Diplomado

Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/creacion-pelo-videojuegos-peliculas-3d**

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

Todos los jugadores de videojuegos recuerdan el pelo característico de Cloud en el Final Fantasy VII, el mítico mohawk de Vaas en Far Cry 3 o las amplias opciones de peinados en Cyberpunk 2077. No cabe duda de que el pelo es una de las características más fundamentales para infundirles personalidad a héroes y villanos, por lo que su recreación debe estar cuidada al milímetro cuando hablamos de modelaje 3D en videojuegos. Este programa de TECH incide en el esculpido y creación de pelo de última generación, con las que el alumno podrá destacar creando los peinados más extravagantes o elegantes que le lleven a la cúspide de sus departamentos de diseño, siendo recordado en todo el mundo.





Podrás crear todos los peinados que te propongas: futuristas, clásicos, varoniles, femeninos... No habrá estilo que se te resista"

Los diseñadores 3D que quieran orientar su carrera hacia el mundo de los videojuegos o mejorar ampliamente su perspectiva en el mismo, necesitan una serie de conocimientos avanzados con los que destacar por encima de los demás, aportando una visión creativa, distintiva y única.

Una forma muy efectista de hacerlo es a través de los peinados de los personajes, que han cobrado especial relevancia a lo largo de los años gracias a las cinemáticas cada vez más elaboradas y propias de largometrajes del mismo Hollywood.

Con un conocimiento profundo en las herramientas usadas en la industria cinematográfica para la recreación de pelos digitales, el alumno de esta titulación puede ser la vanguardia de la innovación en su campo, aplicando una calidad inusual en el campo de los peinados y estilos de los personajes recreados.

Un programa que además se caracteriza por impartirse de forma completamente online, permitiendo al alumno mejorar su carrera profesional al mismo tiempo que sigue atendiendo sus responsabilidades familiares, personales o laborales.

Este **Diplomado en Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, 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

Podrás darles una personalidad única a todos y cada uno de tus personajes, dándole un peinado adaptado a sus características más prominentes”

Obtendrás tu título de Diplomado de forma directa, sin un trabajo final y con una carga lectiva asumible y focalizada en lo que realmente importa”

¿Quieres elegir el peinado que tendrán Link o Samus Aran en el futuro? Matricúlate en este Diplomado y hazlo posible.

Conviértete en el ‘peluquero’ más famoso de los videojuegos con un detalle excepcional para cada uno de tus modelos.

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



02

Objetivos

Este título de TECH persigue la excelencia profesional de sus alumnos, instruyéndoles en un campo quizás ignorado pero apreciado en los mejores estudios y cargos directivos. Gracias a su dominio de la creación de pelo, podrán estar al frente de las decisiones más importantes en cuanto al aspecto, personalidad y características de los modelos 3D de videojuegos en los que trabajen. Esto les garantiza un futuro laboral mejor, pudiendo incluso acceder a puestos directivos o de mayor relevancia dentro de su organización.





Esta será la baza ganadora que determinará tu futuro en la industria de los videojuegos, impresionando a jugadores e incluso diseñadores con peinados propios de películas 3D"

Objetivos generales

- Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- Dominar la retopología, UV´s y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico para trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo





Objetivos específicos

- Ahondar en el uso avanzado de Xgen en Maya
- Crear pelo destinado a películas
- Estudiar el pelo mediante *Cards* para videojuegos
- Desarrollar texturas propias para el pelo
- Ver el diferente uso de los pinceles de cabello en ZBrush

Tu éxito profesional estará mucho más cerca tras finalizar este Diplomado, demostrando que eres capaz de recrear hasta el más mínimo folículo a la perfección"

03

Dirección del curso

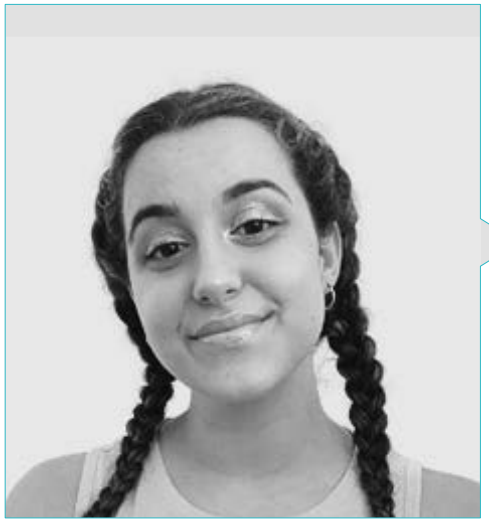
Siendo esta un área del modelado 3D para videojuegos muy específica, el personal docente encargado de la elaboración de este Diplomado está versado en el manejo de las herramientas tratadas a lo largo de todo el programa. Con un contenido actualizado y una guía profesional personalizada y orientada a las demandas del alumnado, este programa se convierte en una de las mejores opciones disponibles para los diseñadores 3D que quieran obtener un reconocimiento especial en este ámbito. Gracias al apoyo de los docentes, el alumno tendrá a su disposición una asistencia única para relanzar su carrera hacia la cúspide del diseño tridimensional de videojuegos.





Tienes a tu disposición a un personal docente que no solo te aclarará dudas, sino que se involucrará contigo en la tarea de conseguir tu mayor éxito profesional creando el pelo de videojuegos más espectacular"

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D en Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading en Timeless Games Inc.
- Colaboración con multinacional de consultoría para el diseño de viñetas y animación para propuestas comerciales
- Técnico Superior en Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

Todo el contenido de este Diplomado se centra en los programas más utilizados para la creación de pelo, tanto en el ámbito de los videojuegos como incluso en el propio cine, pues dado el peso de las cinemáticas en los videojuegos de la última década, este conocimiento será decisivo para el alumno a la hora de optar a proyectos más ambiciosos. Gracias a la metodología educativa de TECH, el alumno aprenderá a usar ZBrush, Xgen y Maya focalizado en la creación de estilos y peinados diversos, con los que destacar notablemente sus propios modelos 3D.





Los majestuosos cabellos de tu personaje serán la carta de presentación ideal a todo tu portfolio creativo, con el que podrás postular con éxito a videojuegos que requieran de un experto en peinados y Looks"

Módulo 1. Creación de pelo para videojuegos y películas

1.1. Diferencias entre el pelo de los videojuegos y el cine
- 1.1.1. FiberMesh y *Cards*
- 1.1.2. Herramientas para la creación de pelo
- 1.1.3. Softwares para pelo

1.2. Esculpido en ZBrush de pelo
- 1.2.1. Formas bases para peinados
- 1.2.2. Creación de pinceles en ZBrush para pelo
- 1.2.3. Pinceles curve

1.3. Creación de pelo en Xgen
- 1.3.1. Xgen
- 1.3.2. Colecciones y Descripciones
- 1.3.3. Hair vs. grooming

1.4. Modificadores de Xgen: dar realismo al pelo
- 1.4.1. *Clumping*
- 1.4.2. Coil
- 1.4.3. Guías del pelo

1.5. Color y Region maps: para el control absoluto del vello y pelo
- 1.5.1. Mapas de las regiones del pelo
- 1.5.2. Cortes: rizado, rasurado y pelo largo
- 1.5.3. Micro detalle: vello facial

1.6. Xgen Avanzado: uso de expresiones y refinamiento
- 1.6.1. Expresiones
- 1.6.2. Utilidades
- 1.6.3. Refinamiento del pelo





1.7. Colocación de *Cards* en Maya para modelado de videojuegos
  1.7.1. Fibras en *Cards*
  1.7.2. *Cards* a mano
  1.7.3. *Cards* y motor de *Real-time*
1.8. Optimización para películas
  1.8.1. Optimización del pelo y de su geometría
  1.8.2. Preparación para físicas con movimientos
  1.8.3. Pinceles de Xgen
1.9. *Hair Shading*
  1.9.1. *Shader* de Arnold
  1.9.2. *Look* hiperrealista
  1.9.3. Tratamiento del cabello
1.10. Render
  1.10.1. Render al usar Xgen
  1.10.2. Iluminación
  1.10.3. Eliminación de ruido

Este Diplomado te dará las claves de los peinados más míticos de los videojuegos, para que puedas recrearlos e incluso superarlos"

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.

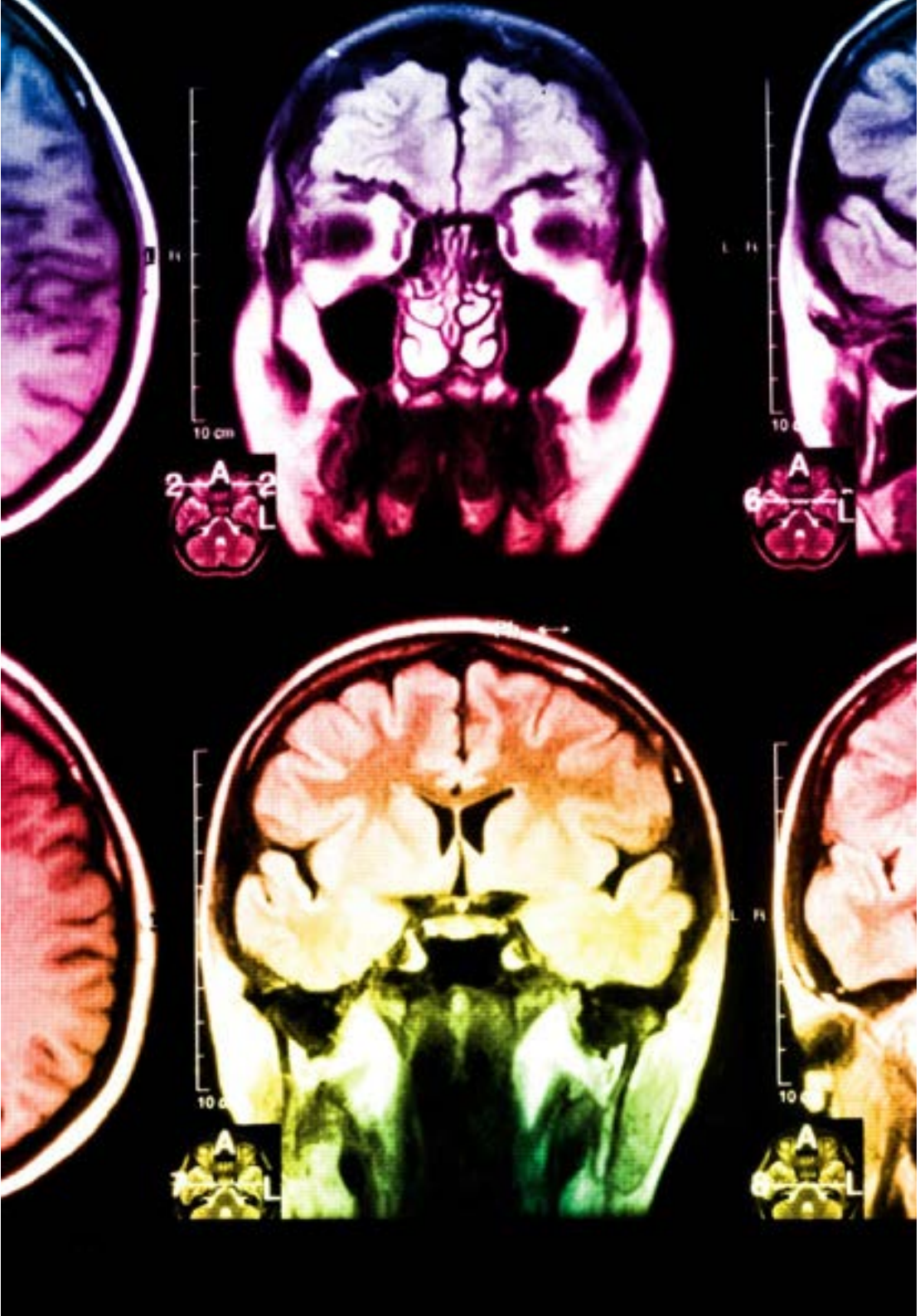
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

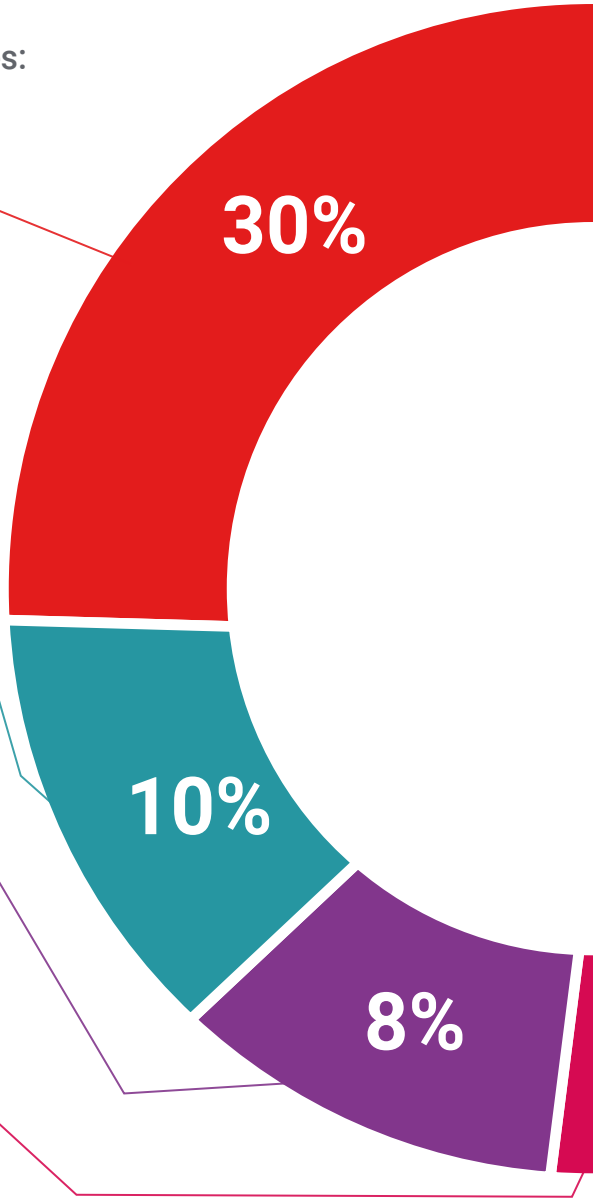
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

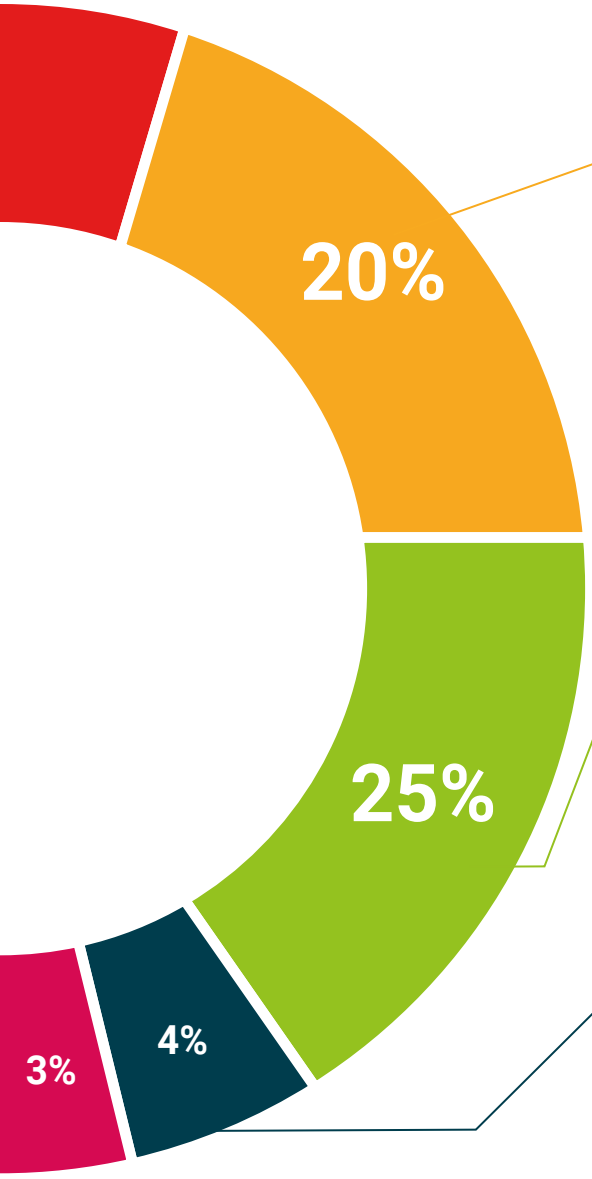
Prácticas de habilidades y competencias

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 Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D 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 Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D** 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 Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D**

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

Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D

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

Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D

Modalidad: **Online**

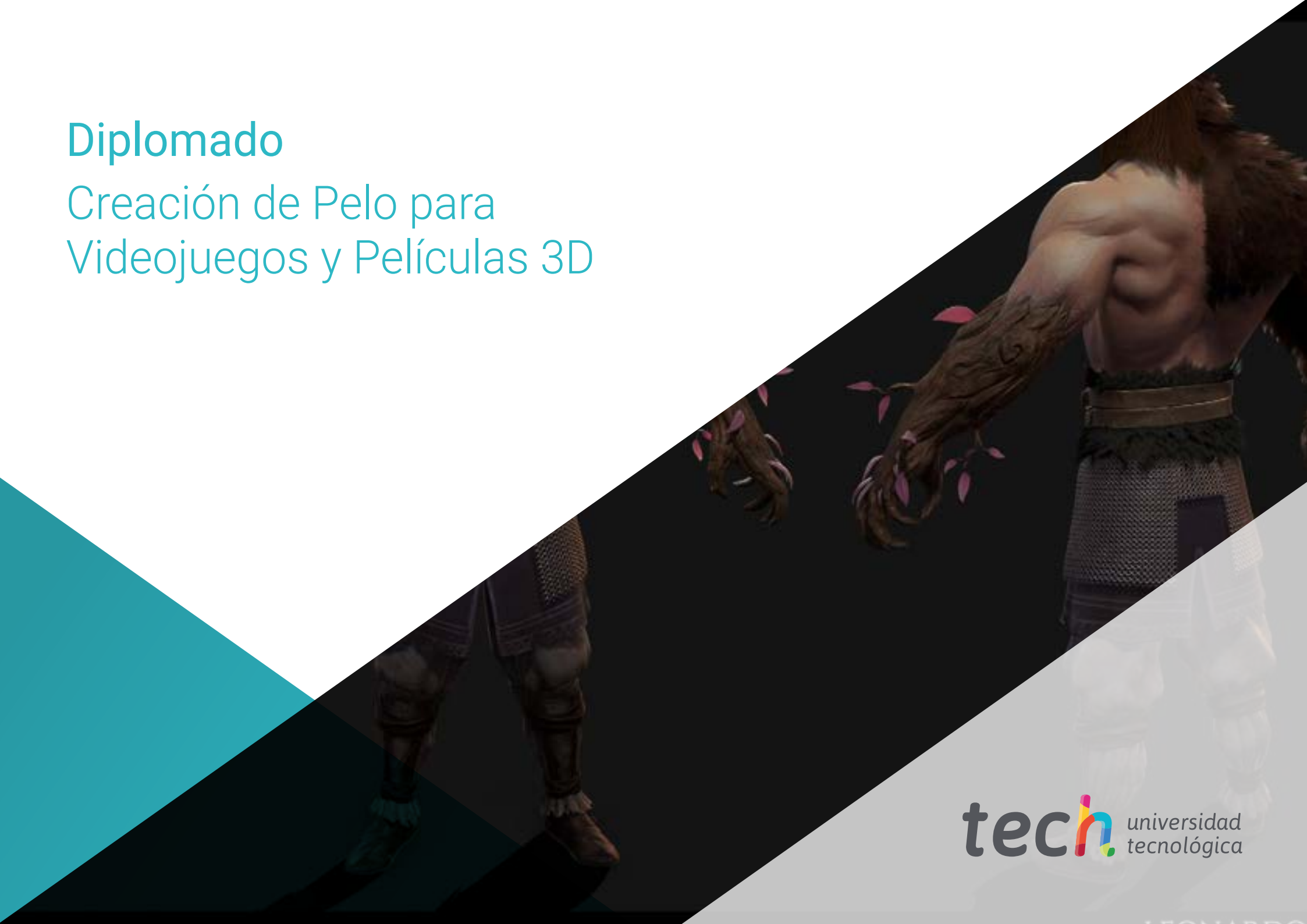
Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Pelo para Videojuegos y Películas 3D



tech universidad tecnológica