Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/modelado-hard-surface-personajes**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

En un contexto en el que los videojuegos han ganado enormemente en calidad gráfica y resolución, las formas, personajes y criaturas que los conforman también lo han hecho. Uno de los procesos más importantes dentro de la ganancia de efecto realista en estas imágenes, es el de modelación *Hard Surface,* o superficies duras, para personajes.
El creciente desarrollo de esta técnica pone de relieve la necesidad de profesionales expertos en el área. Uno de los principales objetivos de esta capacitación totalmente online es introducir al estudiante en esta técnica para que logre emplearla con eficacia en su trayectoria profesional.





Aprende a dar un cariz realista a los personajes y criaturas que crees en el desarrollo gráfico de videojuegos”

Este Diplomado ofrece una mejora en el uso y aplicación de herramientas de modelación tridimensional *Hard Surface* para personajes. El plan de estudio está absolutamente enfocado a la especialización del modelado *Sculpt* y a concebir el modelo específico que se realiza en la dimensión práctica del programa.

En un recorrido progresivo, se propone conocer en profundidad las herramientas que harán posible realizar el trabajo, así como comprender la forma en la que los accesorios de personajes intervienen en el concepto.

El contenido está enfocado en comprender cómo los accesorios de personajes intervienen y se integran en el concepto. También se hace especial hincapié en el proceso de aprender a limpiar mallas, elemento indispensable en la modelación tridimensional y en su exportación.

Finalmente, con este programa se procura que el estudiante logre presentar un modelo de personaje *Hard Surface*, poniendo en práctica todos los conocimientos y nociones adquiridos.

Mejorar las habilidades en modelación tridimensional *Hard Surface* para personajes es ahora posible en modalidad totalmente online con este Diplomado de 6 semanas de duración. Este programa da acceso a los recursos pedagógicos de forma que el estudiante puede avanzar a su ritmo en el contenido, pudiendo adaptarse a cualquier tipo de rutina.

Este **Diplomado en Modelado Hard Surface para Personajes** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Modelado *Hard Surface* para personajes
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Accede a todo el contenido y material multimedia de este Diplomado y potencia tu trayectoria profesional en modelación Hard Surface para personajes”

Conviértete en un experto dando un efecto realista a los personajes y criaturas que generes para la composición de un videojuego”

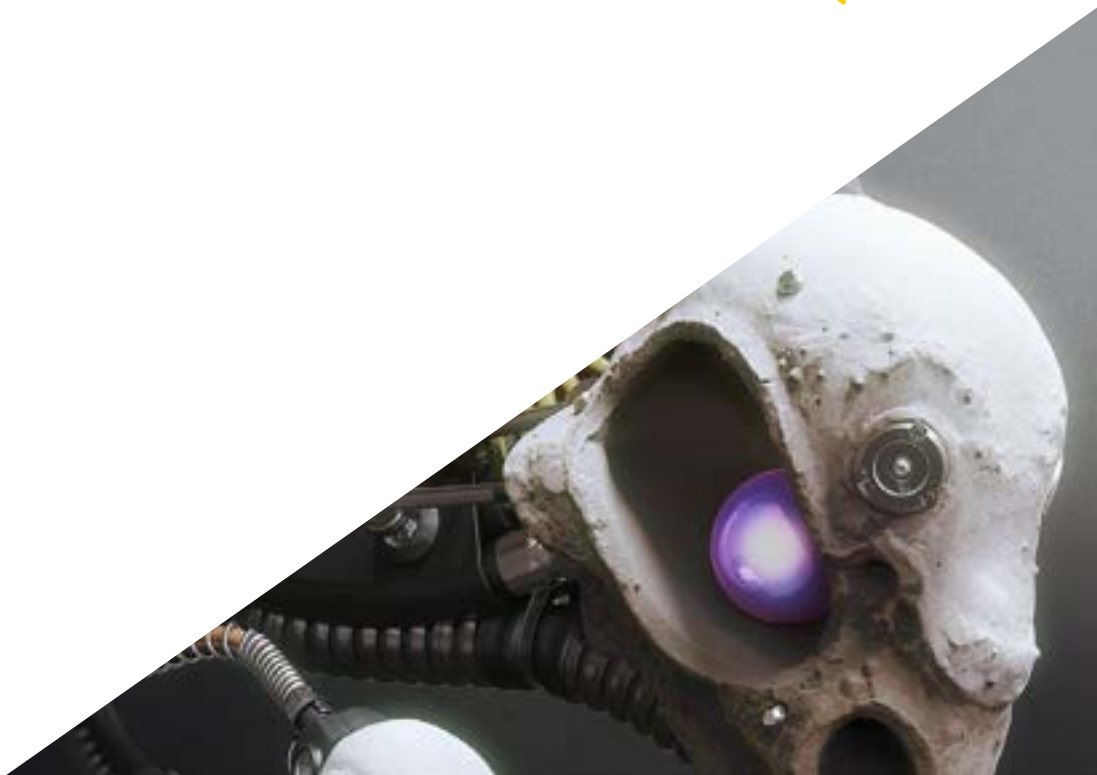
En este Diplomado realizarás un modelo específico de personaje o criatura y pondrás a prueba todas tus habilidades.

Descubre otra dimensión de la modelación Hard Surface aplicado a personajes y criaturas para videojuegos.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Adquirir conocimientos en modelación *Hard Surface* para personajes es más sencillo a través de este estructurado plan de estudio, que tiene como principal objetivo dotar a los profesionales del desarrollo de videojuegos con las habilidades necesarias para provocar un gran efecto realista en los personajes y criaturas que diseñen. Un programa que recoge las principales líneas que hay que controlar para llegar a ser auténticos expertos en el ámbito, suscrito por la dirección y docentes del mismo. Los objetivos se ajustan a las necesidades requeridas por los estudiantes.





Lograrás adquirir las mejores habilidades en Modelado Hard Surface para Personajes gracias a este plan de estudios único"

Objetivos generales

- Conocer en profundidad los diferentes tipos de modelado *Hard Surface*, los distintos conceptos y características para aplicarlos en la industria del modelado 3D
- Profundizar en la teoría de la creación de las formas para desarrollar maestros de la forma
- Aprender en detalle los fundamentos del modelado 3D en sus distintas formas
- Ser un experto técnico y/o artista en el modelado 3D para *Hard Surface*

Adéntrate en el apasionante mundo del Modelado Hard Surface para personajes con este completo Diplomado"





Objetivos específicos

- Integrar el funcionamiento del modelado *Sculpt*
- Conocer ampliamente las herramientas que harán incrementar nuestro desempeño
- Concebir que tipo de *Sculpt* se desarrollará en nuestro modelo
- Entender como los accesorios de personajes intervienen en nuestro concepto
- Aprender en detalle a limpiar mallas para exportación
- Lograr presentar un modelo de personaje *Hard Surface*

03

Dirección del curso

Un excelente equipo directivo y cuerpo docente encabezan este Diplomado. Son profesionales que han desarrollado su trayectoria en el ámbito de enseñanza y que acompañan durante todo el proceso de aprendizaje. El programa ha sido diseñado gracias a la experiencia de los docentes y se centra en dar respuesta a las exigencias del mercado: procurar diseñadores expertos en el área de desarrollo de gráficas e imágenes para videojuegos. Además de un amplio currículum laboral, cuentan con estudios e investigaciones especializadas.





Un completo cuerpo docente te guiará a través del plan de estudio para que enfrentes los retos de un sector que requiere de auténticos expertos en el área”

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 años de experiencia en modelado 3D Aeronáutico
- Artista 3D en 3D Visualization Service Inc
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializado en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Mención honor Concurso Mendoza Late
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de Diseño y Producción. CPRODI



04

Estructura y contenido

Este Diplomado se despliega en 10 distintas secciones. La primera se centra en mostrar las herramientas más útiles y sus distintas configuraciones para el desarrollo de modelación H*ard Surface,* mientras que el resto de apartados profundizan en la dimensión práctica de la creación de un personaje desde cero, así como de sus accesorios. También se aprende a producir la limpieza final del modelo y su correspondiente posado. Desde el estudio de las herramientas hasta la elaboración del modelado específico de un personaje, este es un completo programa.





Desde el estudio de las herramientas, pinceles y configuraciones a la elaboración de un modelado específico de un personaje, este es el Diplomado ideal para aprender Modelado Hard Surface para personajes"

Módulo 1. Modelado *Hard Surface* para personajes

1.1. *ZBrush*
- 1.1.1. *ZBrush*
- 1.1.2. Entendiendo la interface
- 1.1.3. Creando algunas mallas

1.2. Pinceles y escultura
- 1.2.1. Configuraciones de los pinceles
- 1.2.2. Trabajando con alphas
- 1.2.3. Pinceles estándares

1.3. Herramientas
- 1.3.1. Niveles de subdivisión
- 1.3.2. Máscaras y *polygrups*
- 1.3.3. Herramientas y técnicas

1.4. Concepción
- 1.4.1. Vistiendo un personaje
- 1.4.2. Análisis de conceptos
- 1.4.3. Ritmo

1.5. Modelado inicial del personaje
- 1.5.1. El torso
- 1.5.2. Los brazos
- 1.5.3. Las piernas

1.6. Accesorios
- 1.6.1. Agregando cinturón
- 1.6.2. El casco
- 1.6.3. Las alas

1.7. Detalles de accesorios
- 1.7.1. Detalles del casco
- 1.7.2. Detalles de las alas
- 1.7.3. Detalles en los hombros





1.8. Detalles del cuerpo
- 1.8.1. Detalles del torso
- 1.8.2. Detalles en los brazos
- 1.8.3. Detalles en las piernas

1.9. Limpieza
- 1.9.1. Limpiando el cuerpo
- 1.9.2. Creando subherramientas
- 1.9.3. Reconstruyendo subherramientas

1.10. Finalización
- 1.10.1. Posando el modelo
- 1.10.2. Materiales
- 1.10.3. *Rendering*

Con un apartado teórico y demás secciones de dimensión eminentemente práctica, con este Diplomado aprenderás a dar mayor realismo a tus personajes y criaturas en la composición de videojuegos"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

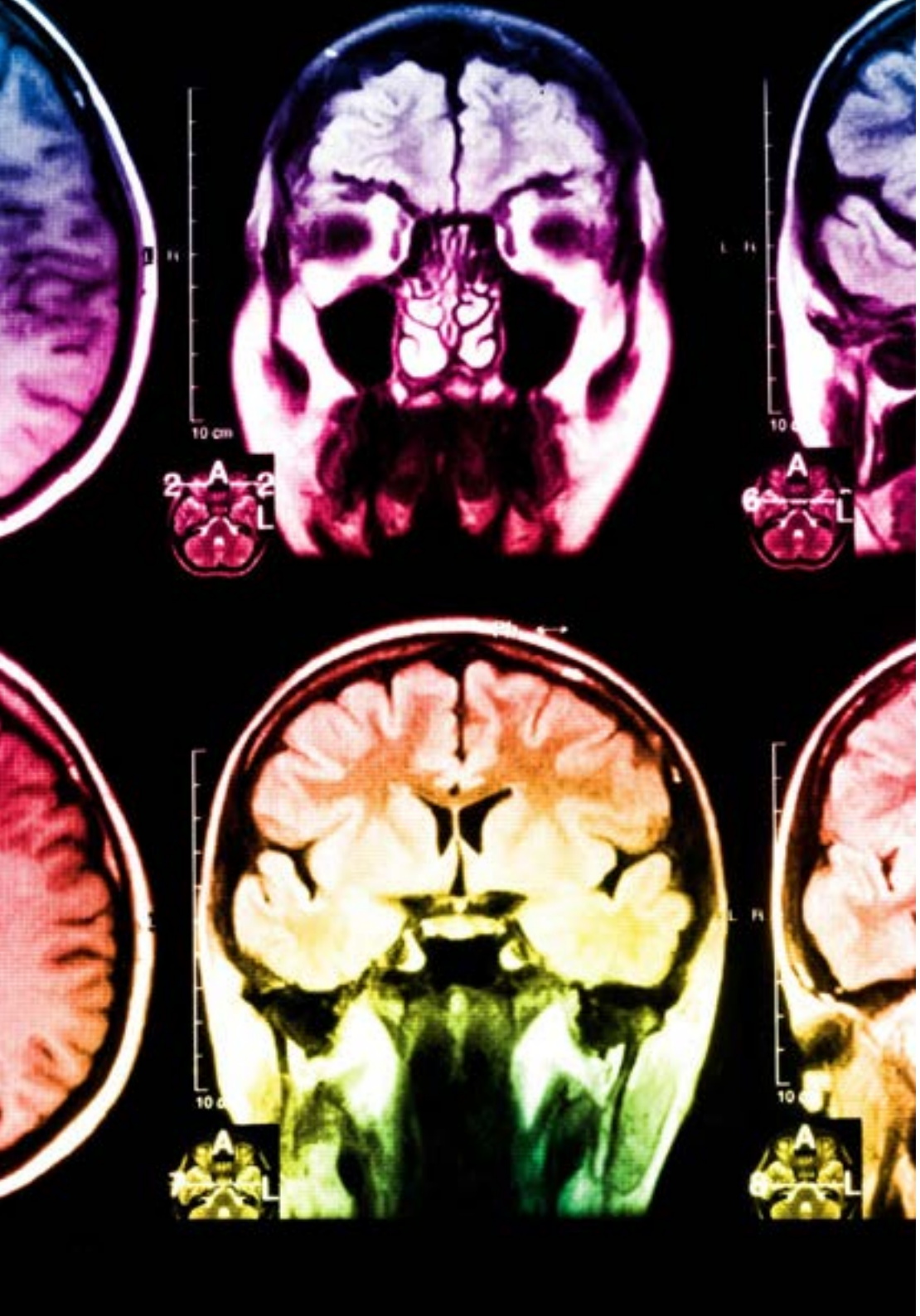
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

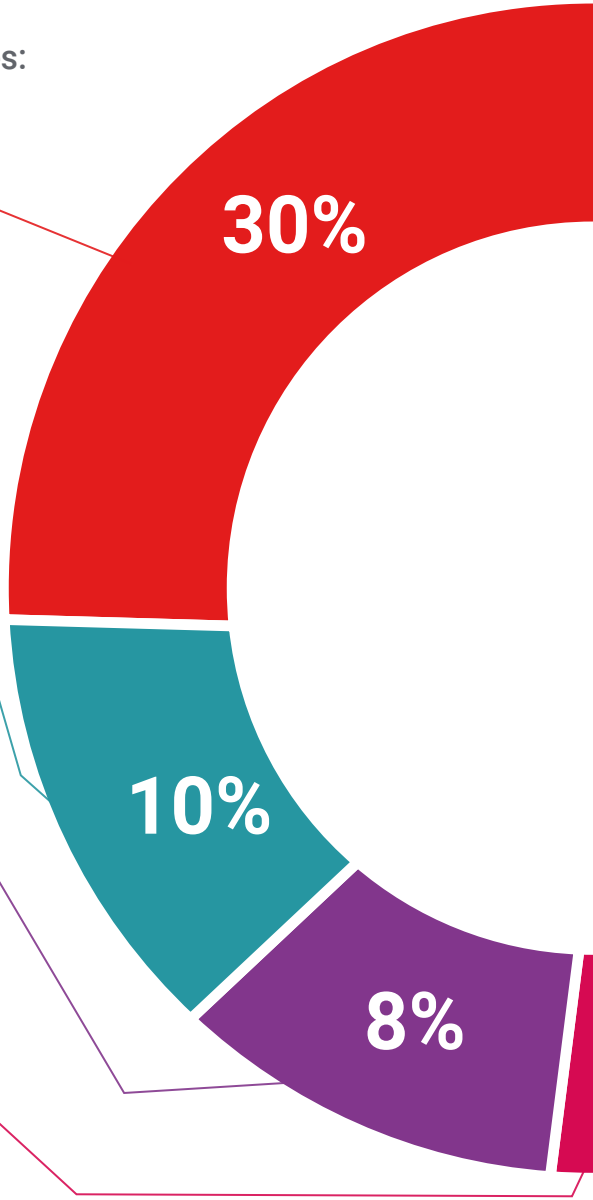
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

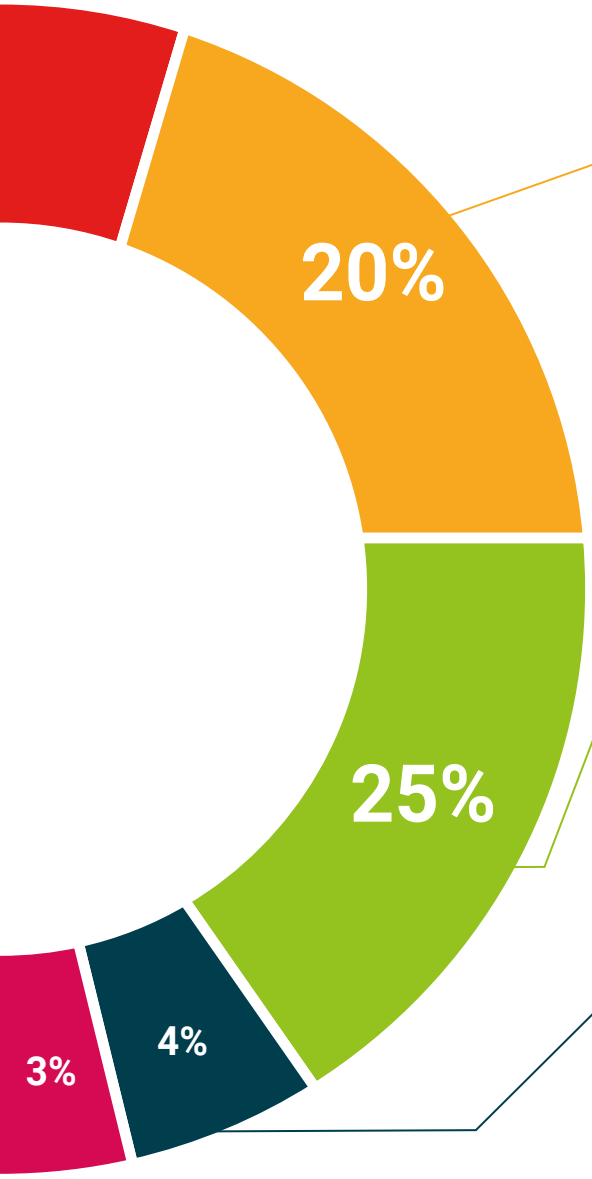
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Diplomado en Modelado Hard Surface para Personajes garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Modelado Hard Surface para Personajes** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Modelado Hard Surface para Personajes**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Modelado Hard Surface para Personajes

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes



tech universidad tecnológica