Diplomado

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/3ds-max-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

Un *gamer* busca un videojuego en Realidad Virtual que le sumerja en un nuevo mundo con gran viveza. Todo diseñador artístico desea que sus creaciones formen parte de ese espacio que todo jugador quiere. Esta enseñanza centrada en 3DS Max permite que ambos sueños confluyan. Gracias al dominio de este programa, el artista digital perfeccionará su modelado en tres dimensiones y mejorará su flujo de trabajo. El equipo docente especializado y con experiencia en el área gráfica y creadora de títulos VR ayudará a que el diseñador avance en su carrera profesional. Todo ello con un programa ofertado en modalidad 100% online y flexible, en la que los diseñadores eligen cómo distribuir toda la carga lectiva según mejor le convenga.





Este Diplomado es la especialización en modelado 3D que necesitas para tener unos diseños PRO”

El Diplomado en 3DS Max en Arte para Realidad Virtual permite a los diseñadores artísticos mejorar su modelado para videojuegos VR empleando técnicas reales de flujo de trabajo, que les acercarán más al alto nivel que exige la industria *gaming*.

El cuerpo docente de esta titulación guiará durante las seis semanas de duración de esta enseñanza, por las herramientas esenciales del software para ofrecer así, un diseño artístico de calidad. De esta forma se abordarán las claves para una correcta iluminación, texturización y se mostrará la compatibilidad con otros programas creativos.

Una especialización que llevará al diseñador a simular situaciones y proyectos reales donde deberá demostrar todas sus habilidades artísticas en un sector del diseño gráfico muy competitivo. El amplio abanico de recursos multimedia, el sistema *Relearning*, basado en la reiteración de concepto, y una modalidad online permiten al alumnado retener de manera sencilla y práctica todo el aprendizaje de esta titulación.

Este **Diplomado en 3DS MAX 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

Un estudio creativo está esperando que lleguen a sus equipos diseñadores artistas digitales como tú. Matricúlate en este Diplomado y perfecciona tus modelados 3D”

Los artistas digitales son ampliamente demandados por la industria del videojuego VR. Especialízate en animación 3D con este Diplomado"

Consigue un modelado sencillo, pero potente con este Diplomado.

Evidencia el potencial de tus diseños 3D. Crea personajes imaginativos y realistas con un software que te permite hacer un renderizado de mayor calidad. Matricúlate.

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 a los profesionales 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 los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El Diplomado en 3DS Max en Arte para Realidad Virtual les proporcionará a los artistas creativos las herramientas indispensables para realizar un proyecto de modelado tridimensional con garantías de éxito. Una vez concluya esta titulación, el alumnado sabrá manejar a la perfección las distintas herramientas que posee este potente software para que sus creaciones artísticas enfocadas a los videojuegos VR no pierdan ni un ápice de calidad. Los casos reales ofrecidos durante esta enseñanza por el profesorado experimentado facilitarán el aprendizaje y corrección de errores frecuentes en la ejecución de los diseños.

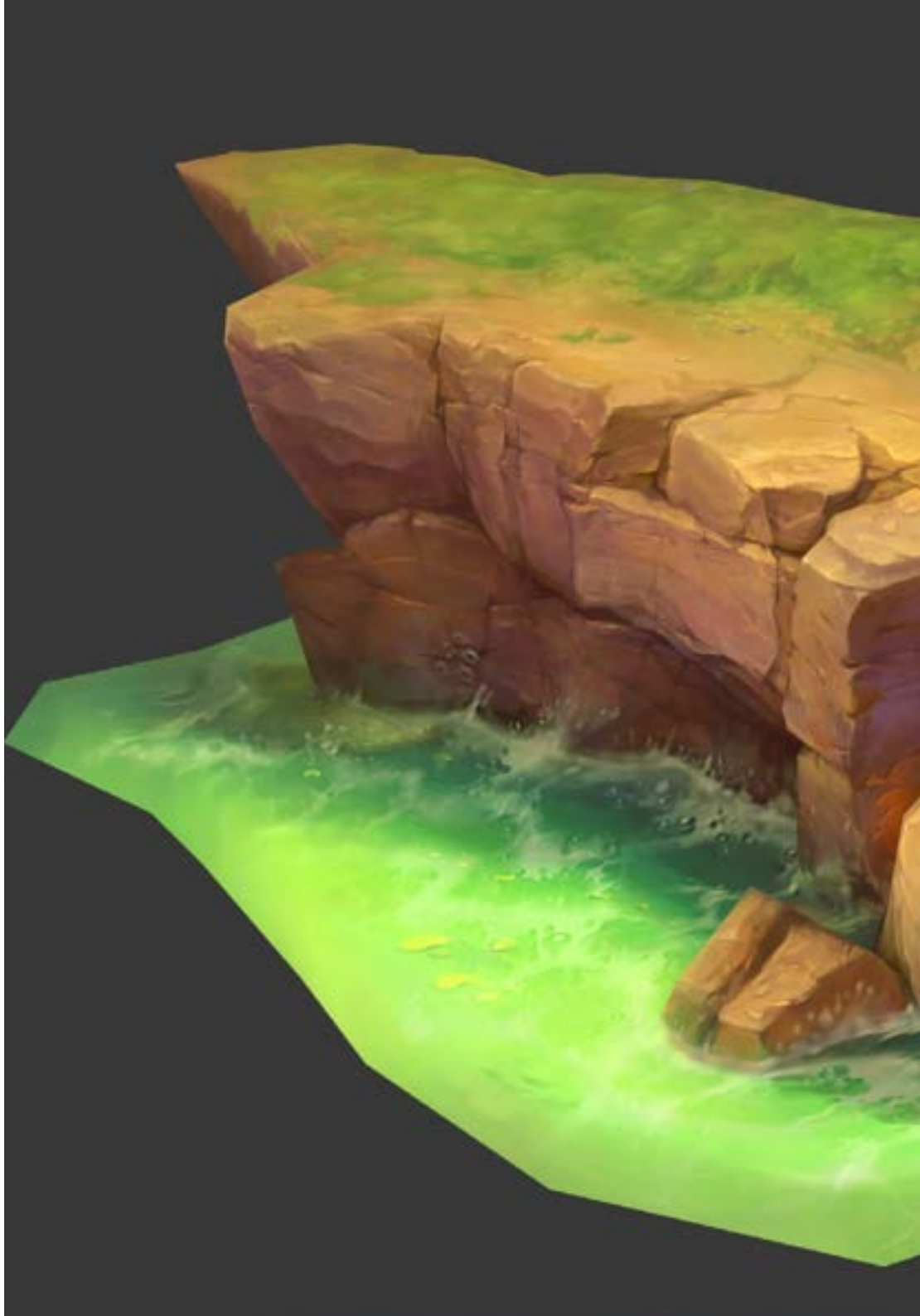


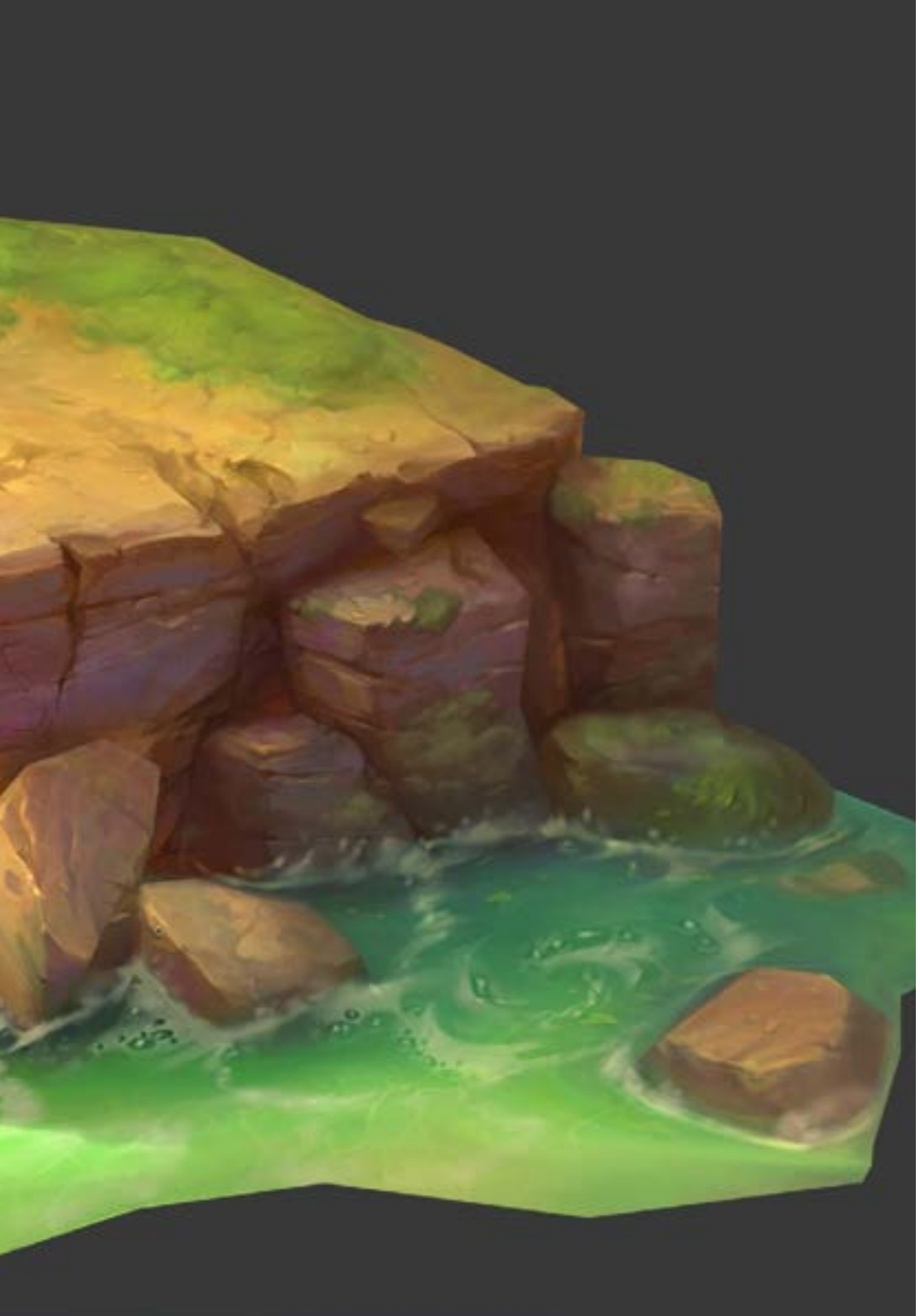


Crea un mundo fascinante de Realidad Virtual gracias a este Diplomado"

Objetivos generales

- Entender las ventajas y restricciones que 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 qué programas se ajustan más a su *Pipeline*





Objetivos específicos

- Dominar el modelado en 3ds Max
- Conocer la compatibilidad de 3ds Max con Unity para VR
- Conocer los modificadores más utilizados y manejarlos con soltura
- Utilizar técnicas reales de flujo de trabajo

Sé más eficiente en tus flujos de trabajo y los estudios creativos captarán tu capacidad para afrontar grandes proyectos"

03

Dirección del curso

El equipo docente, que conforma este Diplomado, ha sido cuidadosamente seleccionado por TECH para garantizar que el alumnado obtenga una enseñanza de calidad y acorde a las exigencias de la industria del videojuego VR. Por ello, el profesorado de este programa posee un currículo académico especializada en diseño gráfico y creación de videojuego, además de tener la experiencia en un sector que solicita profesionales altamente cualificados.





Contar con un cuerpo docente especializado en diseño 3D en el campo de los videojuegos VR te ayudará a prosperar en una industria en auge"

Dirección



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid



04

Estructura y contenido

El temario de este Diplomado recorrerá los elementos principales que todo artista digital debe conocer sobre uno de los programas más empleados por los estudios creadores de videojuegos VR. El plan de estudio está confeccionado para recorrer cada punto del programa 3DS Max, abordar sus posibilidades para la creación de personajes y objetos basados en Realidad Virtual y su compatibilidad con Unity. La extensa biblioteca de contenidos multimedia favorecerá el aprendizaje online que reciben los diseñadores en su búsqueda de la especialización en un campo con gran demanda.





Sin dominar uno de los programas más completos en modelado 3D para videojuegos VR existentes actualmente no lograrás tu meta. Inscríbete”

Módulo 1. 3DS Max

1.1. Configurando la interfaz
- 1.1.1. Iniciando el proyecto
- 1.1.2. Guardado automático e incremental
- 1.1.3. Unidades de medida

1.2. Menú *Create*
- 1.2.1. Objetos
- 1.2.2. Luces
- 1.2.3. Objetos cilíndricos y esféricos

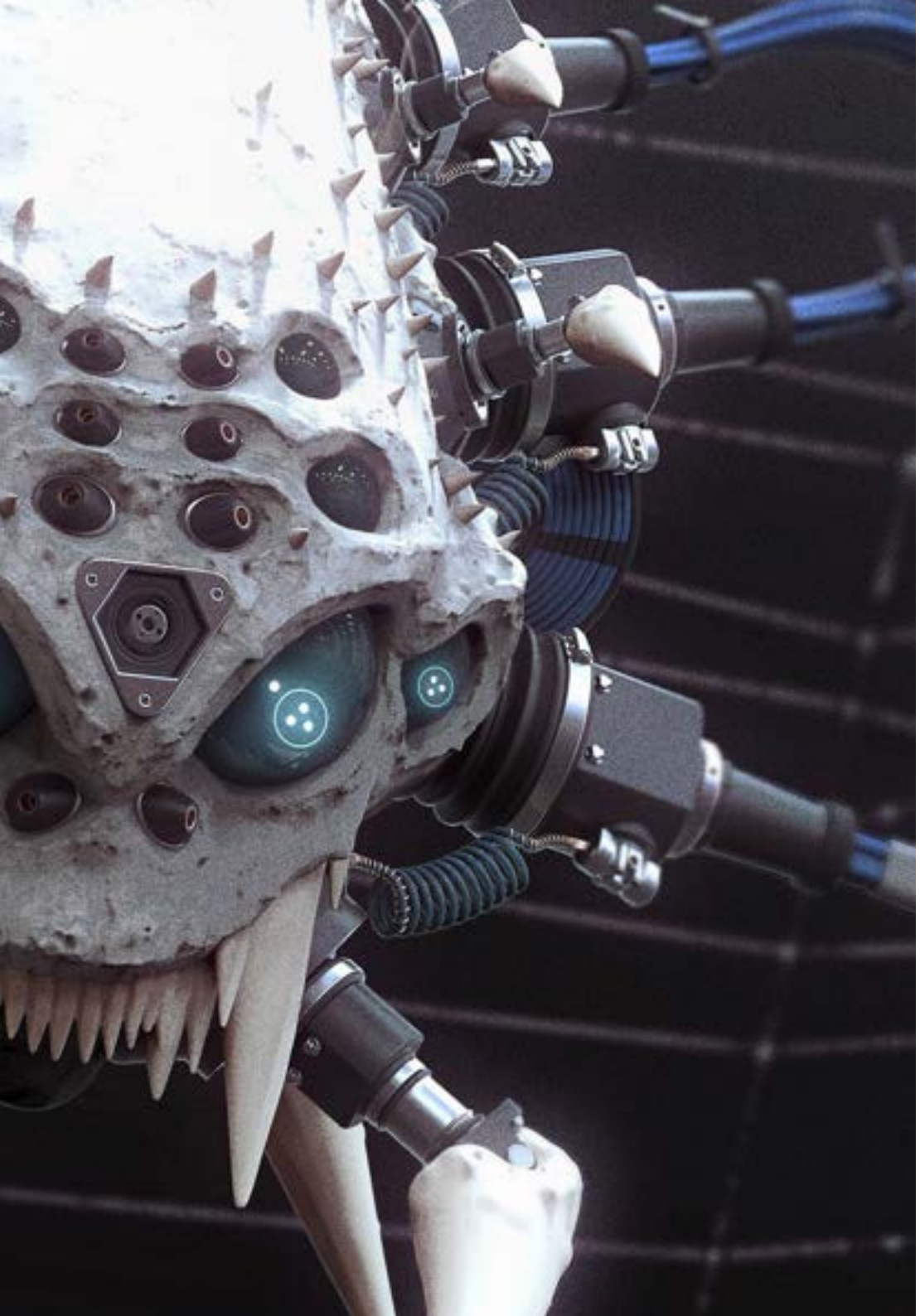
1.3. Menú *Modify*
- 1.3.1. El Menú
- 1.3.2. Configuración de Botones
- 1.3.3. Usos

