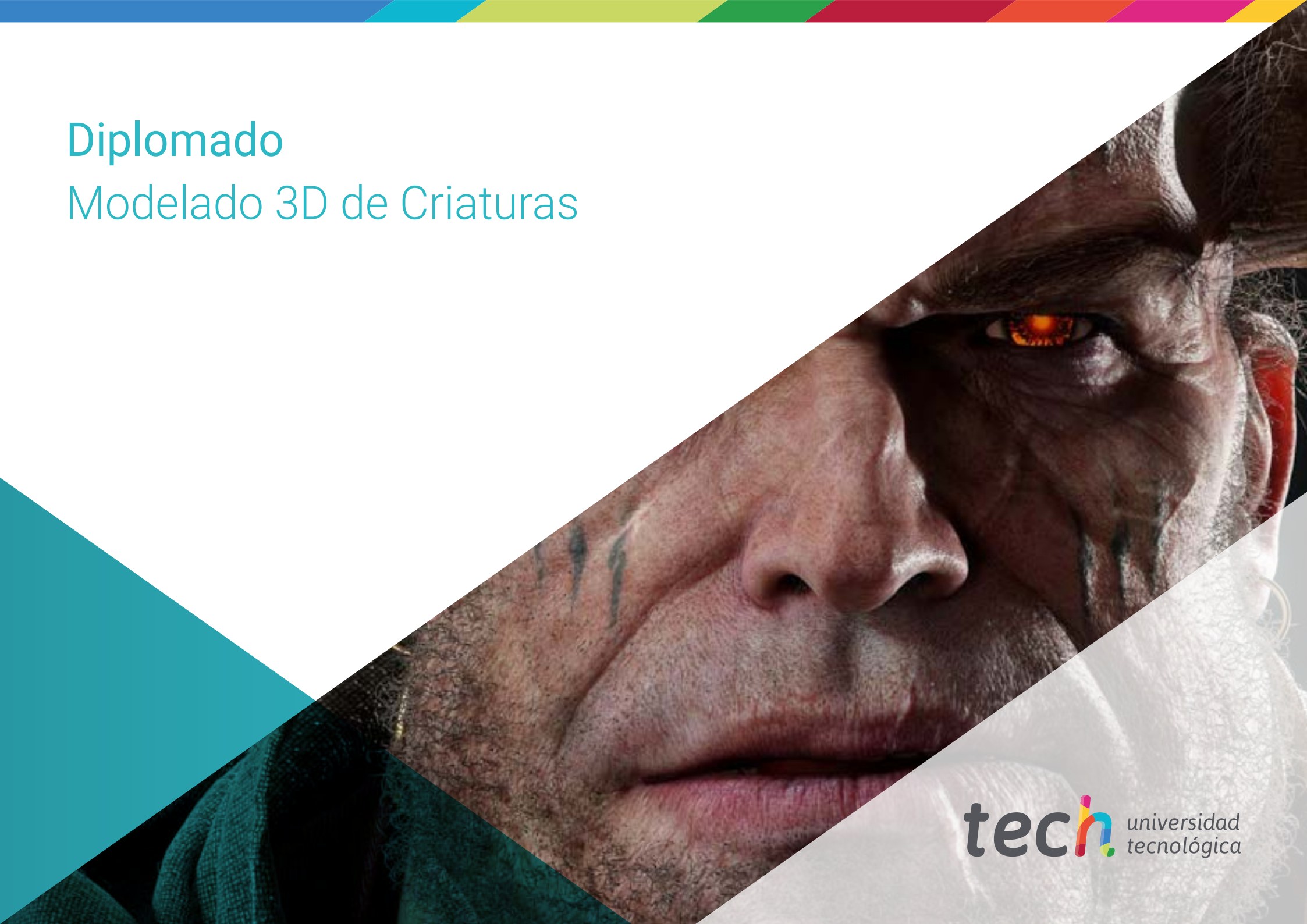
Diplomado

Modelado 3D de Criaturas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Modelado 3D de Criaturas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/modelado-3d-criaturas**

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 el mundo de los videojuegos es habitual encontrar impresionantes criaturas de todo tipo. En el caso de Horizon Zero Dawn son gigantescos dinosaurios metálicos los que pueblan el mundo, mientras que en la aproximación más realista de Red Dead Redemption 2 se pueden encontrar osos, caballos o lobos recreados con todo lujo de detalles. Sea de forma fantástica o verosímil, el diseñador que quiera triunfar creando modelos 3D para videojuegos debe conocer como recrear cualquier tipo de criatura. Por ello, este título de TECH ofrece una completa capacitación con la que el alumno se distinguirá con honores, mejorando su prestigio y posición al recrear de forma fidedigna cualquier animal real o ficticio.





