Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes

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

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

La industria del diseño tridimensional ha sufrido una gran transformación por las nuevas tendencias en animación y producción industrial. El Modelado Hard Surface para Personajes ha ganado protagonismo en este mismo panorama y pone de relieve la importancia de que los profesionales del sector progresen en esta técnica para mejorar su ventaja competitiva, añadir valor a la trayectoria profesional y enfrentar retos complejos. De hecho, estos mismos retos son cada vez más evolucionados y desarrollados por las mejoras tecnológicas. Uno de los principales objetivos de esta capacitación es garantizar el aprendizaje con las mejores capacidades pedagógicas y profundizar en la teoría de la creación de formas para desarrollar "maestros de la forma".





¿Te gustaría ser un auténtico maestro en Modelado Hard Surface para Personajes? Entonces este Diplomado es lo que buscas”

Mejorar las herramientas en Modelado Hard Surface para Personajes es ahora posible en modalidad totalmente online con este Diplomado de 6 semanas de duración impartido por TECH Universidad Tecnológica. Este programa da acceso a todo el material en formato multimedia de forma que el usuario puede avanzar a su ritmo en el contenido, pudiendo adaptarse a cualquier tipo de rutina.

El programa está enfocado en la especialización del modelado *Sculpt* y a concebir el tipo de Sculpt que se desarrolla en el modelo práctico que se realizará a *posteriori.* Para ello, se propone conocer ampliamente las herramientas que harán posible realizar el trabajo, así como comprender cómo los accesorios de personajes intervienen en el concepto.

Además, el contenido está enfocado a aprender en detalle a limpiar mallas para exportación, un paso fundamental en el proceso de modelado *Hard Surface* y en el modelado tridimensional en general, pues las mallas son un elemento indispensable para controlar la Modelación 3D.

Finalmente, con este Diplomado se procura que el usuario logre presentar un modelo de personaje *Hard Surface*, poniendo en práctica todos los conocimientos y nociones adquiridos.

Este **Diplomado en Modelado Hard Surface para Personajes** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Modelado Hardsurface para Personajes
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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

Potencia tu trayectoria profesional en el ámbito del diseño gráfico especializándote en Modelado Hard Surface para Personajes"

Actualizarte en Modelado Hard Surface para Personajes nunca fue tan fácil como con este Diplomado"

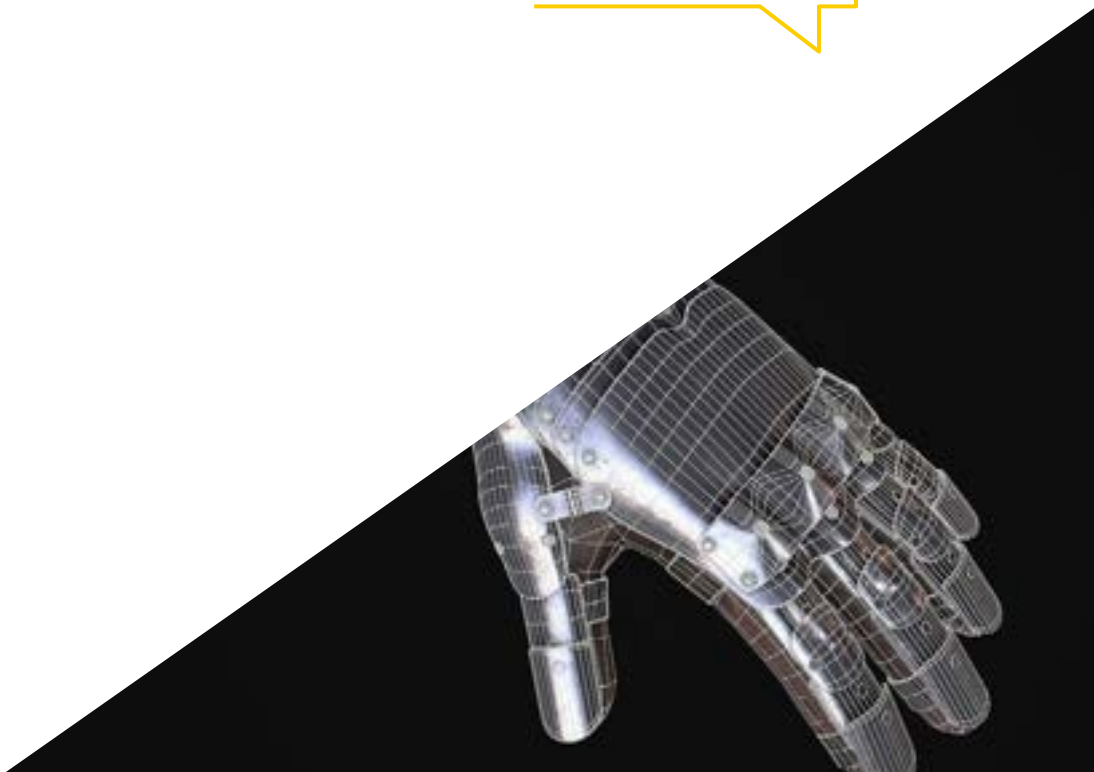
En este Diplomado aprenderás a manejar a la perfección el modelado Sculpt y lo desarrollarás en un modelo específico.

Reta tu carrera profesional como diseñador con este programa de 6 semanas en Modelado Hard Surface para Personajes.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la moda, que aportan 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 un estudio inmersivo programado 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, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Este Diplomado en Modelado Hard Surface para personajes favorece la adquisición de competencias necesarias al alumnado de forma que su programa y objetivos son bastante específicos. Un programa que recoge las principales líneas que hay que controlar para llegar a ser auténticos expertos en el ámbito, suscrito por la dirección y docentes del mismo. De esta forma los objetivos se ajustan a las necesidades requeridas por los usuarios.





Conseguirás ser un auténtico experto en Modelado Hard Surface para Personajes gracias los objetivos pautados por la dirección y docencia del programa"

Objetivos generales

- Conocer en profundidad los diferentes tipos de modelado *Hard Surface*, los distintos conceptos y características para aplicarlos en la industria del modelado 3D
- Profundizar en la teoría de la creación de las formas para desarrollar maestros de la forma
- Aprender en detalle los fundamentos del modelado 3D en sus distintas formas
- Ser un experto técnico y/o artista en el modelado 3D para *Hard Surface*





Objetivos específicos

- Funcionamiento del modelado *Sculpt*
- Conocer ampliamente las herramientas que harán a nuestro desempeño
- Concebir que tipo de sculpt se desarrollará en nuestro modelo
- Entender como los accesorios de personajes intervienen en nuestro concepto
- Aprender en detalle a limpiar mallas para exportación
- Lograr presentar un modelo de personaje *Hard Surface*

Adéntrate en el apasionante mundo del Modelado Hard Surface para Personajes con este Diplomado"

03

Dirección del curso

Este programa ha sido diseñado gracias a la experticia de un selecto cuadro docente. Ellos son profesionales del más alto nivel y se encuentran interesados en proporcionar los contenidos más actuales y a la vanguardia del sector del diseño. Así, el estudiante podrá aprender a realizar distintas superficies sin importar el área en la que se especialice, completando sus estudios en un sector de gran demanda a nivel internacional.





Logra destacar tu currículum gracias a los mejores títulos desarrollados por expertos del ámbito"

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 años de experiencia en modelado 3D Aeronáutico
- Artista 3D en 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializad en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Mención honor Concurso Mendoza Late
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de diseño y producción. C.P.R.O.D.I



04

Estructura y contenido

El contenido de este programa, está pensado por la dirección y docentes expertos en el área, está basado en cimentar los conocimientos teóricos para que en la práctica se pueda aplicar todo lo estudiado. Desde el estudio de herramientas como ZBrush, distintos pinceles y esculturas o configuración de pinceles, se ahonda en el entendimiento de la interface. El resto del contenido permite la elaboración del modelado inicial de un personaje, para finalizar con su limpieza y su posado.





Cimentamos los conceptos teóricos para que tu modelado específico sea impecable"

Modulo 1. Modelado Hard Surface para Personajes

1.1. ZBrush
- 1.1.1. ZBrush
- 1.1.2. Entendiendo la *interface*
- 1.1.3. Creando algunas mallas

1.2. Pinceles y escultura
- 1.2.1. Configuraciones de los pinceles
- 1.2.2. Trabajando con Alphas
- 1.2.3. Pinceles estándares

1.3. Herramientas
- 1.3.1. Niveles de subdivisión
- 1.3.2. Máscaras y *polygrups*
- 1.3.3. Herramientas y técnicas

1.4. Concepción
- 1.4.1. Vistiendo un personaje
- 1.4.2. Análisis de conceptos
- 1.4.3. Ritmo

1.5. Modelado inicial del personaje
- 1.5.1. El torso
- 1.5.2. Los brazos
- 1.5.3. Las piernas

1.6. Accesorios
- 1.6.1. Agregando cinturón
- 1.6.2. El casco
- 1.6.3. Las alas





1.7. Detalles de accesorios
- 1.7.1. Detalles del casco
- 1.7.2. Detalles de las alas
- 1.7.3. Detalles en los hombros

1.8. Detalles del cuerpo
- 1.8.1. Detalles del torso
- 1.8.2. Detalles en los brazos
- 1.8.3. Detalles en las piernas

1.9. Limpieza
- 1.9.1. Limpiando el cuerpo
- 1.9.2. Creando sub herramientas
- 1.9.3. Reconstruyendo sub herramientas

1.10. Finalización
- 1.10.1. Posando el modelo
- 1.10.2. Materiales
- 1.10.3. *Rendering*

Un aprendizaje eminentemente práctico donde podrás poner a prueba tus conocimientos desde el primer momento"

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.

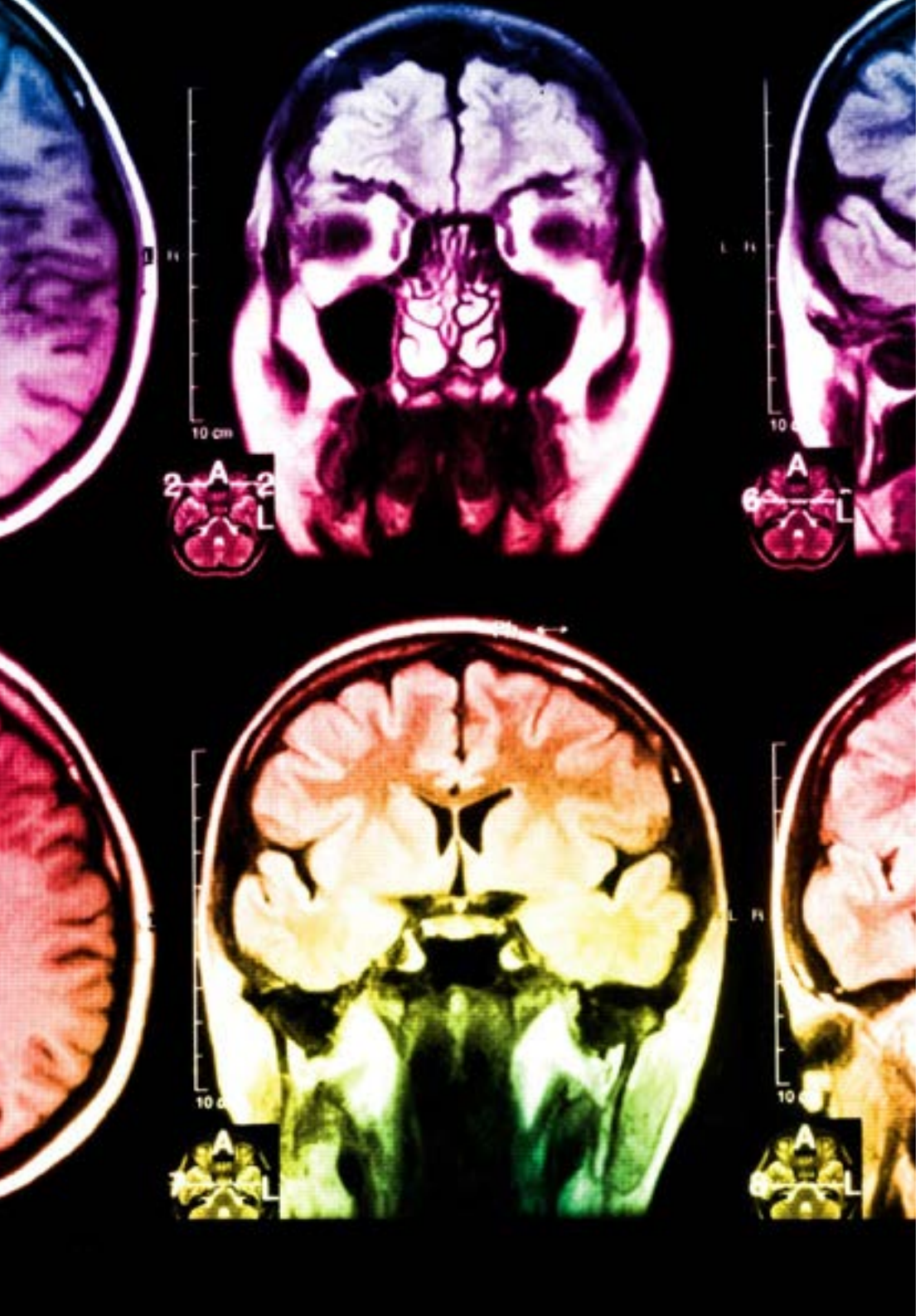
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

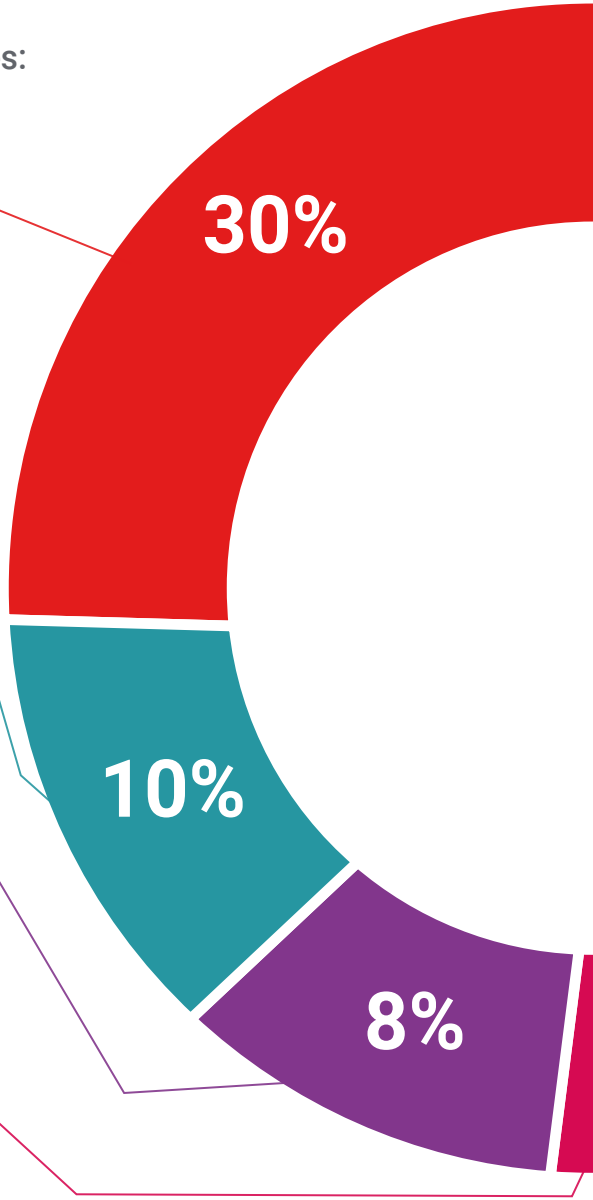
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

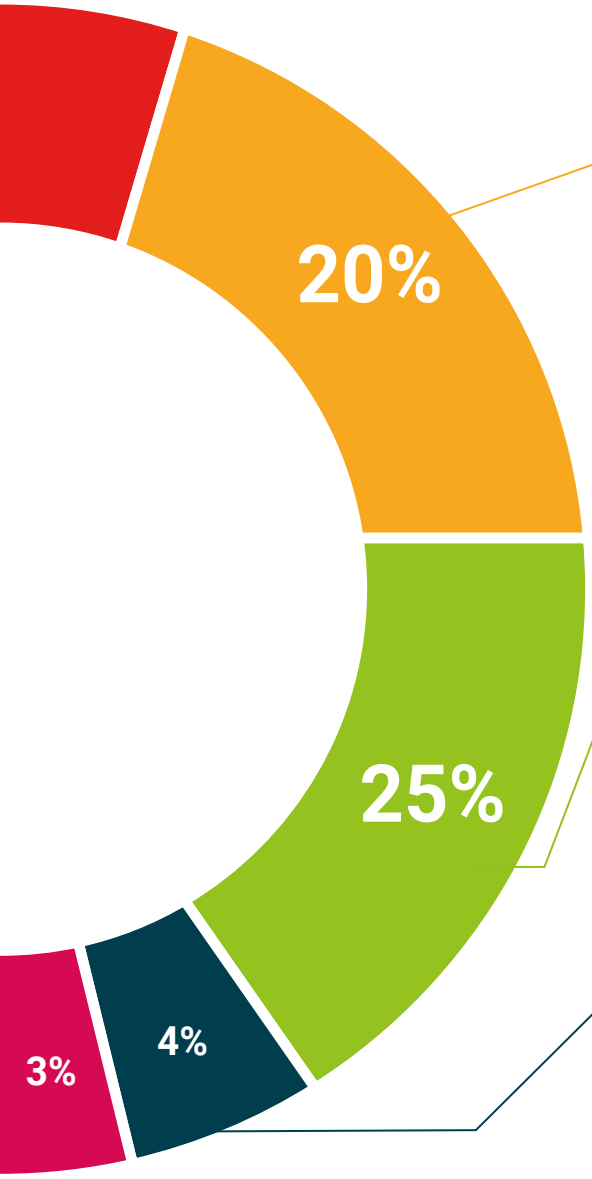
Prácticas de habilidades y competencias

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 Modelado Hard Surface para Personajes 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 Hard Surface para Personajes** 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 Hard Surface para Personajes**

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 Hard surface para Personajes

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

Modelado Hard Surface para Personajes

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Modelado Hard Surface para Personajes



tech universidad tecnológica