

Diplomado

UVs y Texturizado 3D
con Allegorithmic





Diplomado UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/uvs-texturizado-3d-allegorithmic

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 cine de más alta calidad la herramienta más extendida es Mari, un software con el que los diseñadores 3D de mayor prestigio realizan las figuras y modelos que todos conocemos. La problemática para la mayoría de profesionales del mundo del diseño es que este programa apenas se imparte en las facultades tradicionales, por lo que su conocimiento es muy básico o escaso. TECH ha elaborado la presente titulación para resolver este problema, profundizando además en los aspectos del mapeado UV y texturizado 3D con Allegorithmic Substance Painter, otra de las herramientas más utilizadas en el ámbito de los videojuegos.



“

*Aprenderás todos los secretos que
esconde la herramienta Mari, así como
la forma correcta de texturizar en
Substance Painter, lo que incrementará
en gran medida tu potencial profesional”*

Debido a su gran versatilidad de uso, así como a la calidad final de los trabajos realizados, las herramientas de texturizado más extendidas en el mundo del cine y videojuegos son Mari y Allegorithmic Substance Painter, respectivamente.

Al tratarse de software de relativa complejidad, las facultades tradicionales de diseño no inciden lo suficiente en su uso, por lo que los profesionales de este campo requieren muchas veces una instrucción mucho más profunda y especializada para realmente mejorar su desempeño y posición laborales.

Por ello TECH ha reunido a un equipo de expertos con experiencia en el uso de estos dos softwares, con la tarea de elaborar un Diplomado lo más detallado y exhaustivo posible para que el alumno acabe dominándolas en todos sus aspectos, añadiendo un plus de profesionalidad a todos sus trabajos y proyectos.

Además, el Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic se imparte de manera completamente online, pudiendo el alumno acceder a todo el material didáctico desde el primer día de la titulación. Al no haber clases ni horarios, el estudiante es el que decide cómo y cuándo abarcar el estudio, lo que otorga una gran libertad y comodidad para poder afrontar el programa.

Este **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** 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 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

“*Serás un profesional del diseño con conocimientos más avanzados gracias a este Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic*”

“Aprenderás los trucos y técnicas de los mejores diseñadores 3D de la industria, aplicables a multitud de campos y proyectos”

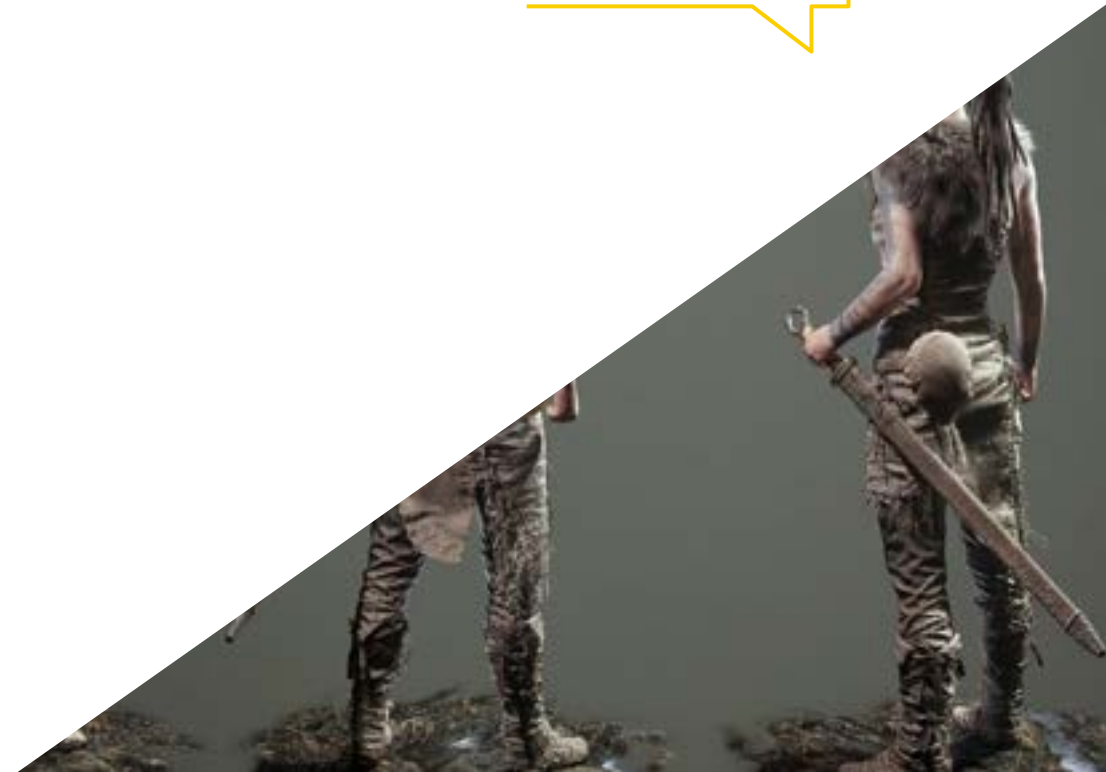
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Crearás los modelos de mayor calidad de tu equipo gracias a tus conocimientos más profundos en Mari y Substance Painter.

Tendrás la oportunidad de lanzarte hacia los equipos de diseño de mayor prestigio de los videojuegos o incluso de Hollywood.



02

Objetivos

El objetivo de esta titulación de TECH es aumentar las capacidades profesionales de sus alumnos con una capacitación de calidad, que suponga un factor diferencial a la hora de determinar el éxito en su trayectoria profesional. Por eso el temario profundiza en técnicas de texturizado avanzadas, con la que los modelos 3D del alumno lucirán mucho mejor al mismo tiempo que mejora su propio flujo de trabajo.



“

*Con el asesoramiento experto que recibirás
a lo largo de esta capacitación, estarás
más que preparado para dar un salto de
importante calidad en tu carrera profesional”*



Objetivos generales

- ♦ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ♦ Dominar la retopología, UVs y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico con el que 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

- ♦ Estudiar la forma más óptima de UVs en Maya y los sistemas de UDIM
- ♦ Desarrollar los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos
- ♦ Conocer los conocimientos para texturizar en Mari para modelos hiperrealistas
- ♦ Aprender a crear texturas XYZ y mapas de *Displacement* sobre nuestros modelos
- ♦ Ahondar en la importación de nuestras texturas en Maya



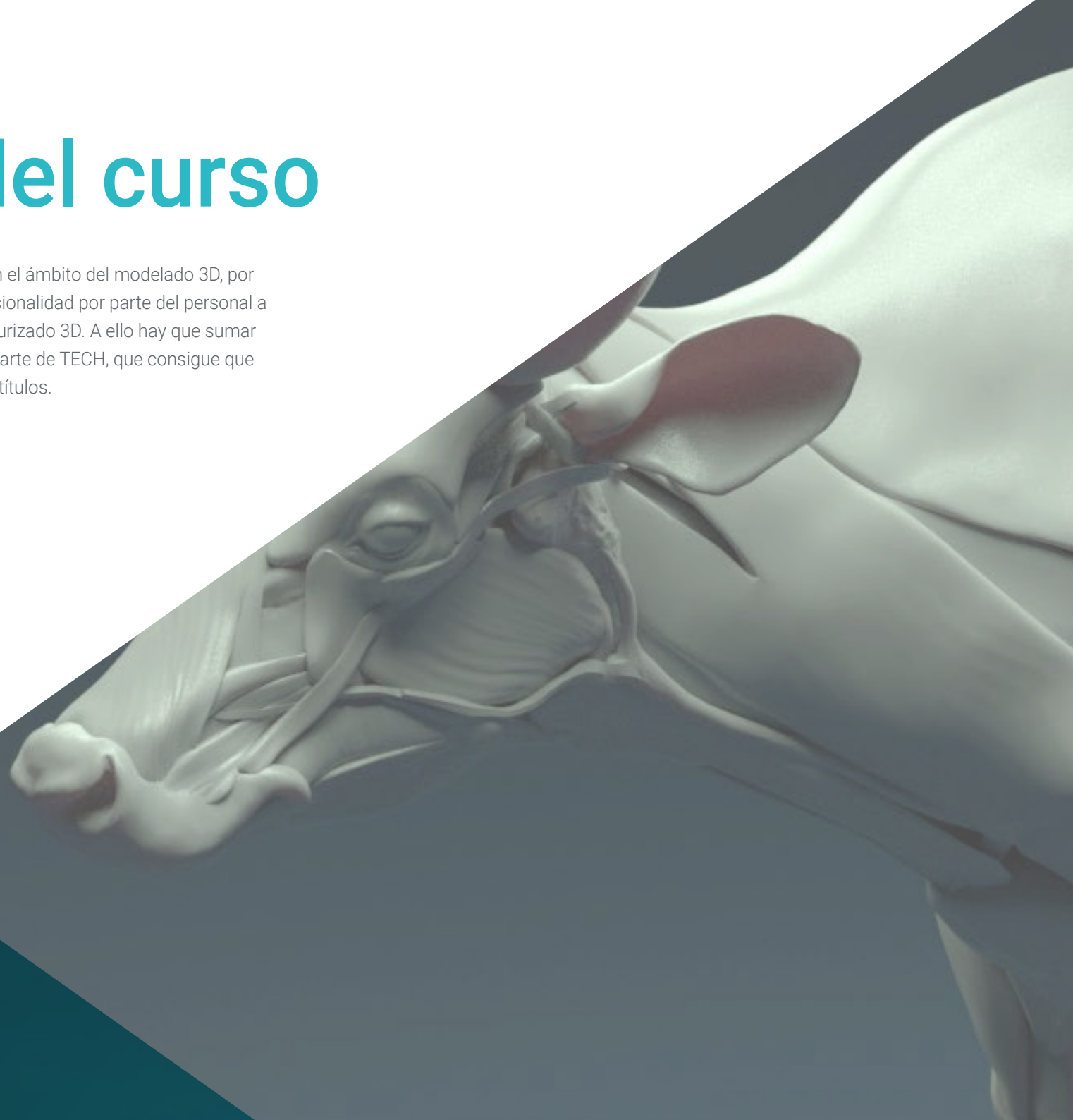
Esta titulación será un antes y un después en tu carrera en el mundo del diseño, pues sabrás aplicar texturas mucho más llamativas y formidables a tus modelos"



03

Dirección del curso

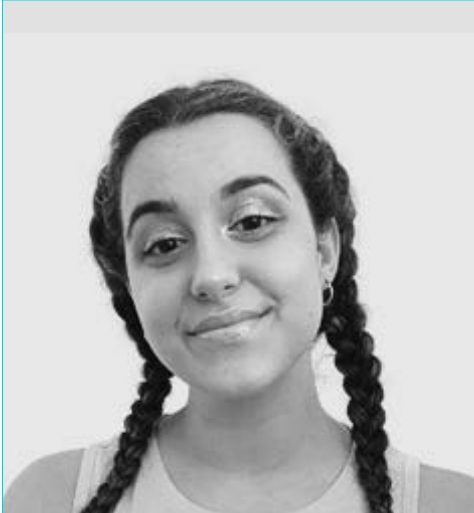
Este programa cuenta con docentes de primer nivel en el ámbito del modelado 3D, por lo que el alumno tiene una garantía de calidad y profesionalidad por parte del personal a la hora de recibir la mejor capacitación posible en texturizado 3D. A ello hay que sumar el uso de una metodología educativa innovadora por parte de TECH, que consigue que sus alumnos saquen aún más provecho de todos sus títulos.



“

*Estás en el mejor lugar para poder
aportar valor a tu calidad profesional
aprendiendo las últimas novedades y
métodos en texturizado 3D”*

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 Animación 3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- ♦ Máster y Bachelor Degree en Arte 3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

El temario del presente Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic ha sido estructurado teniendo dos objetivos en mente: contener toda la teoría y práctica esencial en el uso de Substance Painter y Mari al mismo tiempo que se facilita la adquisición de todo este material didáctico gracias a un apoyo audiovisual de gran potencia. El alumno encontrará una redacción clara, limpia e impecable, con una precisión y concisión para centrarse en los detalles realmente importantes.



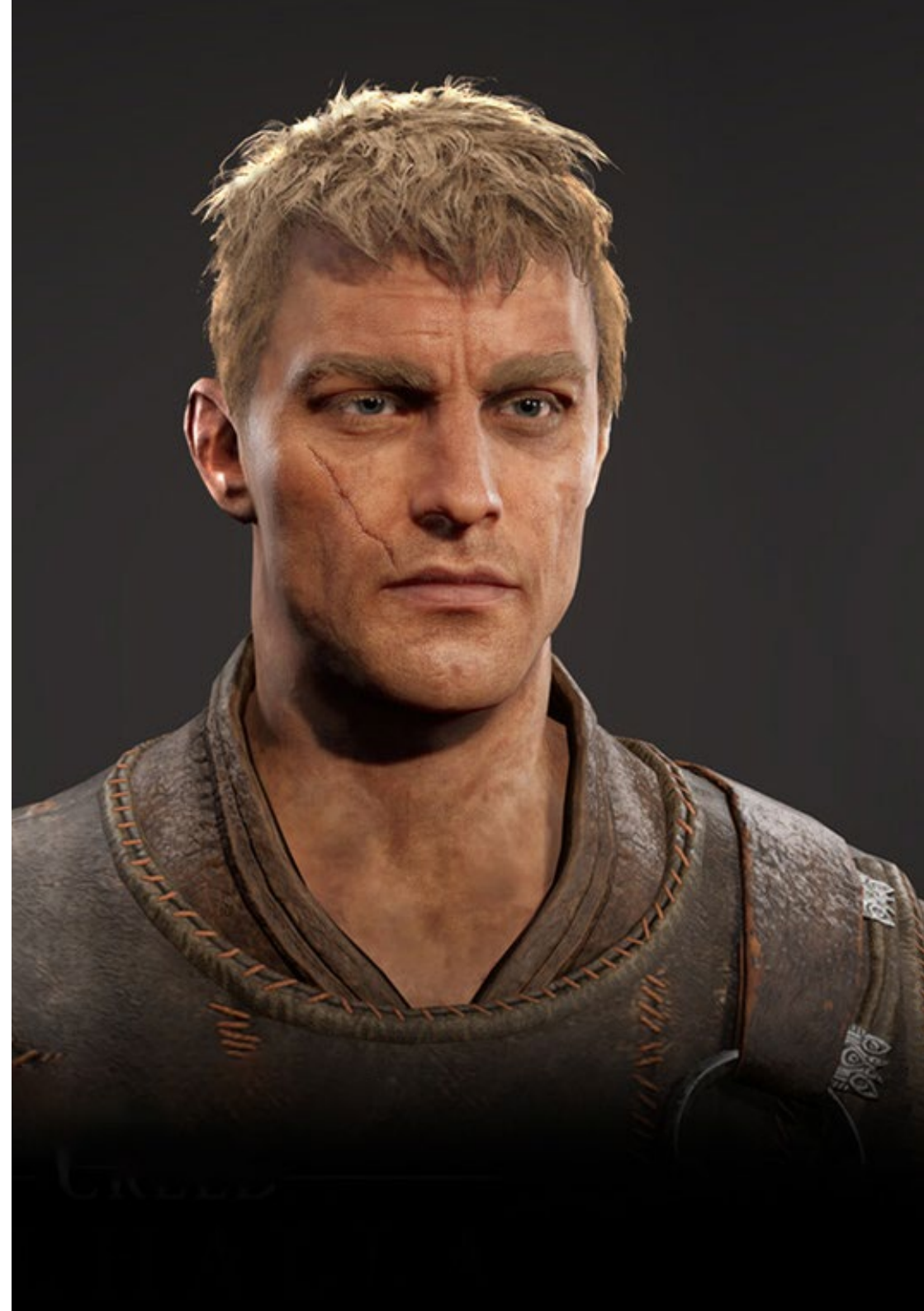


“

Siguiendo el criterio educativo más innovador y vanguardista del mercado, estarás aprendiendo el texturizado 3D más avanzado de la mejor manera posible”

Módulo 1. UVs y Texturizado con *Allegorithmic Substance Painter* y *Mari*

- 1.1. Creación de UVs de alto nivel en Maya
 - 1.1.1. UVs faciales
 - 1.1.2. Creación y *layout*
 - 1.1.3. Advanced UVs
- 1.2. Preparación de UVs para sistemas UDIMs enfocados a modelos de grandes producciones
 - 1.2.1. UDIMs
 - 1.2.2. UDIMs en Maya
 - 1.2.3. Texturas en 4K
- 1.3. Texturas XYZ: ¿qué son y cómo usarlas?
 - 1.3.1. XYZ. Hiperrealismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturizado: videojuegos y Cine
 - 1.4.1. *Substance Painter*
 - 1.4.2. *Mari*
 - 1.4.3. Tipos de texturizado
- 1.5. Texturizado en *Substance Painter* destinado a videojuegos
 - 1.5.1. Bakear desde *High a Low Poly*
 - 1.5.2. Texturas PBR y su importancia
 - 1.5.3. *ZBrush* con *Substance Painter*
- 1.6. Finalizar nuestras texturas de *Substance Painter*
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturizado de modelos
 - 1.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje





- 1.7. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de color
 - 1.7.1. Texturas XYZ en Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Corrección de errores
- 1.8. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de color
 - 1.8.1. Interfaz de Mari
 - 1.8.2. Texturización en Mari
 - 1.8.3. Proyección de texturas de piel
- 1.9. Detalle avanzado de Mapas de *Displacements* en ZBrush y Mari
 - 1.9.1. Pintado de texturas
 - 1.9.2. Displacement para hiperrealismo
 - 1.9.3. Creación de *Layers*
- 1.10. *Shading* e implementación de las texturas en Maya
 - 1.10.1. *Shaders* de la piel en Arnold
 - 1.10.2. Ojo Hiperrealista
 - 1.10.3. Retoques y consejos



*Matricúlate hoy con este
Diplomado de TECH y
no esperes más a dar un
impulso de verdad a tu
carrera en el diseño 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 facultades del mundo. 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 tomaran decisiones y emitieran 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.



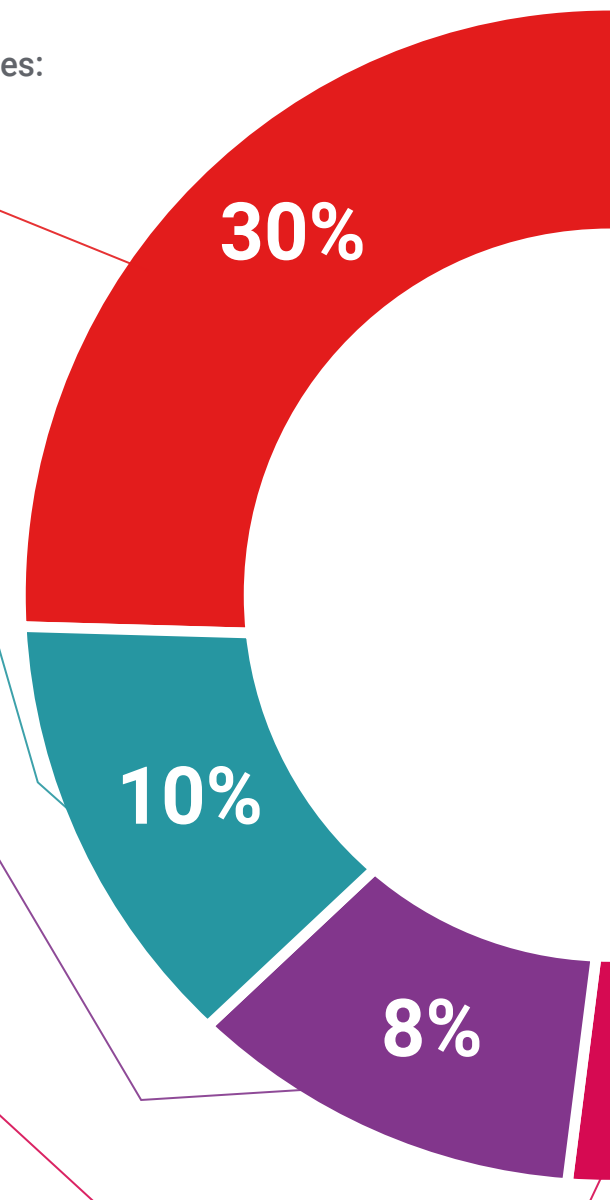
Prácticas de habilidades y competencias

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 UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic 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 UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** 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 UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*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.



Diplomado
UVs y Texturizado 3D
con Allegorithmic

Modalidad: Online

Duración: 6 semanas

Titulación: TECH Universidad Tecnológica

Horas lectivas: 150 h.

Diplomado

UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