Teniendo un dominio del modelado 3D de criaturas podrás acceder a los proyectos más ambiciosos del mundo de los videojuegos”

Es extraño encontrar hoy en día un título de videojuego que no incluya alguna clase de criatura, ya sea, fantástica o real. El mundo de los animales alberga multitud de anatomías, por lo que los profesionales del diseño dedicados a su recreación deben tener un amplio conocimiento en este campo.

Para cubrir este vacío de conocimientos que pueden tener muchos diseñadores que quieran especializar su carrera, TECH ha elaborado un Diplomado completo en el que el alumno repasará las anatomías de reptiles, anfibios, mamíferos y animales con plumaje, así como todas las características que los hacen únicos y distintivos frente a los demás.

Gracias a un estudio intensivo de los huesos, rostros y musculaturas diversas del reino animal, el egresado será capaz de recrear a la perfección cualquier clase de animal en Maya, haciendo uso de XGen para el pelaje o plumas de los mismos.

Un Diplomado que lleva a sus alumnos al siguiente nivel profesional en su trayectoria laboral, pues es perfectamente compatible con otro tipo de responsabilidades laborales o personales. Al ser un programa completamente online, el material de estudio se encuentra disponible para su descarga desde el primer día de la titulación, pudiendo el alumno decidir cuándo y cómo estudiarlo.

Este **Diplomado en Modelado 3D de Criaturas** contiene el programa 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

Diseñando criaturas 3D realistas y convincentes podrás mejorar ampliamente tus posibilidades de crecimiento laboral”

Este Diplomado te abrirá las puertas hacia el ascenso laboral que buscas, demostrando capacidad y calidad en tu trabajo de modelado 3D”

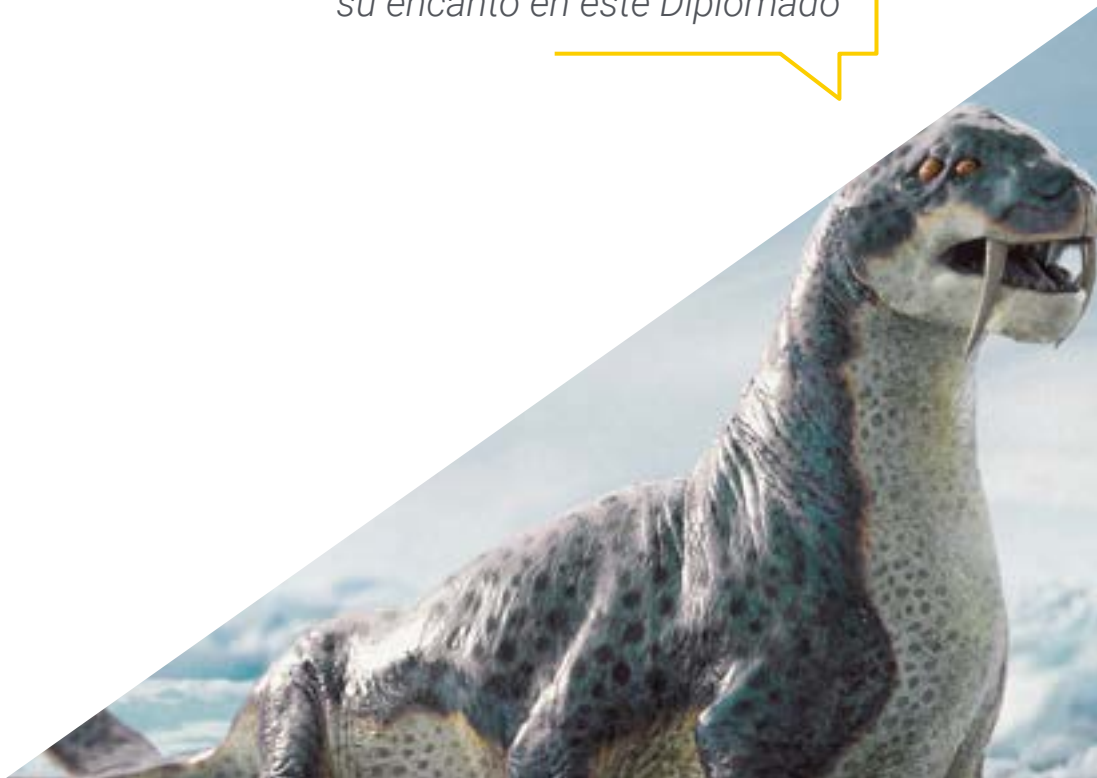
Formaliza hoy tu matrícula en este programa y no esperes más para construir el futuro que deseas diseñando y modelando las criaturas del futuro.

¿Siempre quisiste saber por qué Yoshi se ha quedado en la memoria colectiva de la gente? Descubre el secreto tras su encanto en este Diplomado

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

Para destacar en la industria de los videojuegos no basta con crear modelos 3D de buena calidad. El profesional tiene que tener una comprensión completa de todo el proceso de esculpido, incluyendo los propios principios anatómicos si su tarea es recrear animales o criaturas con precisión. Este Diplomado instruye a sus alumnos en todos los conocimientos acerca de las criaturas tridimensionales para que consigan los mejores resultados posibles, destacando con garantías en su excelencia, fluidez de trabajo y recreación precisa de todos los elementos reales o ficticios de los animales.





TECH te ayudará a alcanzar nuevas cotas profesionales en tu carrera de diseñador 3D gracias a unos conocimientos útiles y demandados en la industria del videojuego"

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

- Aprender el modelado de diferentes tipos de anatomía animal
- Repasar los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de *Displacement* y Alphas
- Investigar cómo exportar modelos a Mari para texturizarlos de manera realista
- Profundizar sobre el *Grooming* y cómo hacerlo en los animales con Xgen
- Renderizar modelos en Arnold Render de Maya

No desaproveches esta oportunidad de acercarte hacia tu meta profesional con este exitoso programa en Modelado 3D de Criaturas”

03

Dirección del curso

El alumno encontrará en este Diplomado a un personal docente que no solo le instruirá en los aspectos fundamentales del diseño de criaturas 3D, sino que también comparte sus preocupaciones e intereses para llegar lo más lejos posible en el ámbito del diseño 3D para videojuegos. Gracias a su gran experiencia profesional, los docentes pueden proporcionar al estudiante consejos de gran utilidad a la hora de seguir mejorando su trayectoria laboral.





Los docentes de este programa te ayudarán en todo lo que necesitas tener para ser un gran triunfador del modelaje 3D en videojuegos”

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

Siguiendo la metodología educativa más reciente e innovadora, TECH y su personal docente preparan los contenidos de titulaciones como este Diplomado en Modelado 3D de Criaturas para que el estudiante saque el máximo partido de los mismos. Así, el alumno comprobará cómo se realizan los animales y bestias más realistas de los videojuegos de forma práctica, con casos reales y vídeos guiados que, además, aligeran en gran medida la carga lectiva. Se trata por tanto de una oportunidad fantástica de mejorar la trayectoria laboral en el diseño 3D de la forma más rápida y directa posible, pues tampoco se requiere un trabajo final para finalizar el título.





Te convertirás en el experto en criaturas de tu departamento, asignándote mayores responsabilidades y pudiendo acceder a mejores juegos y proyectos”

Módulo 1. Modelado de criaturas

1.1. Comprensión de la anatomía animal
- 1.1.1. Estudio de los huesos
- 1.1.2. Proporciones de una cabeza animal
- 1.1.3. Diferencias anatómicas

1.2. Anatomía del cráneo
- 1.2.1. Rostro animal
- 1.2.2. Músculos de la cabeza
- 1.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos

1.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
- 1.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
- 1.3.2. Eje central de su cuerpo
- 1.3.3. Creación de torsos en diferentes animales

1.4. Musculatura animal
- 1.4.1. Músculos
- 1.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
- 1.4.3. Formas de un cuerpo animal

1.5. Reptiles y anfibios
- 1.5.1. Piel reptiliana
- 1.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
- 1.5.3. Detalle fino

1.6. Mamíferos
- 1.6.1. Pelaje
- 1.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
- 1.6.3. Detalle fino





1.7. Animales con plumaje
- 1.7.1. Plumaje
- 1.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
- 1.7.3. Detalle fino

1.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
- 1.8.1. Dientes específicos del animal
- 1.8.2. Detallado de los dientes
- 1.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula

1.9. Creación del fur, pelaje para animales
- 1.9.1. Xgen en Maya: *Grooming*
- 1.9.2. Xgen: plumas
- 1.9.3. Render

1.10. Animales fantásticos
- 1.10.1. Animal fantástico
- 1.10.2. Modelado al completo del animal
- 1.10.3. Texturizado, iluminación y render

Únete a la familia digital de TECH, con un título 100% online y pensado para ti en el que aprenderás todos los secretos para modelar criaturas con rigor y precisión"

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.

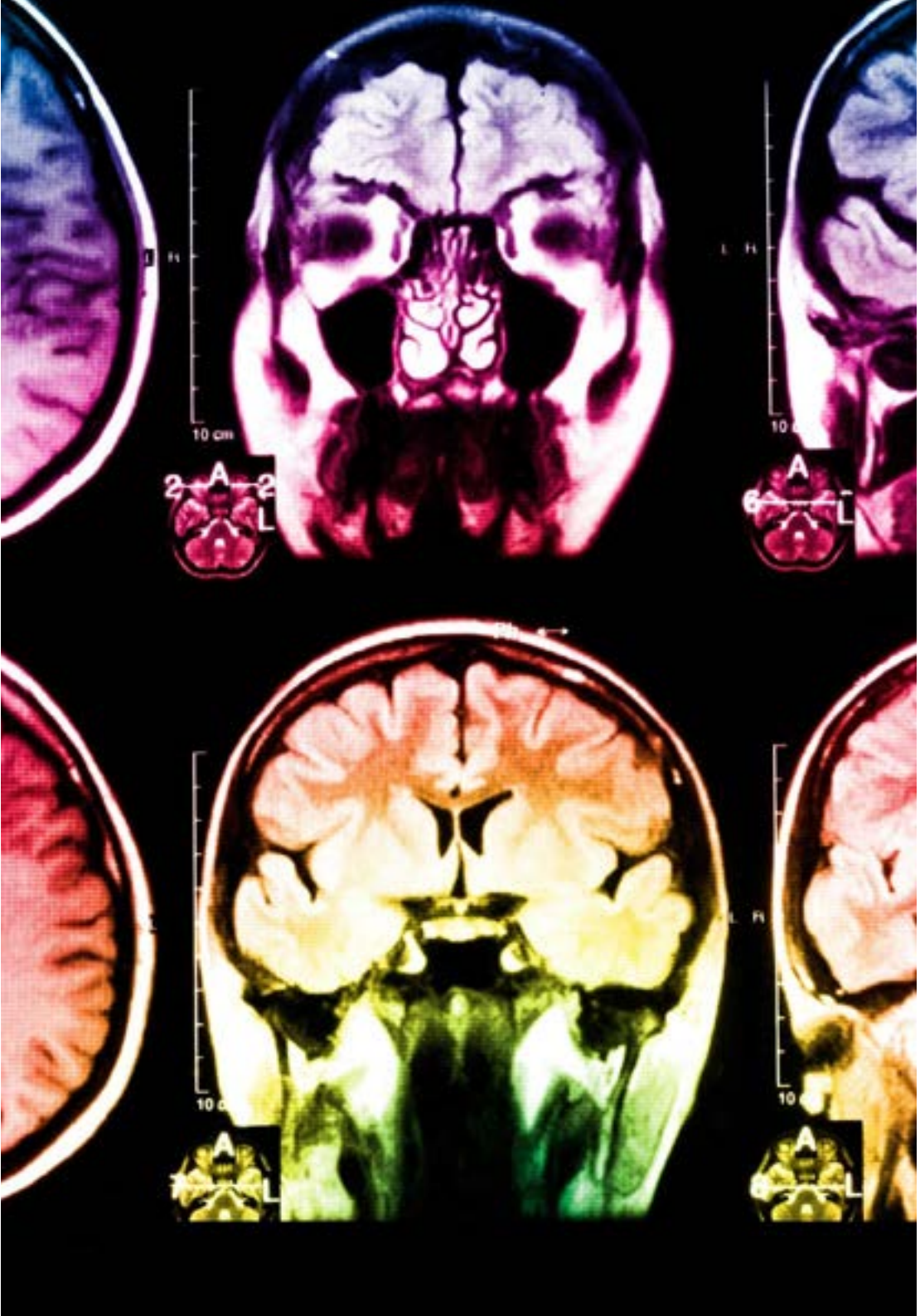
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

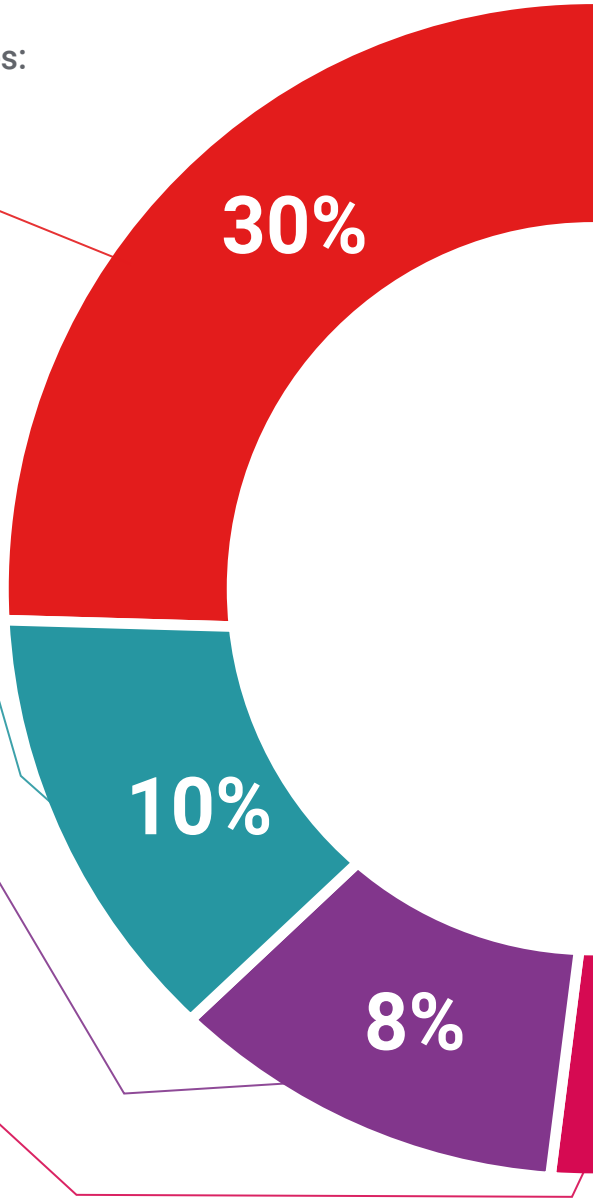
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

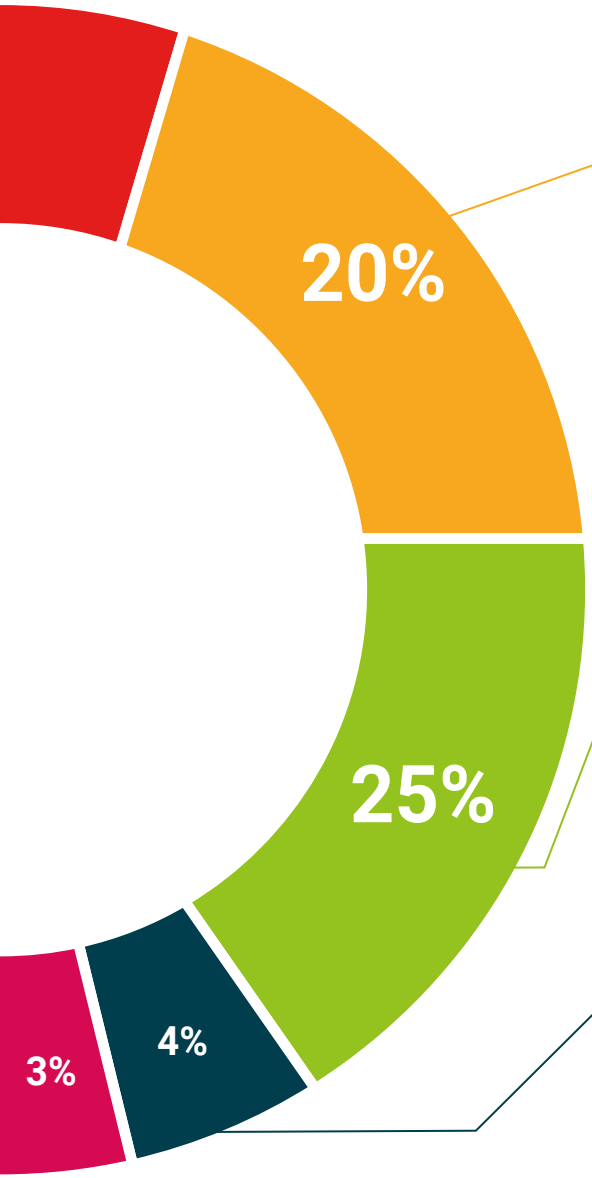
Prácticas de habilidades y competencias

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 3D de Criaturas 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 3D de Criaturas** 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 3D de Criaturas**

Nº 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 3D de Criaturas

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 3D de Criaturas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Modelado 3D de Criaturas



tech universidad tecnológica