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/informatica/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

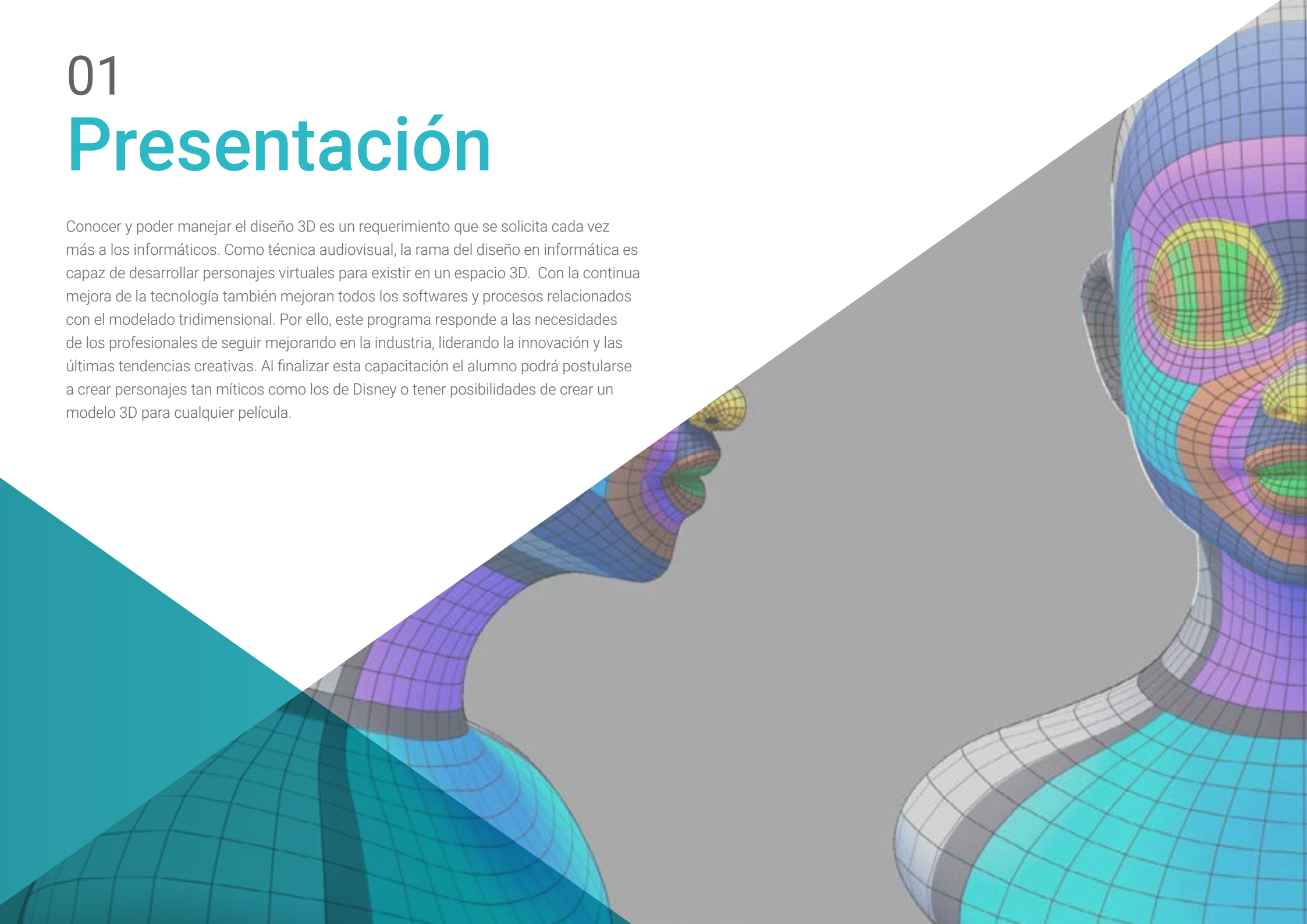
05 Metodología — pág. 20

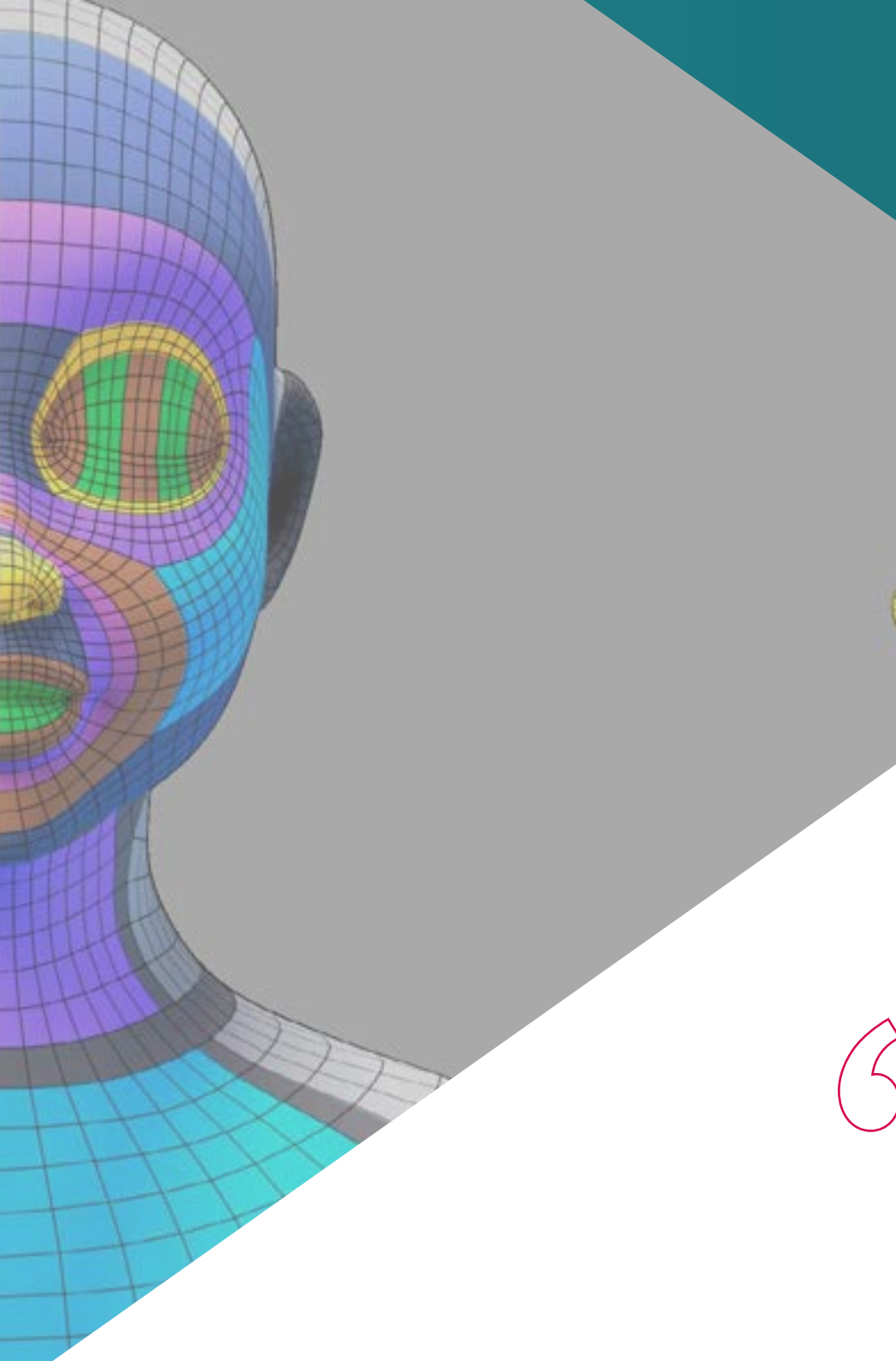
06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Conocer y poder manejar el diseño 3D es un requerimiento que se solicita cada vez más a los informáticos. Como técnica audiovisual, la rama del diseño en informática es capaz de desarrollar personajes virtuales para existir en un espacio 3D. Con la continua mejora de la tecnología también mejoran todos los softwares y procesos relacionados con el modelado tridimensional. Por ello, este programa responde a las necesidades de los profesionales de seguir mejorando en la industria, liderando la innovación y las últimas tendencias creativas. Al finalizar esta capacitación el alumno podrá postularse a crear personajes tan míticos como los de Disney o tener posibilidades de crear un modelo 3D para cualquier película.





Diseñarás personajes 3D con un nivel de detalle óptimo, lo que mejorará tu valor como informático de prestigio y tu reputación"

Ya sea viendo un cortometraje animado, una película o jugando a algún videojuego, el Modelado de Personajes en 3D es un área de la informática y el diseño con la que se interactúa constantemente. En general, se trata de una pieza indispensable de la industria del entretenimiento, pues hoy en día se requiere de la creación de muchísimos personajes para videojuegos, series o películas de animación.

Teniendo en cuenta todas estas circunstancias, este Diplomado ha reunido el mejor contenido posible en Modelado de Personajes en 3D, contando con las técnicas más innovadoras de la industria para que el alumno destaque prominentemente en su trabajo diario y pueda aplicar a proyectos y puestos de mayor relevancia dentro del sector. Retopología, render, iluminación o texturizado son algunos de los aspectos que trata este programa en profundidad.

Una titulación que responde a todas las necesidades de su alumnado, pues también se imparte de manera completamente online para que los estudiantes puedan compatibilizarlo con sus responsabilidades personales o profesionales. Todo el contenido didáctico está disponible desde el primer día y se puede descargar a cualquier dispositivo 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 de Personajes 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

Consigue tu título de Diplomado en Modelado de Personajes en 3D de forma directa, sin necesidad de realizar un trabajo final”

Podrás crear personajes para las mejores producciones en videojuegos o cine gracias a las técnicas cuidadas y detalladas que te enseña esta titulación"

Finalizarás la titulación teniendo conocimiento en los softwares más usados de la industria en el ámbito de esculpido y modelado 3D.

Este es el mejor momento para que destaques como informático creando los personajes 3D más detallados y realistas.

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.

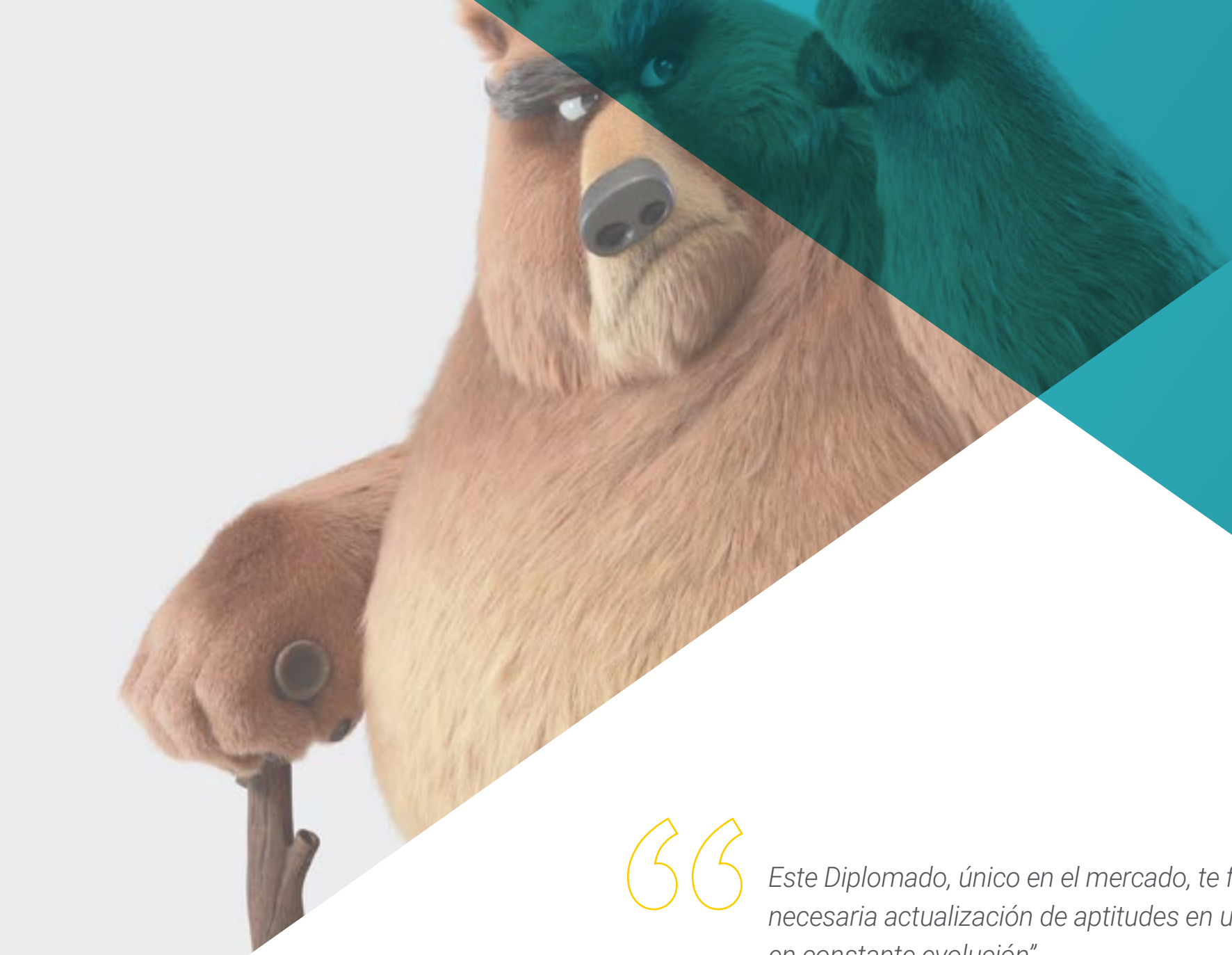


02

Objetivos

El objetivo marcado por esta titulación es el de ofrecer a sus alumnos una capacitación completa en el Modelado de Personajes en 3D. El profesional que lo curse ampliará sus conocimientos de anatomía tanto humana como animal para poder desarrollar cualquier criatura desde el hiperrealismo a modelos estilizados, ya que tendrá una gran base para abordarlo. De esta manera, será capaz de crear cualquier tipo de ser vivo completamente orgánico con las más técnicas avanzadas de la industria.



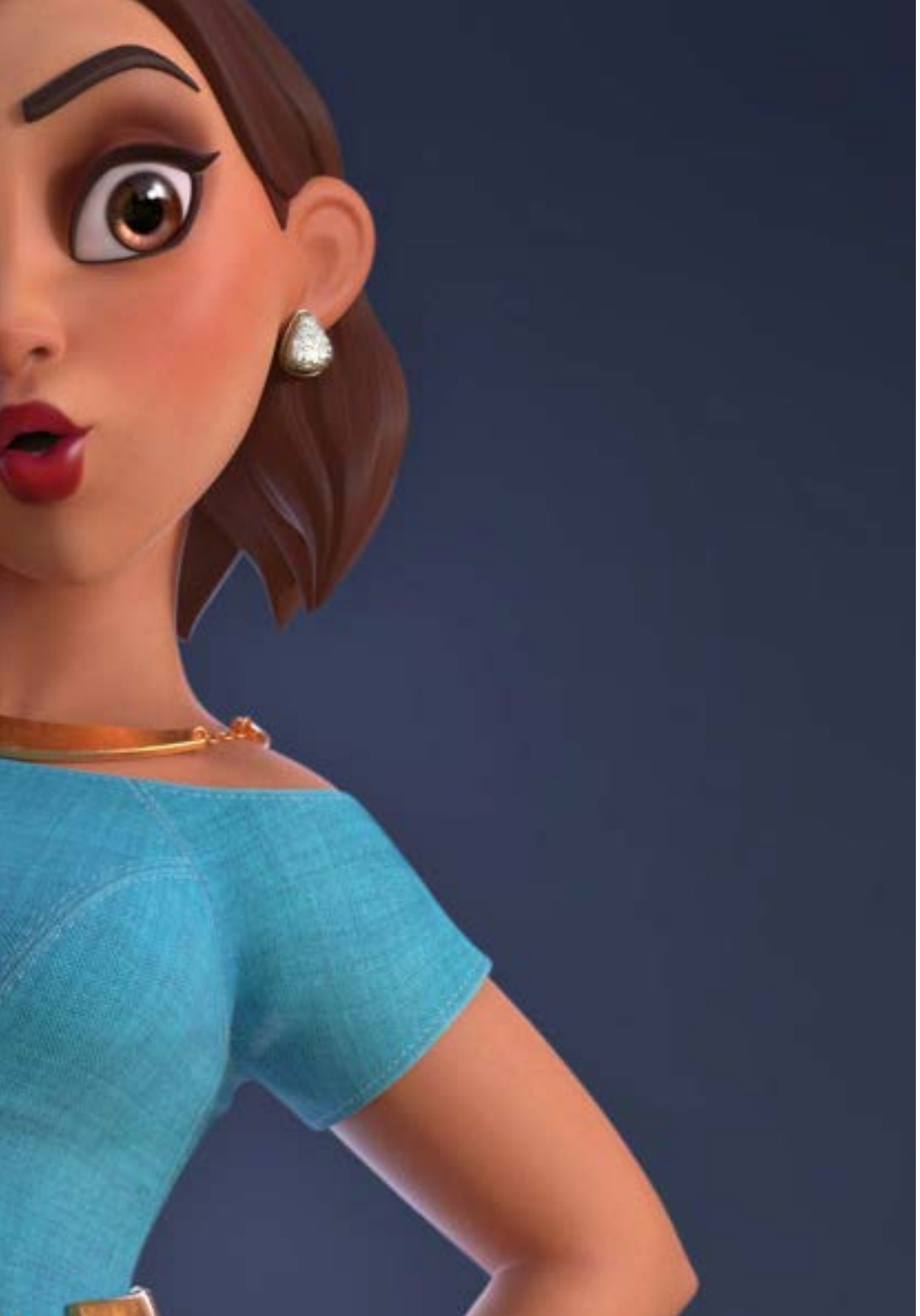


Este Diplomado, único en el mercado, te facilitará la necesaria actualización de aptitudes en un entorno en constante evolución"

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

- 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 curso en un estilo diferente de modelado

Podrás llegar a ser informático 3D en empresas de cine, publicidad y videojuegos, así como un gran escultor digital que pueda ejercer de freelance"

03

Dirección del curso

En su máxima de ofrecer una educación de élite para todos, TECH ha seleccionado a docentes que cuentan con una amplia experiencia en diferentes tipos de trabajo de diseño tanto para la industria de los videojuegos como para el mundo cinematográfico. Gracias a esta experiencia profesional, el alumno se beneficia de estudiar una teoría adaptada a las realidades del mercado actual, dominando los aspectos más demandados por las empresas y que no son impartidos en las facultades tradicionales de informática.





Contarás con el asesoramiento de un personal docente que sabe lo que necesitas para destacar en tu profesión"

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

TECH ha reunido un temario de lo más práctico para abordar los personajes estilizados. Así, en este Diplomado en Modelado de Personajes en 3D, el alumno tiene acceso a un material didáctico de primera calidad, complementado con un contenido audiovisual y ejemplos prácticos con los que el egresado observa la aplicación de refinamiento de modelos, retopología limpia y texturizado en Substance Painter.





Una vez asentadas las bases del realismo, serás capaz de transformar lo aprendido en un personaje cartoon"

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. UVS
- 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

Crearás un portafolio que te servirá para alcanzar el éxito profesional y ocupar los mejores puestos"

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"

En TECH empleamos el Método del Caso

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"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Informática de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *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 Informática 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 del Diplomado, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

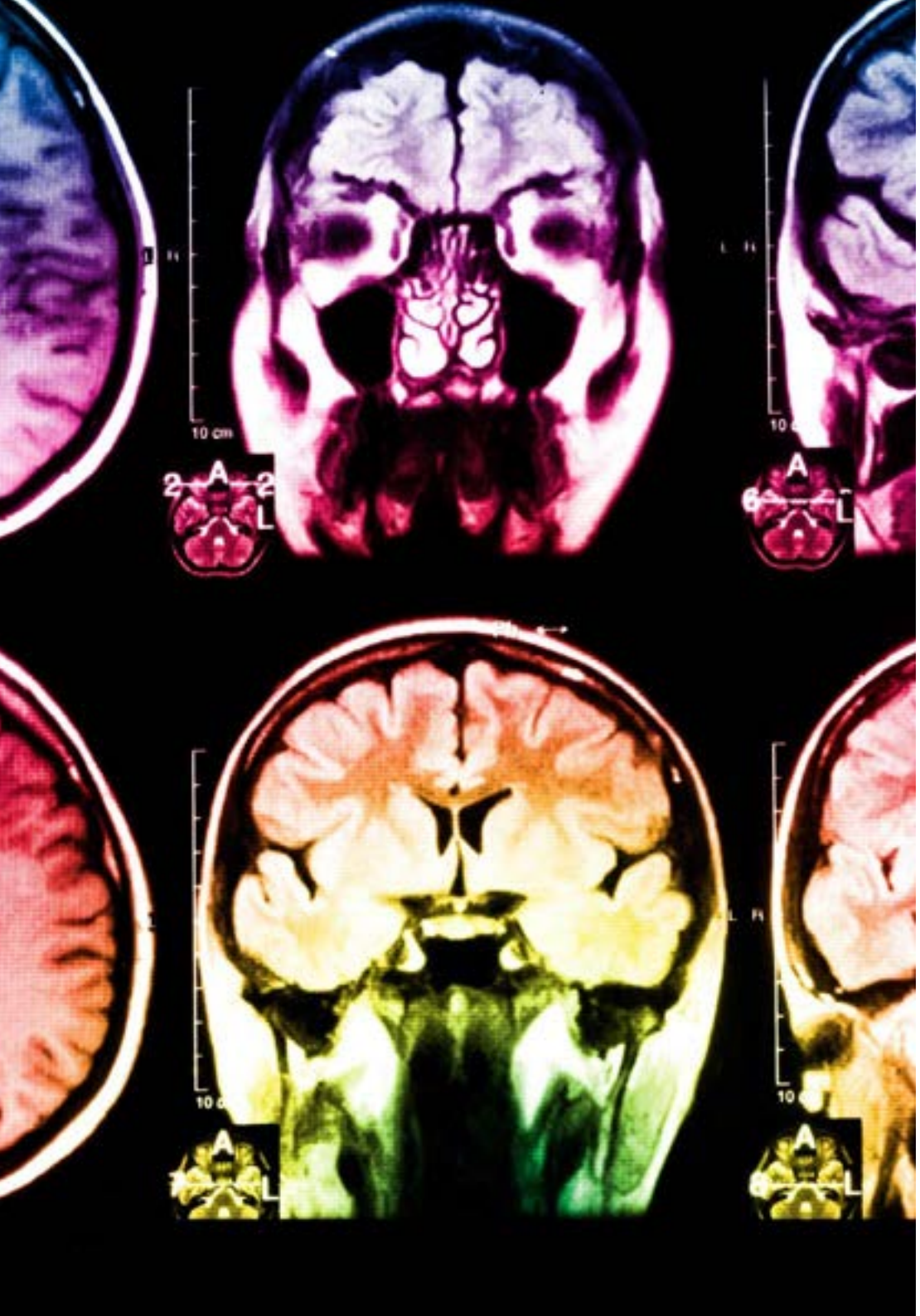
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

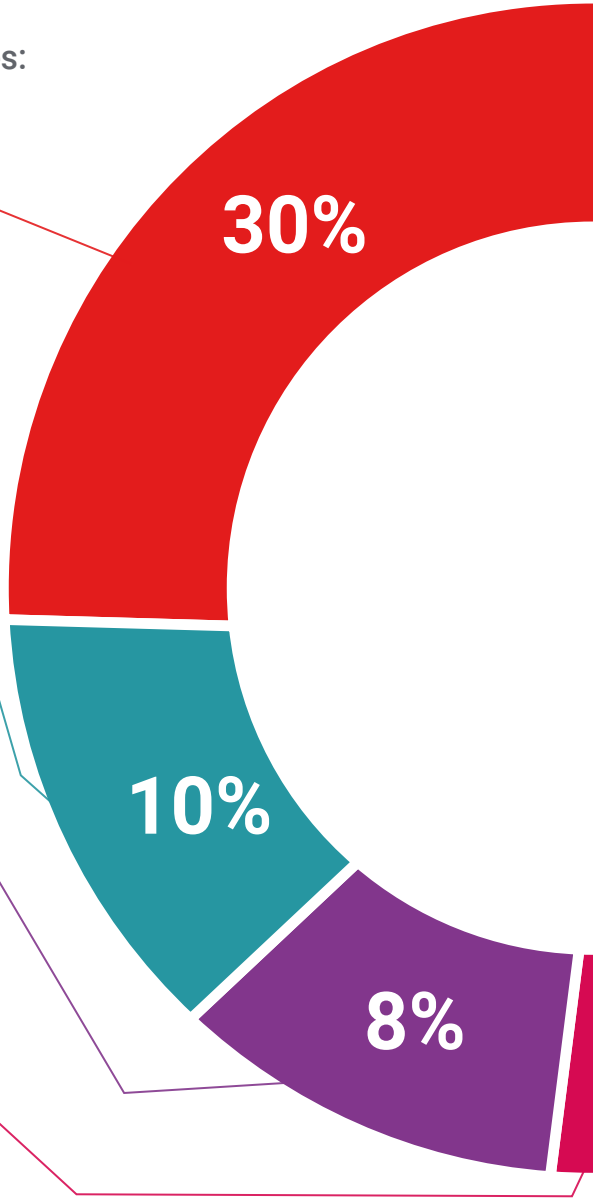
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

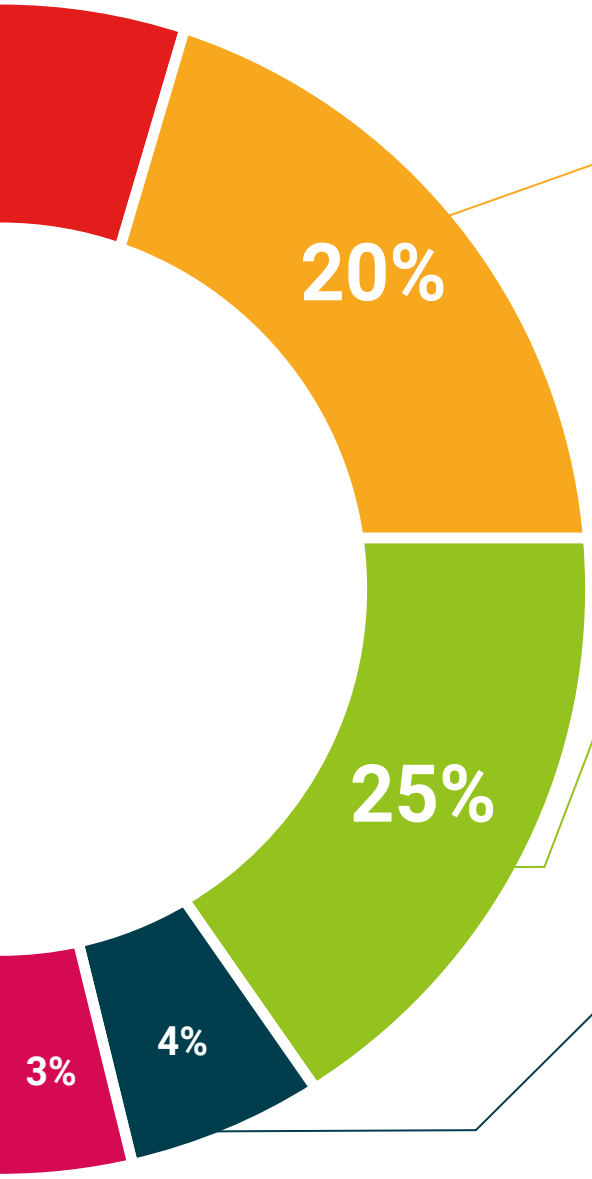
Prácticas de habilidades y competencias

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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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

Cirugía Estética del Contorno Corporal

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