Curso Universitario

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Curso Universitario

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/3ds-max-arte-realidad-virtual**

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

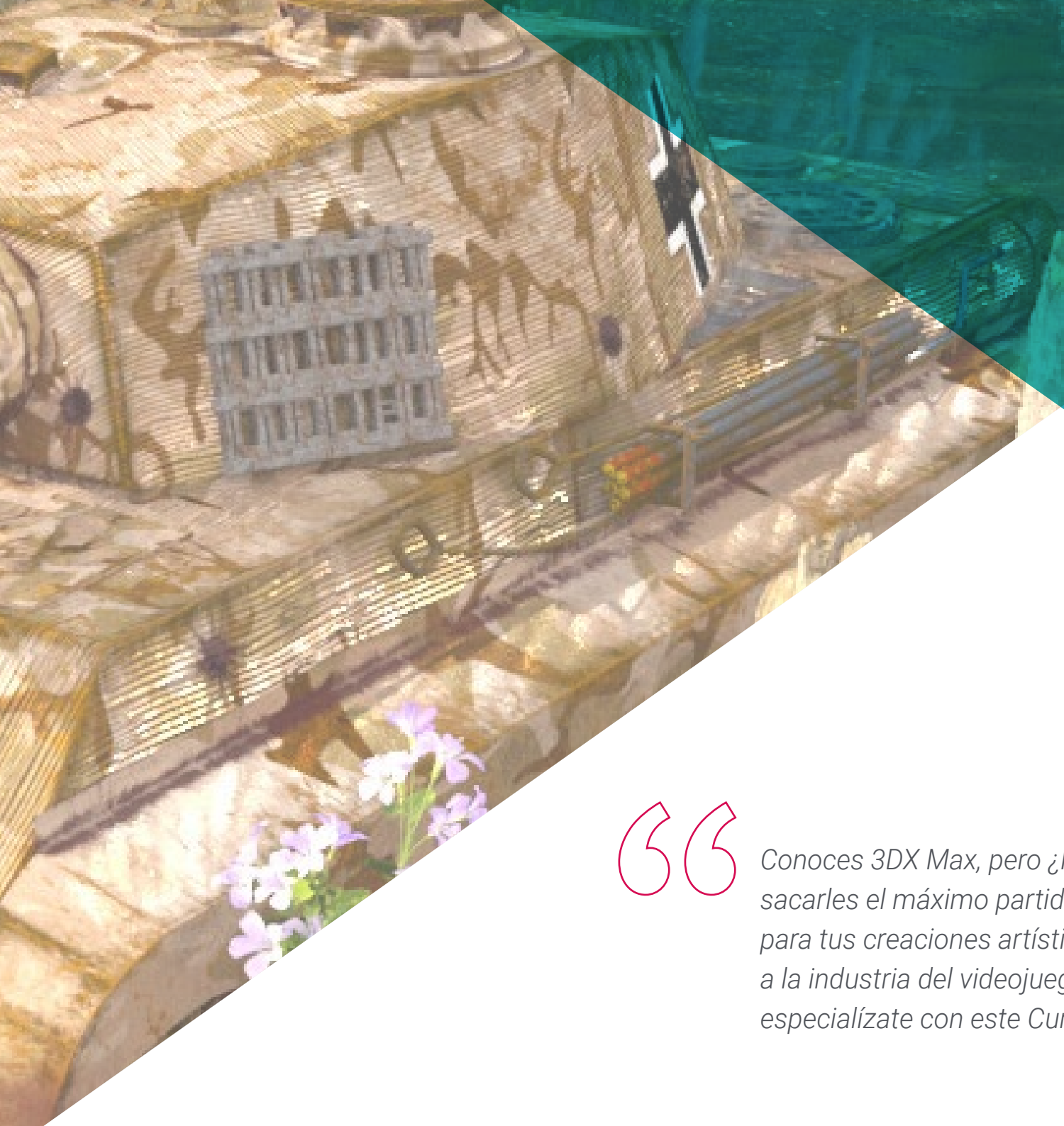
06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

3Ds Max es uno de los programas básicos para la creación de modelaje 3D en la industria de los videojuegos. Especialmente útil en proyectos de gran tamaño y que requieren de una gran organización en el flujo de trabajo, dominarlo supone un plus para el profesional que desee formar parte de los principales estudios del sector. Esta titulación profundizará en las técnicas de modelado principalmente empleadas con 3Ds Max. El equipo docente especializado en esta rama del diseño artístico y creación de videojuego serán, junto al sistema *Relearning*, las grandes armas del alumnado que busque impulsar su carrera en el sector de los videojuegos de Realidad Virtual.





Conoces 3DX Max, pero ¿Realmente sabes sacarles el máximo partido a sus posibilidades para tus creaciones artísticas enfocadas a la industria del videojuego? Matricúlate y especializate con este Curso Universitario"

El Curso Universitario 3DS Max en Arte para Realidad Virtual aborda aspectos claves para crear un modelaje profesional con este potente programa, que resulta imprescindible en los principales estudios de la industria del videojuego.

Esta enseñanza aporta una visión global del diseño artístico y analiza en profundidad herramientas que son fundamentales para obtener un resultado óptimo como es *Edit poly*. Dominarla por completo es esencial para incrementar el flujo de trabajo de cualquier profesional que desee dedicarse al modelado orientado a los videojuegos VR.

El programa pivotará durante sus seis semanas de duración sobre los elementos y modificaciones más empleados por los profesionales del diseño gráfico. Una especialización que supone una oportunidad única para el alumnado que desee compaginar la vida laboral y personal con un aprendizaje avanzado, gracias a la metodología 100% online, el sistema *Relearning* y el amplio abanico de recursos multimedia que encontrará en la plataforma virtual.

Este **Curso Universitario en 3DS MAX en Arte para Realidad Virtual** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte para Realidad Virtual
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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

Incorpórate a un estudio creativo dominando el principal programa que emplean los profesionales del diseño para el modelado de objetos tridimensionales”

Tus creaciones artísticas llegarán a una nueva fase gracias a este Curso Universitario orientado a profesionales del diseño gráfico en videojuegos VR"

Complementa tus conocimientos con este Curso Universitario y afianza tu carrera profesional en un sector de los videojuegos VR en auge.

Maneja a la perfección la compatibilidad de 3Ds Max con Unity para Realidad Virtual con este Curso Universitario.

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 curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

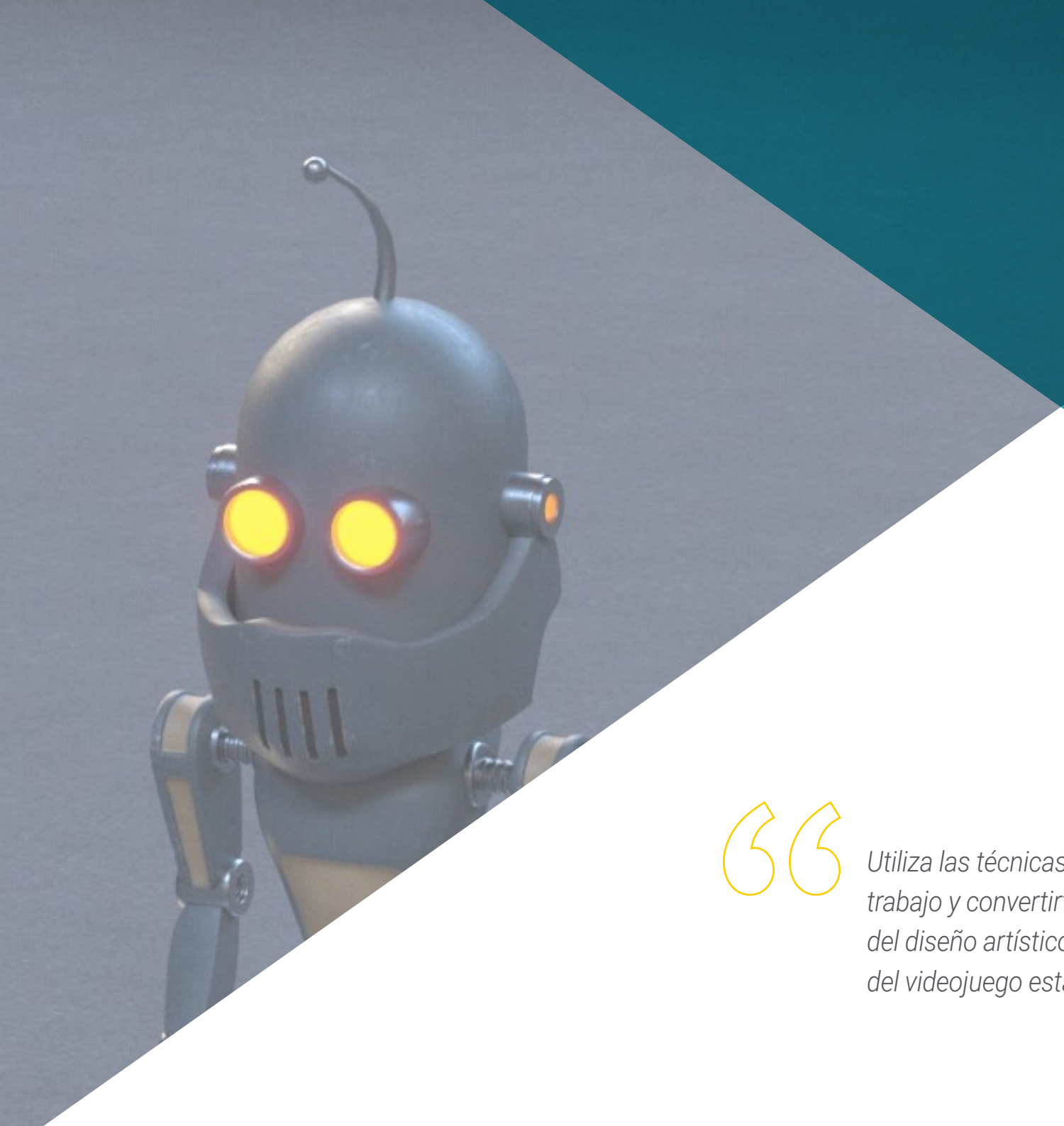


02

Objetivos

El temario de este Curso Universitario en 3DS Max en Arte para Realidad Virtual ayudará al profesional a desarrollar un proyecto creativo y artístico en el campo de los videojuegos con la garantía de cumplir con las exigencias actuales del mercado. Con esta titulación, el alumnado podrá adquirir las habilidades esenciales para realizar modelado en 3Ds Max, conocer las últimas actualizaciones de este software y manejar con soltura todas sus herramientas. La amplitud de recursos multimedia y la muestra de casos prácticos facilitará la comprensión del contenido y la consolidación del aprendizaje.





Utiliza las técnicas reales de flujo de trabajo y convertirte en el profesional del diseño artístico que la industria del videojuego está esperando"

Objetivos generales

- Entender las ventajas y restricciones que nos proporciona la Realidad Virtual
- Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad
- Crear un modelado orgánico de calidad
- Entender los fundamentos de la retopología
- Entender los fundamentos de las UVs
- Dominar el bakeado en *Substance Painter*
- Manejar las capas de forma experta
- Poder crear un *Dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más a tu *Pipeline*





Objetivos específicos

- Dominar el modelado en 3ds Max
- Conocer la compatibilidad de 3ds Max con Unity para VR
- Conocer los modificadores más utilizados y manejarlos con soltura
- Utilizar técnicas reales de flujo de trabajo

La metodología 100% online se adapta a las necesidades de los profesionales como tú que buscan especialización, sin agobios ni presión"

03

Dirección del curso

TECH cuenta con un cuerpo docente especializado para cada sector, en este caso en la industria del videojuego en Realidad Virtual enfocado desde el punto de vista del diseño artístico. El profesional que imparte esta titulación posee conocimientos en diseño gráfico, además de haber sido partícipe de creación de proyectos de videojuegos en Realidad Virtual. Todo ello permitirá al alumnado especializarse con un docente relevante en la industria del juego.





En este Curso Universitario te acompañará un cuerpo docente destacado en el sector del diseño gráfico de videojuegos basados en la tecnología de Realidad Virtual"

Dirección



D. Menéndez, Antonio Iván

- Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR.
- Graduado en Bellas Artes por la UPV Universidad de BilbaoPosgrado de Innovación
- Master en Modelaje y Escultura Digital por la Voxel School de Madrid
- Master en Arte y Diseño para Videojuegos por U_Tad University de Madrid



04

Estructura y contenido

El plan de estudios de este Curso Universitario ha sido preparado por un equipo docente especialista en el campo del diseño gráfico y creación de videojuegos. El temario versará íntegramente sobre el programa 3DS Max, sus posibilidades para el modelaje de personajes y objetos para videojuegos basado en Realidad Virtual y la compatibilidad del software con otros programas de diseño. El sistema de enseñanza *Relearning* que aplica TECH conducirá al alumnado a un aprendizaje óptimo, que le permitirá mejorar sus competencias en un campo artístico y tecnológico en alza.





Un Curso Universitario dirigido para quienes deseen controlar a la perfección el programa más completo para el modelado 3D en videojuegos VR"

Módulo 1. 3DS Max

1.1. Configurando la Interfaz
- 1.1.1. Iniciando el Proyecto
- 1.1.2.Guardado automático e incremental
- 1.1.3. Unidades de medida

1.2. Menú *Create*
- 1.2.1. Objetos
- 1.2.2. Luces
- 1.2.3. Objetos cilíndricos y esféricos

1.3. Menú *Modify*
- 1.3.1. El Menú
- 1.3.2. Configuración de Botones
- 1.3.3. Usos

1.4. Edit poly: poligons
- 1.4.1. *Edit poly Mode*
- 1.4.2. *Edit Poligons*
- 1.4.3. *Edit Geometry*

1.5. Edit poly: selección
- 1.5.1. *Selection*
- 1.5.2. *Soft Selection*
- 1.5.3. IDs y *Smoothing Groups*

1.6. Menú Hierarchy
- 1.6.1. Situación de pivotes
- 1.6.2. *Reset XFom y Freeze Transform*
- 1.6.3. *Adjust* Pivot Menú

1.7. Material Editor
- 1.7.1. Compact material Editor
- 1.7.2. Slate Material Editor
- 1.7.3. Multi/Sub-Object

1.8. Modifier List
- 1.8.1. Modificadores de modelado
- 1.8.2. Modificadores de modelado evolución
- 1.8.3. Modificadores de modelado final

1.9. XView y *Non-Quads*
- 1.9.1. XView
- 1.9.2. Verificando si hay errores en la geometría
- 1.9.3. Non-Quads

1.10. Exportando para Unity
- 1.10.1. Triangular el asset
- 1.10.2. Direct X u Open Gl para Normales
- 1.10.3. Conclusiones

Un Curso Universitario que proyectará tus propuestas creativas hacia las empresas más exitosas del sector del diseño gráfico en videojuegos VR"



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"

En TECH empleamos el Método del Caso

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"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

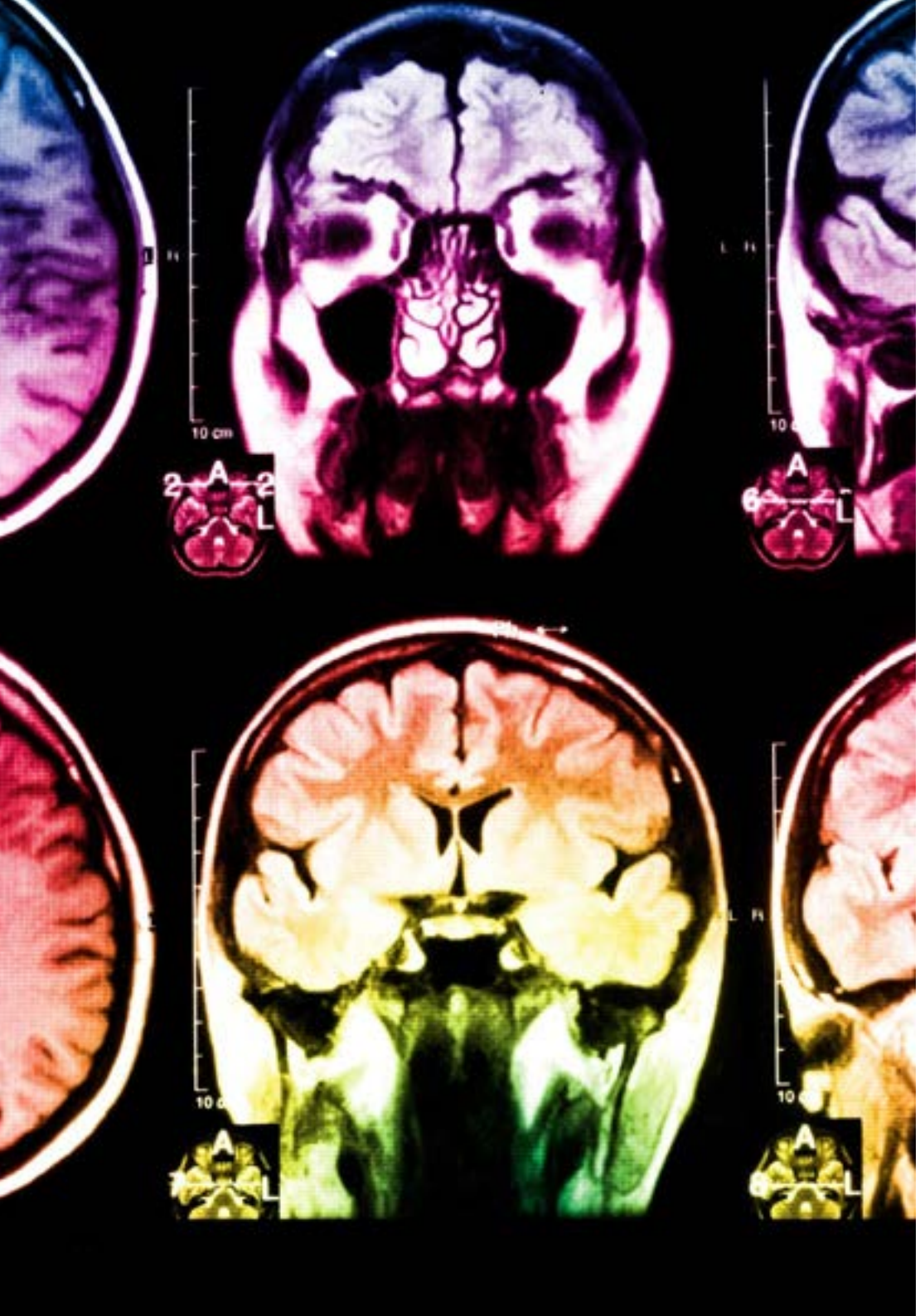
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

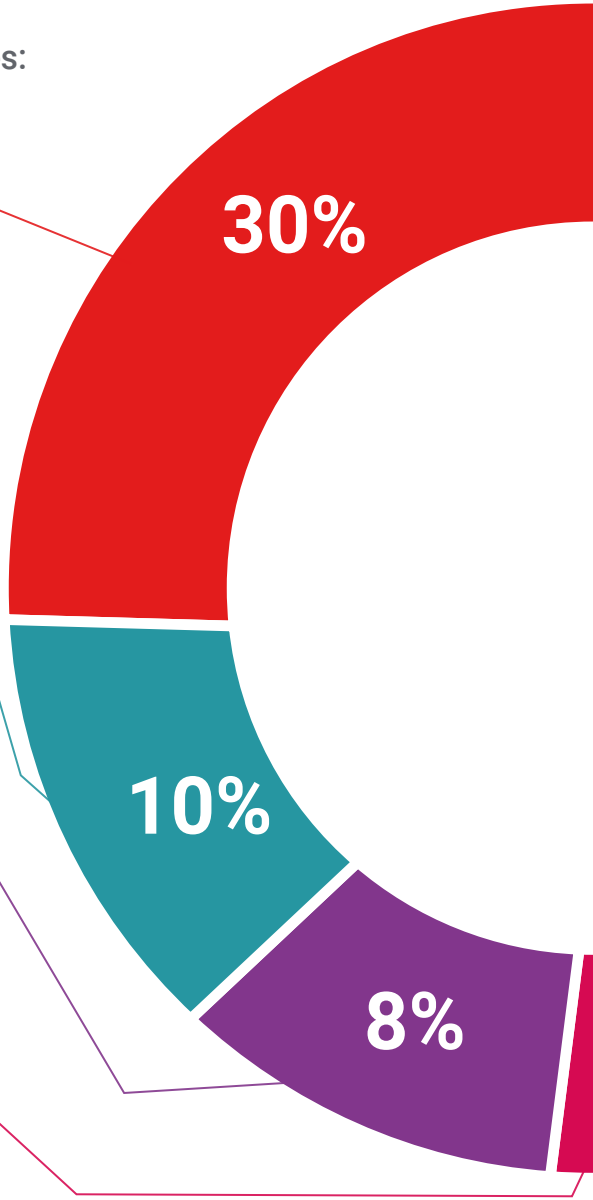
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

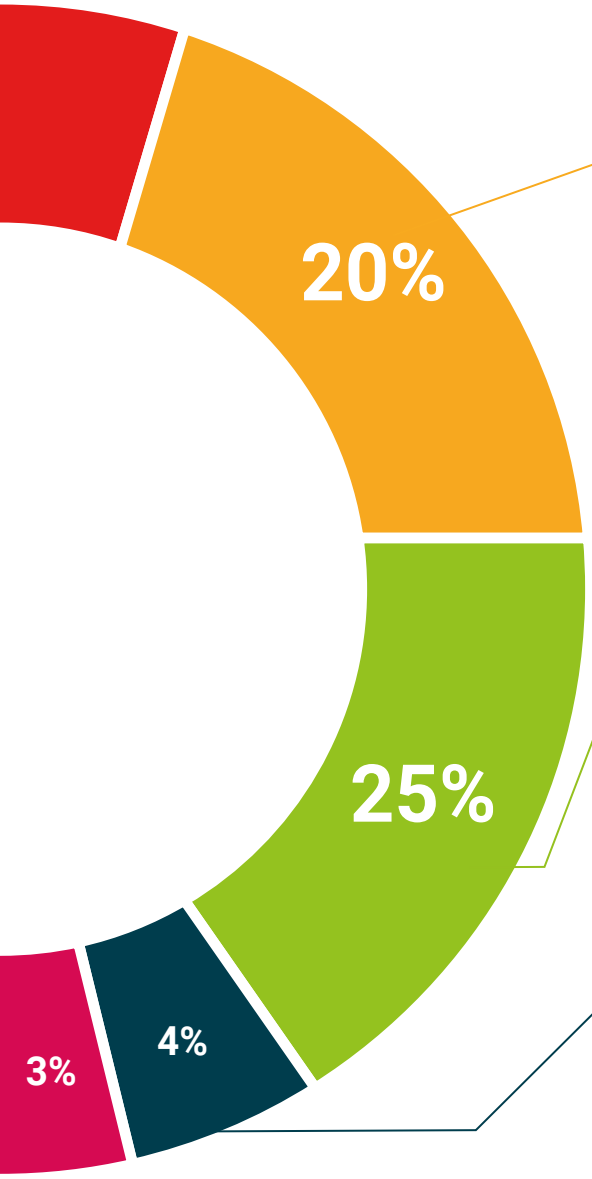
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 Curso Universitario en 3DS MAX en Arte para Realidad Virtual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Curso Universitario en 3DS MAX en Arte para Realidad Virtual** 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Curso Universitario en 3DS MAX en Arte para Realidad Virtual**

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

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual

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: AFWDR23S 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

Curso Universitario

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Curso Universitario

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica