Diplomado

Zbrush en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Zbrush 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/zbrush-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

Los *gamers* solicitan a las principales empresas de la industria de los videojuegos de Realidad Virtual un mayor realismo en sus títulos. Dar respuesta a dicha demanda pasa por contar en sus equipos de creadores gráficos con profesionales cualificados que dominen a la perfección los principales softwares del mercado. Zbrush es uno de los programas que capacita al profesional para crear modelados de máximo nivel en el sector. La metodología de enseñanza 100% online, la variedad de recursos audiovisuales y los casos prácticos facilitarán al alumnado la adquisición de competencias que le abrirán puertas en el campo de los videojuegos VR.





Aprende a esculpir y pintar tus creaciones artísticas con Zbrush, gracias a este Diplomado"

El Diplomado en Zbrush en Arte para Realidad Virtual está dirigido al profesional del diseño gráfico que desea llevar a otro nivel su modelaje en 3D en videojuegos. Los principales estudios cuentan con creadores que manejan los principales programas de modelaje. Es por ello, que esta titulación está orientada a un alumnado que busca la especialización y mejora de su capacitación.

Esta titulación centra su temario en uno de los programas más intuitivos e importantes en modelado 3D. Desgranará sus herramientas para realizar esculpido: *Polymesh, subtools* o Gizmo 3D. Asimismo, se adentrará al alumnado en la creación de mallas a partir de objetos y en un modelado más complejo mediante *booleanos*. El pincelado, uno de los puntos fuertes de este programa, tendrá su espacio propio en esta enseñanza.

Esta es una oportunidad excelente para los profesionales que busquen compatibilizar su carrera laboral con una enseñanza con contenido actualizado, gracias a la modalidad 100% online. El alumnado dispone, además, de una amplia gama de recursos multimedia y casos prácticos que le facilitarán la adquisición de conocimientos y una especialización que lo diferencie de la competencia.

Este **Diplomado en Zbrush 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 manejando a la perfección el mejor software para esculpir tus creaciones 3D dirigidas al sector de los videojuegos VR”

Consigue con este Diplomado un nivel de detalle en tus modelados 3D que superen al de videojuegos como Batman: Arkham Asylum”

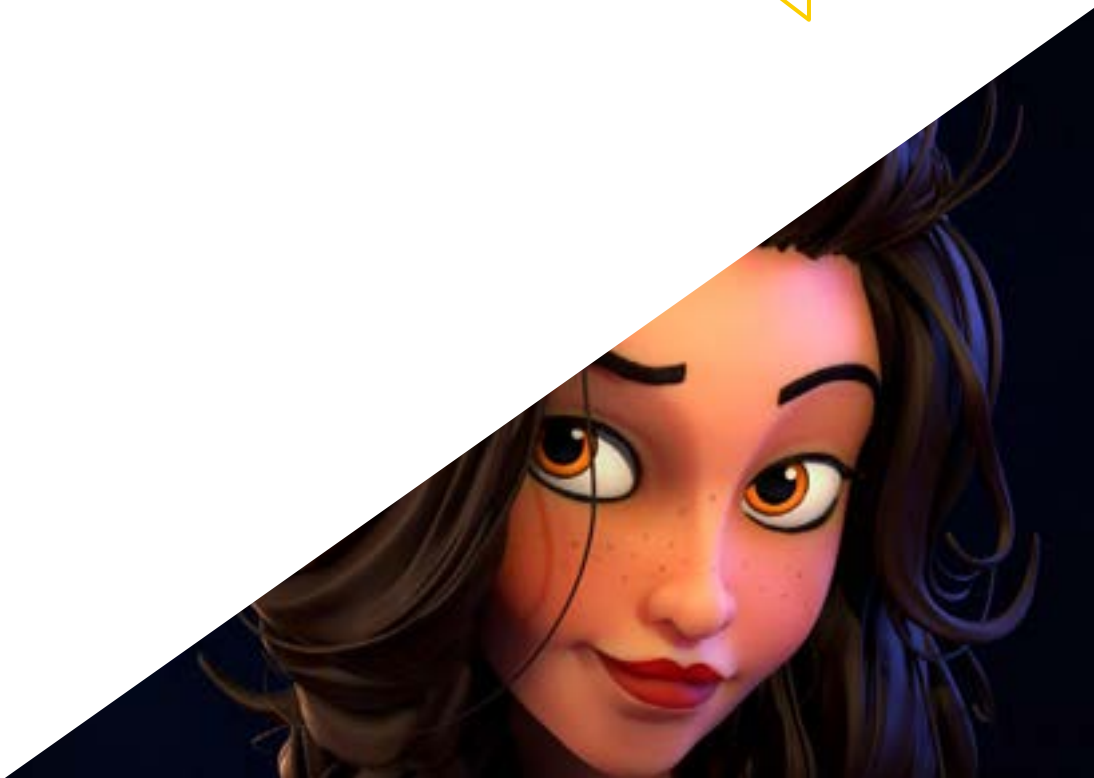
La libertad creativa que te permite Zbrush con sus pinceles no tiene comparación. Exprime su potencial en este Diplomado.

Con este software serás capaz de alcanzar un realismo inimaginable en tus personajes y escenarios con Zbrush.

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 Diplomado busca como meta que el profesional actualice sus conocimientos para lograr crear un esculpido excelente. Para ello, el alumnado aprenderá a transformar un modelado *low poly* a *high poly,* a crear cualquier tipo de malla y dominar los pinceles IMM y *Curve.* El cuadro docente experto en el campo del diseño gráfico y creación de videojuegos basado en Realidad Virtual darán las pautas y claves para concluir esta enseñanza con la garantía de dominar el programa estándar de la industria de los videojuegos.





Convertirte en el profesional del diseño artístico que creará los personajes más potentes y realistas para la industria del videojuego en VR”

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

- Poder crear cualquier tipo de mallas para empezar a modelar
- Ser capaz de crear cualquier tipo de máscara
- Dominar los pinceles IMM y *Curve*
- Llevar un modelado *low poly* a *high poly*
- Crear un modelado orgánico de calidad

Los casos prácticos mostrados en esta enseñanza te serán de gran utilidad durante toda la titulación"

03

Dirección del curso

TECH selecciona cuidadosamente al equipo docente que imparte sus enseñanzas para ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad y para todos. Con esta filosofía ha incorporado a este programa un equipo de profesionales especializados en el campo del diseño gráfico y creación de videojuegos, cuya experiencia aportará una visión que se ajusta a las últimas novedades de un sector en continua transformación tecnológica.





En este Diplomado un equipo docente especializado y experimentado en el campo del diseño gráfico te ayudará a lanzar tus creaciones 3D en uno de los sectores más demandados actualmente"

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

Profesores

D. Morro, Pablo

- Artista Freelance
- Graduado en Creación y Diseño de Videojuegos por la Universidad Jaume I


ITIZEN

04

Estructura y contenido

El plan de estudios de este Diplomado ha sido preparado por un profesorado que, de manera rigurosa, conoce a la perfección el programa estándar de la industria de los videojuegos VR. El temario se dirige al profesional del diseño gráfico que busca en sus creaciones artísticas la perfección y la calidad. Por ello, se profundiza al detalle en cada una de las herramientas que ofrece este software para manejar con un alto nivel el esculpido y pintado de los personajes y escenarios que conformarán el proyecto de videojuego 3D. El sistema *Relearning* y el contenido interactivo empleado por TECH favorecerá el aprendizaje y la especialización del alumnado.





Un Diplomado dirigido para perfeccionistas del realismo de los personajes y escenarios de los videojuegos en Realidad Virtual"

Módulo 1. Zbrush

1.1. Zbrush
- 1.1.1. *Polymesh*
- 1.1.2. *Subtools*
- 1.1.3. Gizmo 3D

1.2. Crear mallas
- 1.2.1. *Quick* Mesh y primitivas
- 1.2.2. Mesh *Extract*
- 1.2.3. *Booleanos*

1.3. Esculpido
- 1.3.1. Simetría
- 1.3.2. Principales pinceles
- 1.3.3. *Dynamesh*

1.4. Máscaras
- 1.4.1. Pinceles y menú de máscaras
- 1.4.2. Máscaras en pinceles
- 1.1.3. *Polygroups*

1.5. Esculpido de prop orgánico k
- 1.5.1. Esculpido *LowPoly*
- 1.5.2. Esculpido *LowPoly* evolución
- 1.5.3. Esculpido *LowPoly* final

1.6. Pinceles IMM
- 1.6.1. Controles
- 1.6.2. Insertar multi mesh
- 1.6.3. Creación de pinceles IMM





1.7. Pinceles *Curve*
  1.7.1. Controles
  1.7.2. Creación de pinceles *curve*
  1.7.3. Pinceles IMM con curvas
1.8. *High Poly*
  1.8.1. Subdivisiones y Dynamic Subdivisions
  1.8.2. HD-geometry
  1.8.3. Proyectar Ruido
1.9. Otros tipos de mallas
  1.9.1. *MicroMesh*
  1.9.2. *NanoMesh*
  1.9.3. *ArrayMesh*
1.10. Esculpido de *prop* orgánico High Poly
  1.10.1. Esculpido de *prop*
  1.10.2. Esculpido de *prop* evolución
  1.10.3. Esculpido de *prop* final

Adquiere el control y el manejo esencial de un programa indispensable en los principales estudios de videojuegos basados en Realidad Virtual"

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.

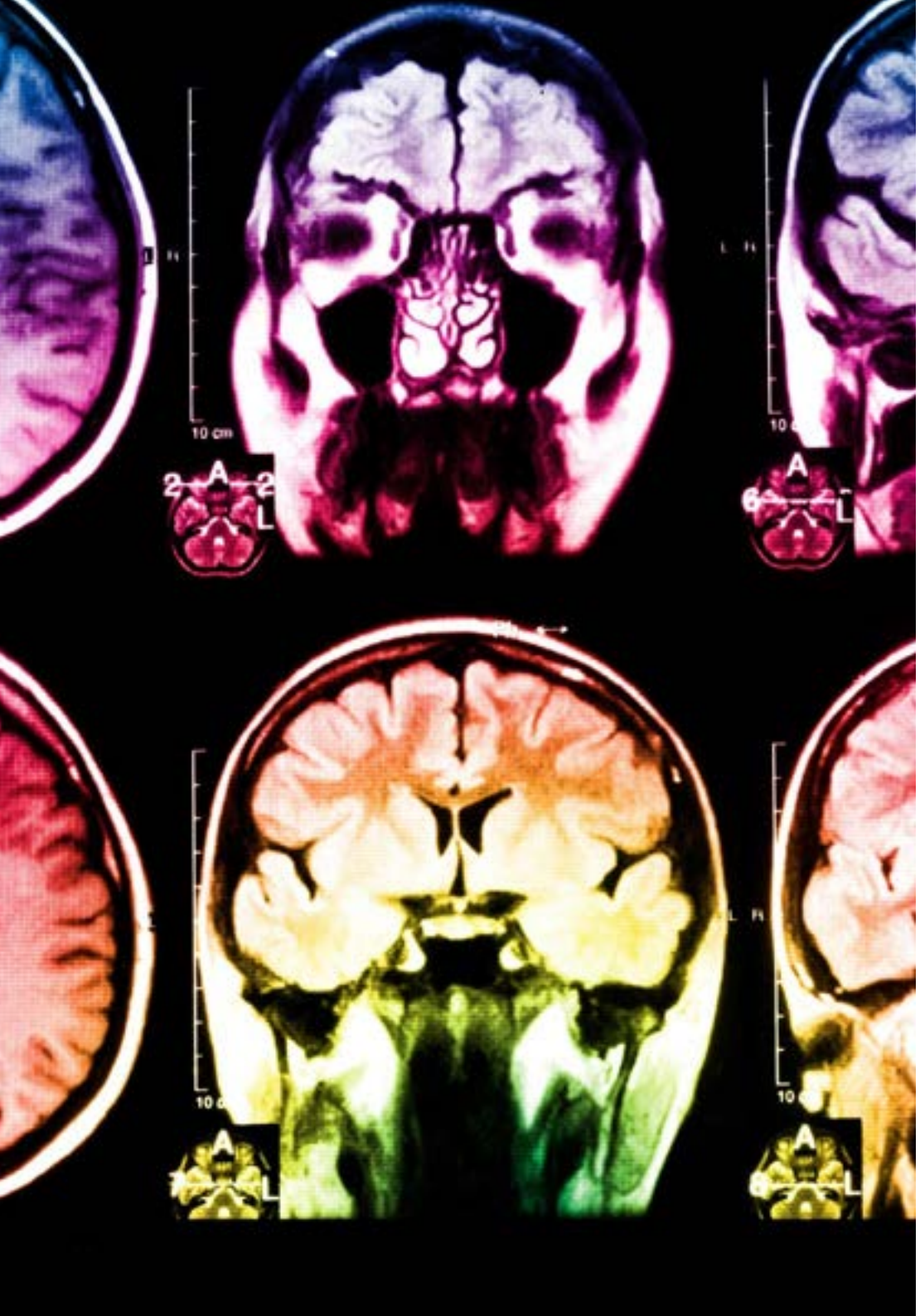
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

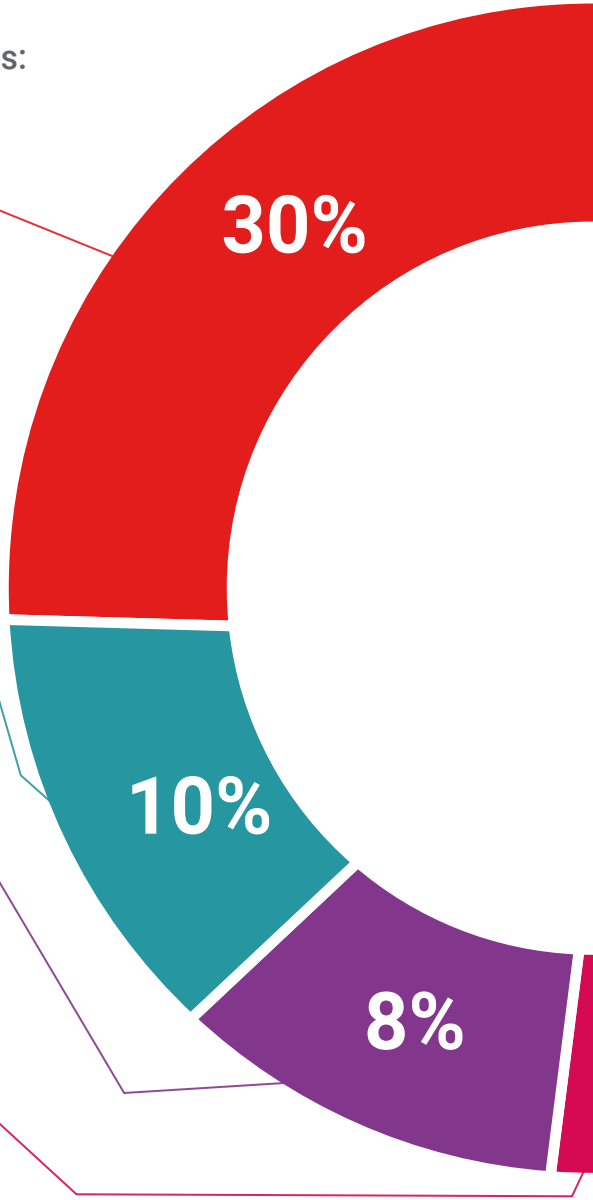
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

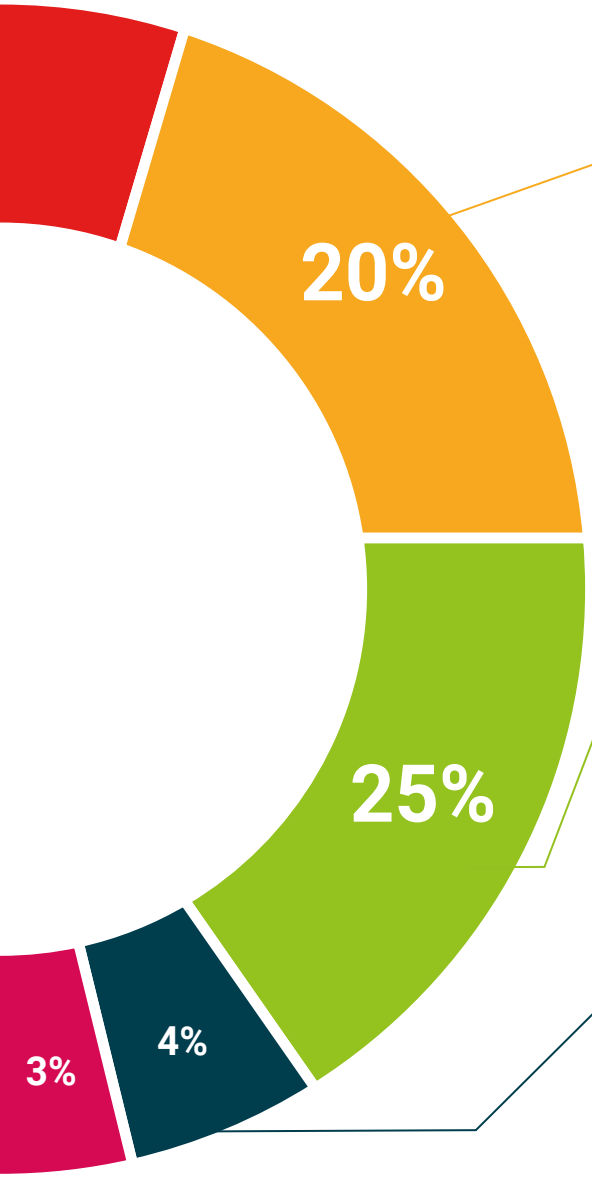
Prácticas de habilidades y competencias

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 Zbrush en Arte para Realidad Virtual 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 Zbrush 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 **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 Zbrush 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

Zbrush 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: 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

Zbrush en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Zbrush en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica