Diplomado

Modelado de Personajes en 3D



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado
Modelado de Personajes en 3D

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

En los videojuegos existen personajes de todo tipo. Desde los clásicos héroes humanos hasta antagonistas o compañeros de toda clase de razas fantasiosas imaginables. Es imprescindible que un buen diseñador 3D de la industria del videojuego tenga la habilidad suficiente para poder recrear cualquiera de estas criaturas, con un lujo de detalles exquisito y una técnica depurada. Esta se trata de la mejor opción para distinguirse y seguir creciendo en una industria competida, por lo que TECH ha elaborado la presente titulación para todos los profesionales del diseño que apuesten por la calidad de su trabajo y sus personajes 3D. Esto reforzará la posición del alumno y aumentará notablemente sus opciones de mejora.





Los mejores juegos necesitan a los diseñadores más cualificados para modelar a sus personajes. Alcanza el cénit de tu carrera con este Diplomado de TECH"

Las técnicas para recrear personajes en tres dimensiones avanzan continuamente, abriendo las posibilidades a diseñadores de toda clase de videojuegos de crear los modelos 3D más impresionantes e impactantes de la industria.

Como la evolución gráfica es imparable y los plazos de entrega más exigentes, el diseñador debe estar preparado para asumir el control de todos los pasos de producción de un personaje tridimensional: desde la elección de su estilo y formas base hasta las últimas etapas de iluminación, renderizado y posado.

Con un conocimiento profundo de todo el proceso que conlleva la creación de un personaje 3D, el diseñador tendrá mejores opciones de ascenso laboral y mejora profesional, por lo que esta titulación de TECH es una excelente oportunidad para no solo mejorar los flujos de trabajo diario sino poder optar a proyectos y puestos de mayor relevancia.

Además, TECH proporciona a sus alumnos la facilidad de cursar este programa de manera online, sin clases, asistencia obligatoria u horarios. La totalidad del material didáctico se encuentra disponible desde el primer día del Diplomado, pudiendo descargarse en cualquier dispositivo fijo o móvil con conexión a internet.

Este **Diplomado en Modelado de Personajes en 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

Este Diplomado te dará las claves para mejorar tu posición actual a través del modelado de personajes 3D”

Tu metodología de trabajo será muchísimo más eficiente al mejorar todos los procesos involucrados en la creación de personajes 3D”

Refina tus técnicas actuales y demuestra que eres un profesional capaz de asumir más responsabilidades dentro de tu organización.

Tus personajes 3D serán recordados por jugadores de todo el mundo gracias al cuidado, mimo y atención que pondrás en cada detalle tras finalizar este programa.

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

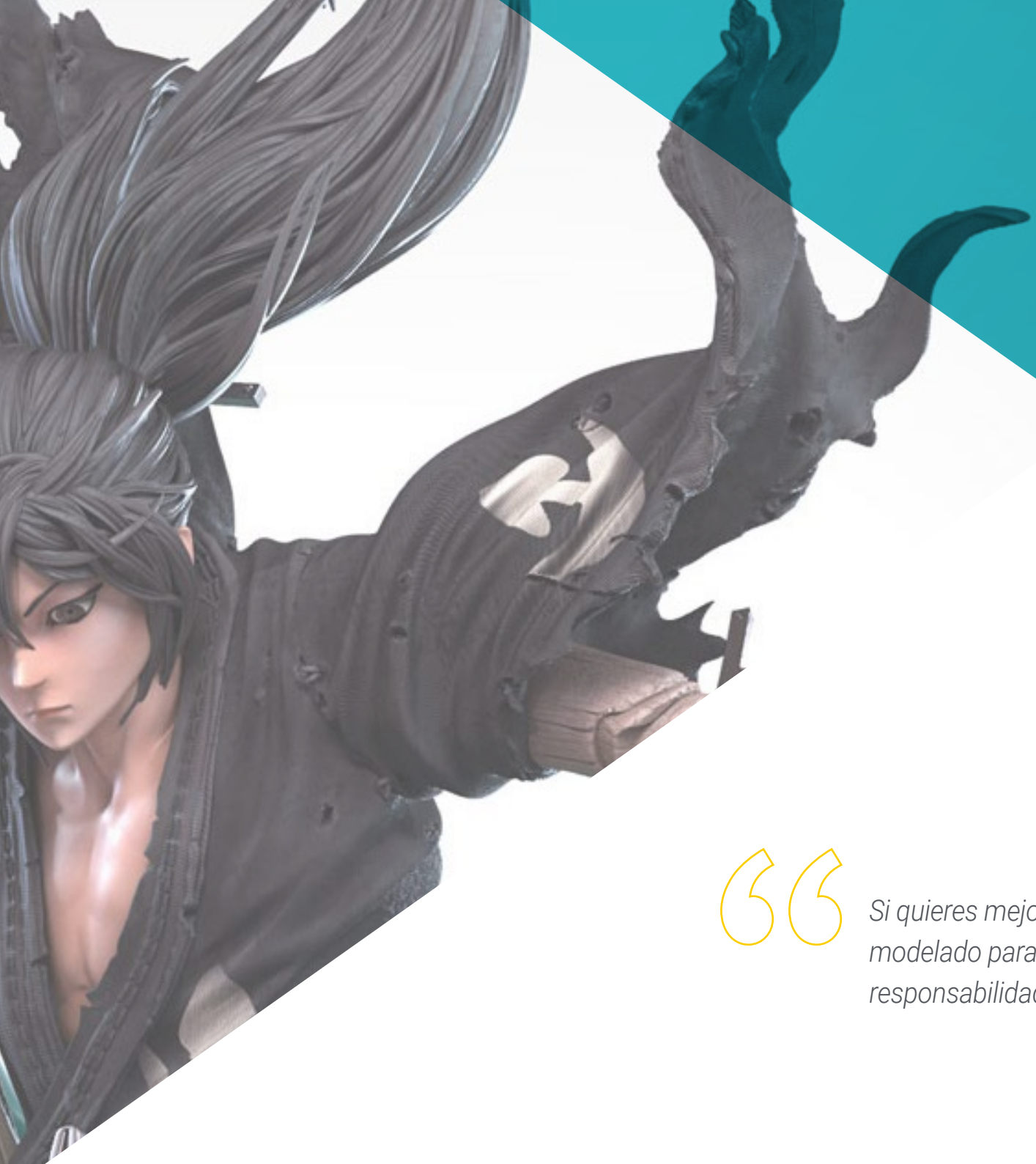


02

Objetivos

El objetivo final de este programa es proporcionar a sus alumnos una completa enseñanza en el proceso de creación de personajes 3D, con información detallada de cada parte del proceso para que el estudiante domine la técnica. Esto les abrirá las puertas a unos puestos de trabajo de mayor calidad, donde desarrollar todo su potencial artístico percibiendo el salario y prestigio que merecen.





Si quieres mejorar tu carrera en el mundo del modelado para videojuegos sin desatender tus responsabilidades, este es el mejor título para ti"

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

- Enfocar los conocimientos anatómicos en formas más simples y cartoon
- Crear un modelo cartoon desde la base al detalle aplicando lo aprendido anteriormente
- Repasar las técnicas aprendidas en el programa en un estilo diferente de modelado

Tus objetivos profesionales estarán mucho más cerca tras mejorar tus técnicas y refinamiento de modelos en este Diplomado"

03

Dirección del curso

TECH ha escogido a los mejores profesionales del mundo del diseño 3D para ofrecerles a sus alumnos la mejor enseñanza posible al respecto. Gracias a su experiencia personal, el alumno aprenderá desde los procesos de esculpido de cabeza, cara y pelo hasta los texturizados más avanzados con los procesos de renderizado más eficaces. Con todo ello, el alumno se estará instruyendo en un nicho del modelado 3D que le llevará a ser más eficiente en su trabajo y, por tanto, más capacitado para asumir mayores cargos.





Deja que sean profesionales del ámbito del videojuego los que te guíen hacia un futuro laboral mucho mejor en esta industria con futuro y en crecimiento"

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

Al ser una temática tan compleja la del modelado de personajes en 3 dimensiones, este Diplomado recoge los conocimientos esenciales que debe tener el alumno para destacar con un flujo de trabajo eficiente. Siendo pleno conocedor de todos los pasos que se deben dar, el egresado puede incluso optar por dirigir equipos de trabajo dedicados al modelado de personajes 3D. Gracias a la metodología educativa de TECH, el material didáctico está enriquecido con multitud de ejemplos prácticos y casos reales en los que el alumno aprende contextualmente a diseñar los mejores personajes 3D posibles.





Esta es la ocasión que estabas esperando para especializarte en modelado 3D de videojuegos y relanzar tu carrera. No la desaproveches y matricúlate hoy"

Módulo 1. Personajes estilizados

1.1. Elección de un personaje estilizado y *Blocking* de las formas bases
- 1.1.1. Referentes y *Concept Arts*
- 1.1.2. Formas bases
- 1.1.3. Deformidades y formas fantásticas

1.2. Conversión de nuestro modelo *Low Poly into High Poly*: esculpido de la cabeza, pelo y cara
- 1.2.1. *Blocking* de la cabeza
- 1.2.2. Nuevas técnicas de creación de pelo
- 1.2.3. Realización de mejoras

1.3. Refinamiento del modelo: manos y pies
- 1.3.1. Esculpido avanzado
- 1.3.2. Refinamiento de formas generales
- 1.3.3. Limpieza y suavizado de formas

1.4. Creación de mandíbula y dientes
- 1.4.1. Creación de dientes humanos
- 1.4.2. Aumentar sus polígonos
- 1.4.3. Detalle fino de los dientes en ZBrush

1.5. Modelando la ropa y los accesorios
- 1.5.1. Tipos de ropas cartoon
- 1.5.2. Zmodeler
- 1.5.3. Modelado en Maya aplicado

1.6. Retopología y creación de topología limpia desde cero
- 1.6.1. Retopologia
- 1.6.2. Loops acordes al modelo
- 1.6.3. Optimización de la Maya





1.7. UV Mapping & Baking
- 1.7.1. UV´s
- 1.7.2. Substance Painter: Bakeo
- 1.7.3. Pulir Bakeo

1.8. *Texturing & Painting In* Substance Painter
- 1.8.1. Substance Painter: texturizado
- 1.8.2. Técnicas de *Handpainted Cartoon*
- 1.8.3. *Fill Layers* con generadores y máscaras

1.9. Iluminación y Render
- 1.9.1. Iluminación de nuestro personaje
- 1.9.2. Teoría del color y presentación
- 1.9.3. Substance Painter: Render

1.10. Posado y presentación final
- 1.10.1. Diorama
- 1.10.2. Técnicas de posado
- 1.10.3. Presentación de modelos

Con un temario tan completo como este y un personal docente implicado en tu mejora profesional, tendrás todas las facilidades para convertirte en una referencia del modelado de personajes de videojuegos en 3D”

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.

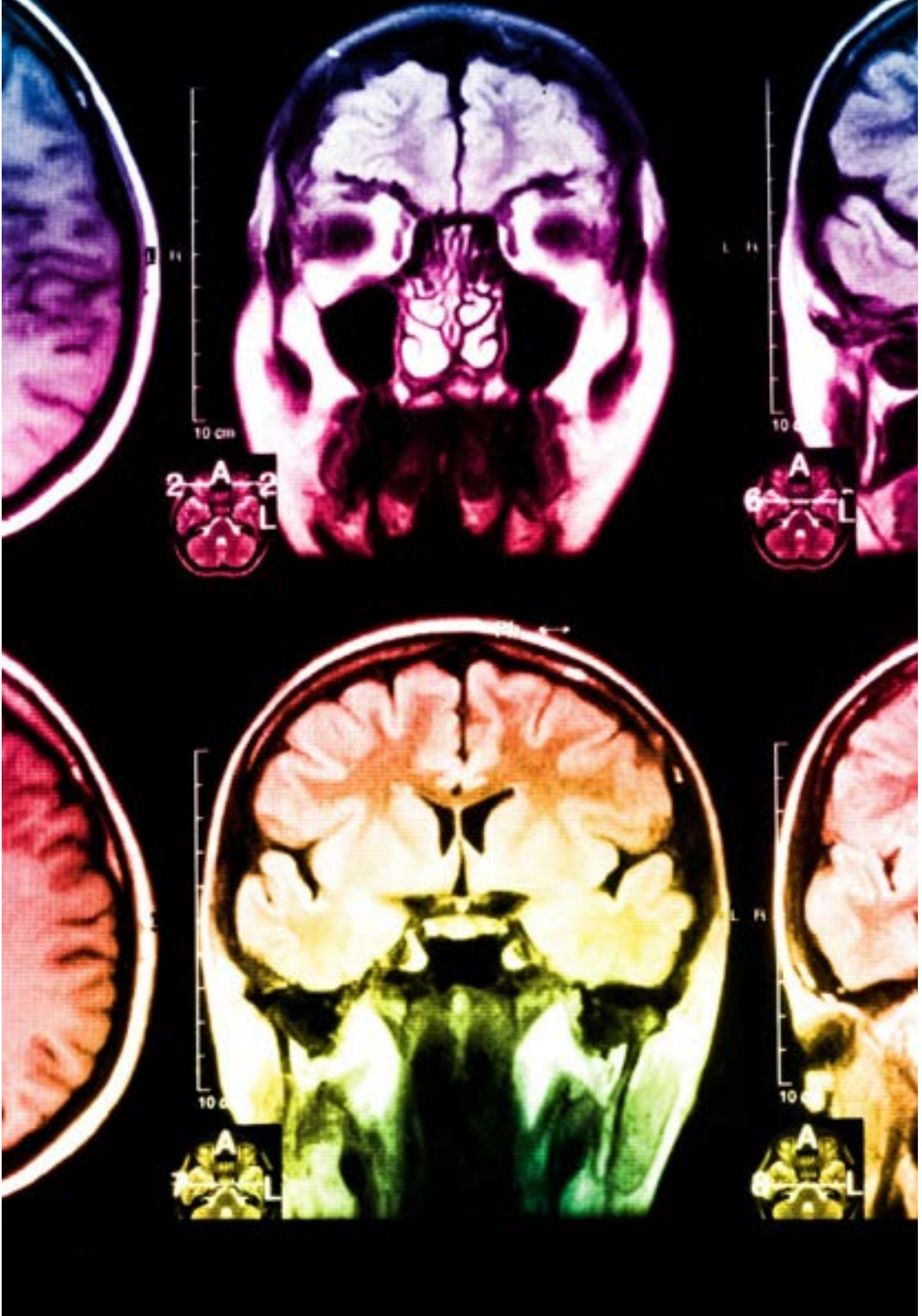
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

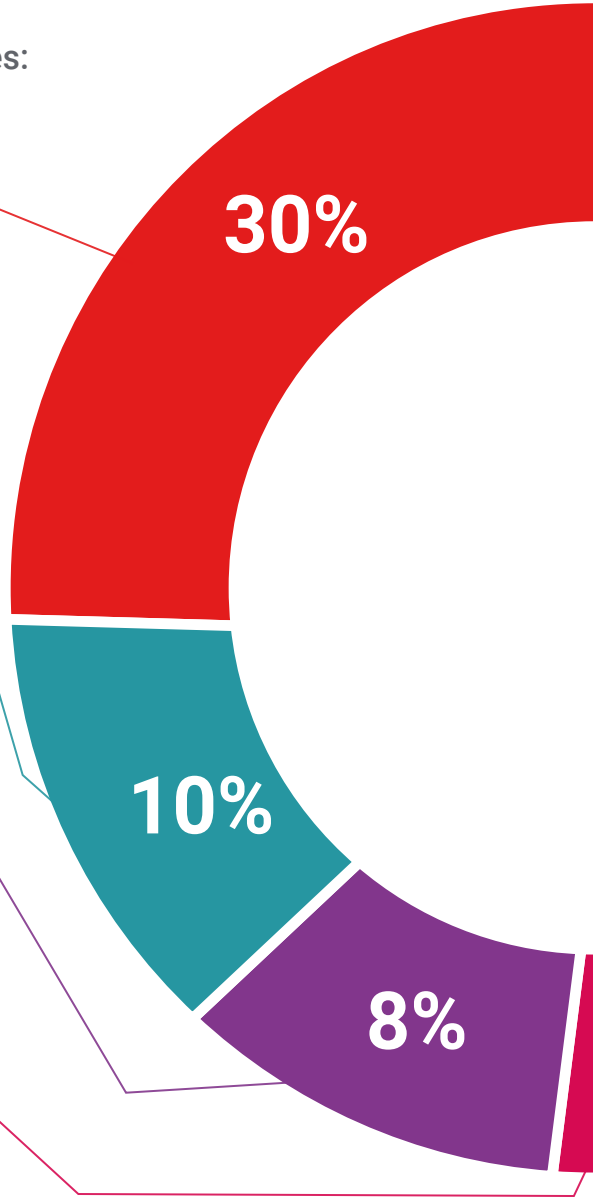
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

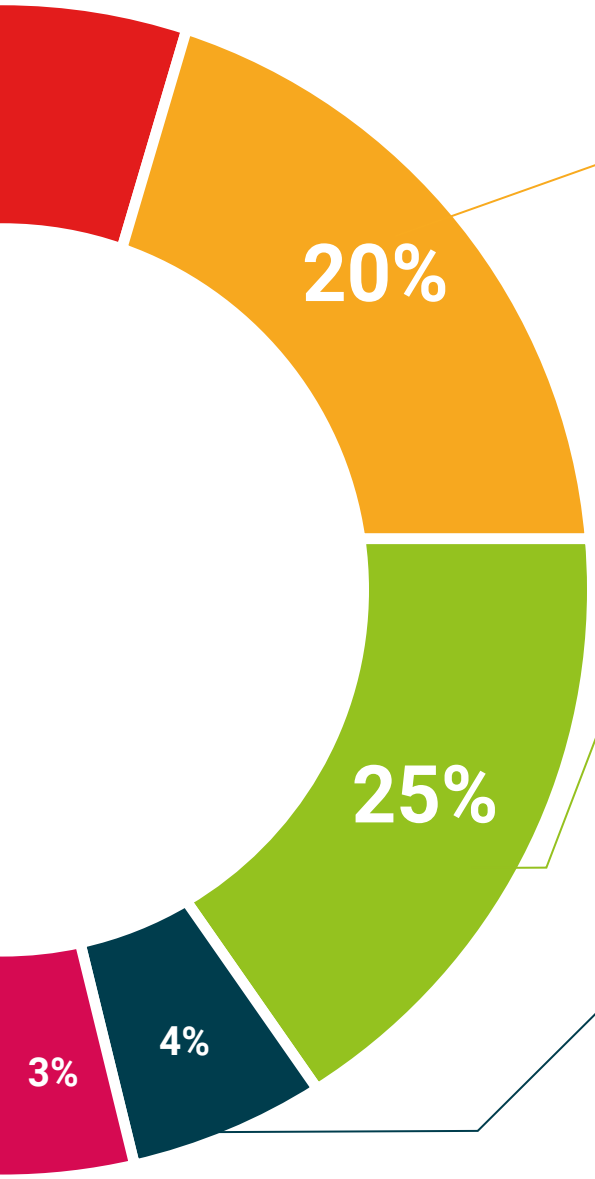
Prácticas de habilidades y competencias

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 de Personajes en 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 Modelado de Personajes en 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 Modelado de Personajes en 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

Modelado de Personajes en 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
Modelado de Personajes en 3D

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Modelado de Personajes en 3D



tech universidad tecnológica