1.4. *Edit Poly: Poligons*
- 1.4.1. *Edit Poly Mode*
- 1.4.2. *Edit Poligons*
- 1.4.3. *Edit Geometry*

1.5. Edit poly: selección
- 1.5.1. *Selection*
- 1.5.2. *Soft Selection*
- 1.5.3. IDs y *Smoothing Groups*

1.6. Menú Hierarchy
- 1.6.1. Situación de pivotes
- 1.6.2. *Reset* XFom y *Freeze Transform*
- 1.6.3. *Adjust* Pivot Menú





1.7. *Material Editor*
- 1.7.1. *Compact Material Editor*
- 1.7.2. *Slate Material Editor*
- 1.7.3. Multi/Sub-Object

1.8. Modifier List
- 1.8.1. Modificadores de modelado
- 1.8.2. Modificadores de modelado evolución
- 1.8.3. Modificadores de modelado final

1.9. XView y Non-Quads
- 1.9.1. XView
- 1.9.2. Verificando si hay errores en la geometría
- 1.9.3. *Non-Quads*

1.10. Exportando para Unity
- 1.10.1. Triangular el *Asset*
- 1.10.2. Direct X u Open Gl para Normales
- 1.10.3 . Conclusiones

Pulir y detallar los modelos 3D que contiene el videojuego con profesionalidad, gracias a este Diplomado”

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 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 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.

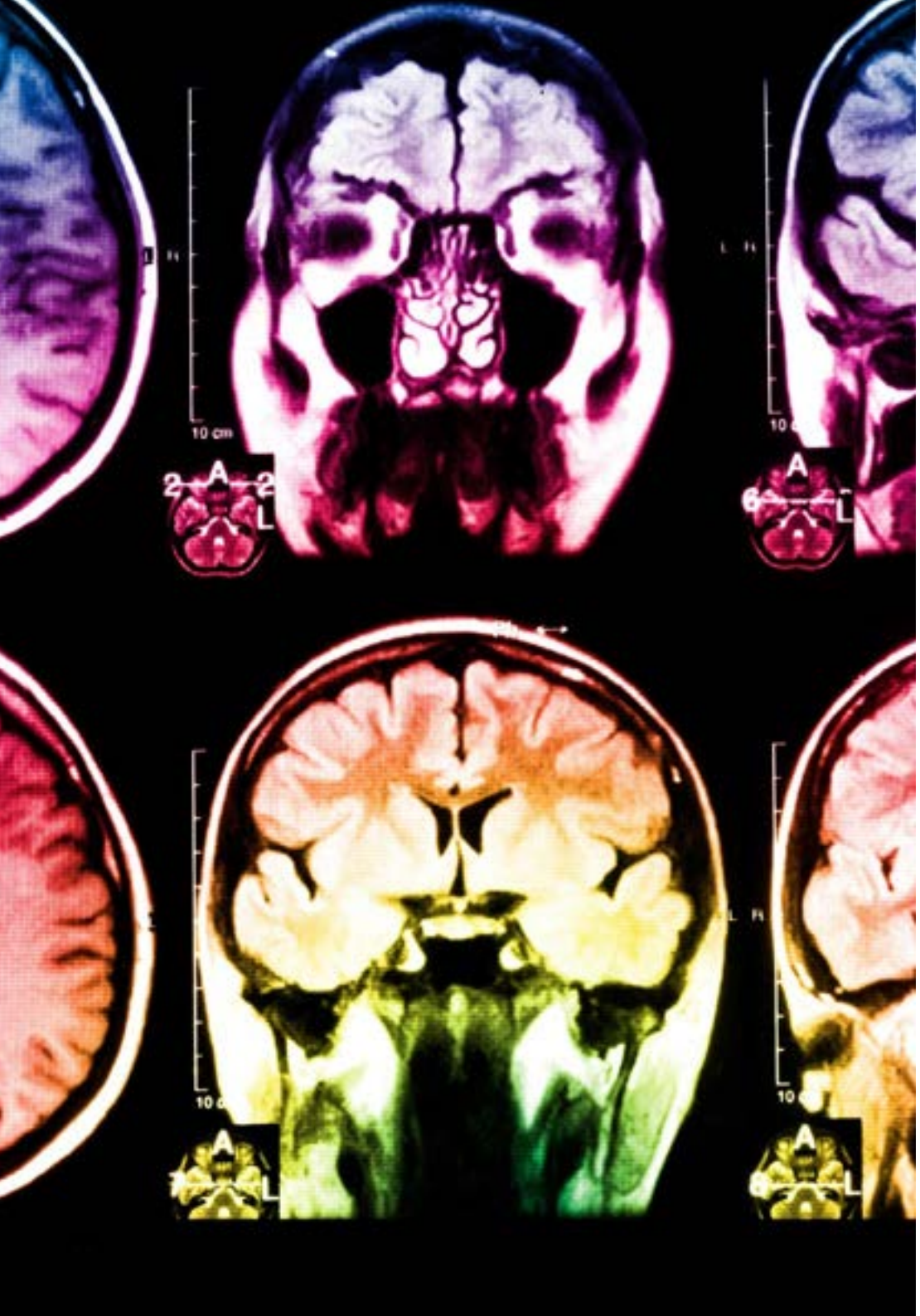
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

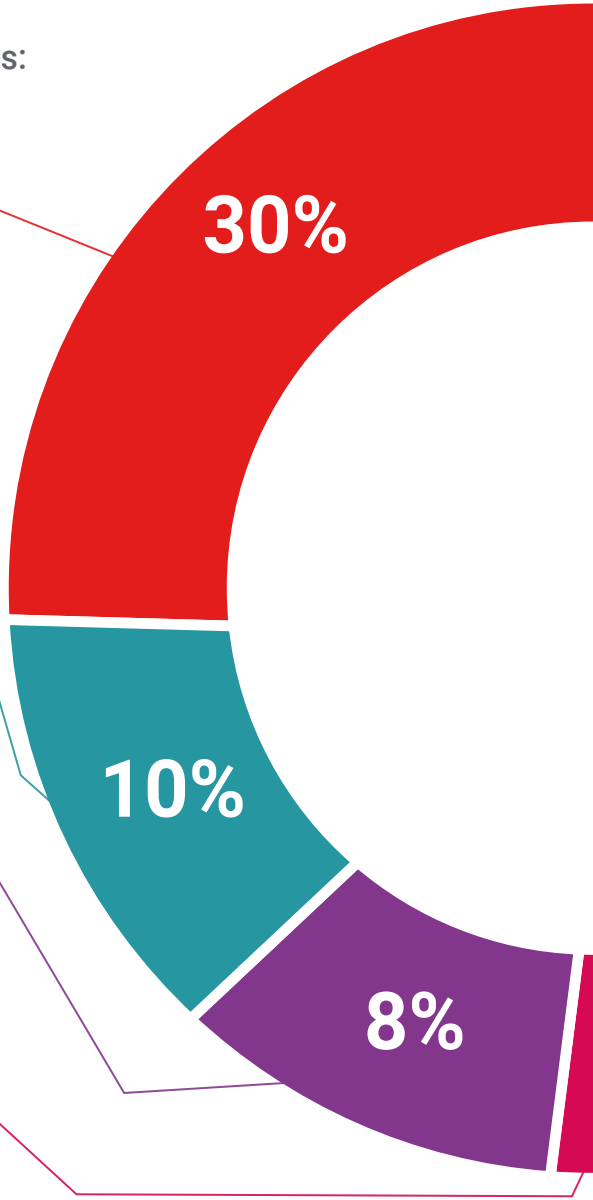
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

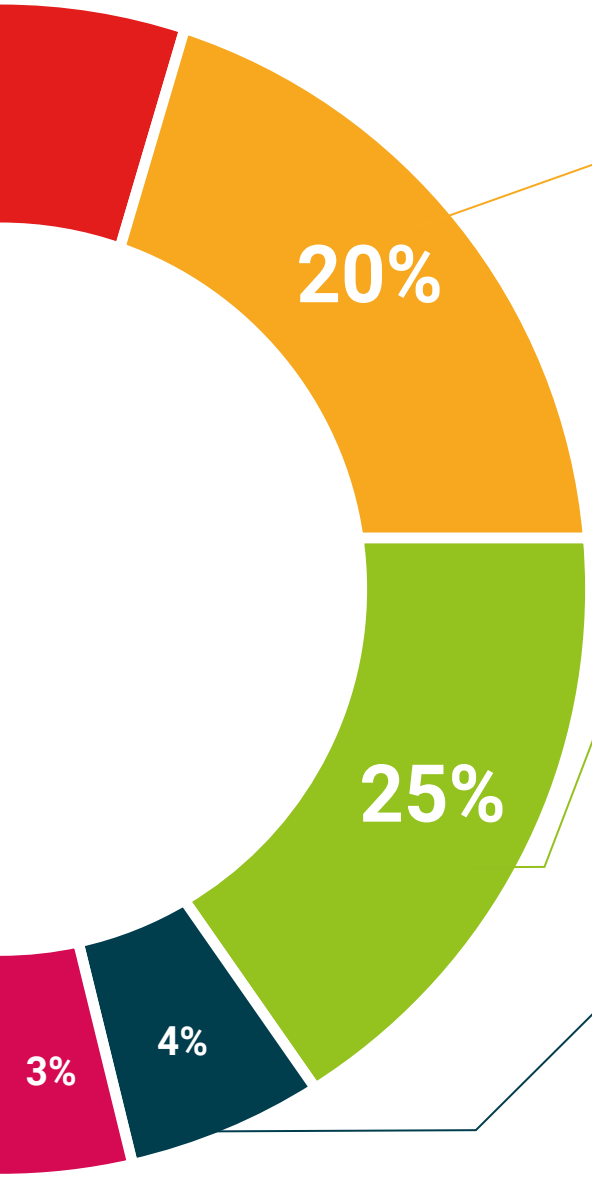
Prácticas de habilidades y competencias

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 3DS MAX 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 3DS MAX 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 3DS MAX en Arte para Realidad Virtual**

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

3DS MAX 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

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

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

3DS MAX en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica