

Curso Profesional Modelado con Luz





Curso Profesional Modelado con Luz

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/curso-profesional/modelado-luz

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

La correcta iluminación de un proyecto de escultura digital dota de un valor agregado a las escenas y figuras generadas por ordenador. Estos rasgos pueden servir para captar la atención del espectador y, así, las habilidades para su aplicación son cada vez más demandadas en las industrias como el cine o los videojuegos. Por eso, esta capacitación ahonda en las propiedades de la luz que intervienen en el diseño. En su temario encontrarás técnicas de integración de espacios reales y los mecanismos más utilizados en su renderización. Esas materias serán integradas bajo metodologías didácticas disruptivas entre las cuales destacan el *Testing* y *Retesting*. Con ellos, autoevaluarás tus conocimientos de manera permanente. De igual modo, tendrás a tu alcance una plataforma interactiva y 100% online.

“

En esta titulación, aprenderás cómo reflejar iluminación interior y exterior utilizando mapas de desplazamientos y normales. Así sacarás el máximo partido a tus obras de escultura digital”



La iluminación en el arte digital guarda varios paralelismos con aquella que se refleja en la fotografía o la cinematografía. Su papel es el de resaltar detalles de los objetos que son relevantes. A su vez, este elemento tiene una importante aplicación comercial, ya que puede atraer al espectador y hacer énfasis en elementos particulares bajo intencionalidad directa del creador. Esos conocimientos son de imperativa importancia para los profesionales dedicados a la escultura digital ya que les permite perfeccionar sus obras hasta el nivel de excelencia.

Por eso, TECH ha dispuesto esta titulación académica en la que te adentrarás en las propiedades de la luz y manejos. El temario refleja la importancia de los mapas de claridad y el trazado de sombras para los modelados. Igualmente, aborda la integración con motores *offlines* como ArnoRld. Esta capacitación se distingue de otras en el mercado por su interés de reflejar como se aplican las técnicas de iluminación para los videojuegos.

Todos los contenidos se imparten de manera 100% online en una innovadora plataforma de aprendizaje que TECH pondrá a tu disposición con la simple ayuda de un dispositivo conectado a Internet. El programa no está sujeto a horarios ni cronogramas preestablecidos para que puedas autogestionar el estudio de manera personalizada.



Mediante esta capacitación, dominarás las visualizaciones avanzadas en realtime en Unity y Unreal”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te garantiza el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni densas tramitaciones para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

Una correcta iluminación es capaz de disimular defectos, brinda integridad a las partes de un conjunto e, incluso, puede definir la actitud o historia de figuras y personajes. La correcta comprensión de todas sus potencialidades es ampliamente demandada por exponentes de las industrias del ocio como el cine o los videojuegos. Por eso debes completar esta capacitación académica de TECH. En ella encontrarás complejas herramientas digitales que aprenderás a manejar de manera rápida y flexible. Asimismo, esas destrezas permitirán que encuentres una posición laboral inmediata, acorde con tus expectativas y necesidades.

“

Matricúlate en este programa y domina las propiedades de la luz, el color y las sombras para dotar de énfasis y expresividad a tus proyectos de escultura digital”



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico de diseño especializado en escultura digital
- ♦ Técnico de diseño especializado en manejo de Blender
- ♦ Técnico en modelado 3D para videojuegos
- ♦ Diseñador 3D para Realidad Virtual
- ♦ Técnico en desarrollo y publicación de productos multimedia



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Curso Profesional?

Las habilidades que desarrollarás en esta capacitación son múltiples y todas enfocadas a garantizarte una comprensión holística de las maneras en que la luz afecta tu diseño digital. Al finalizar este módulo académico te distinguirás en el panorama laboral por esas destrezas con un innovador enfoque práctico.

01

Aplicar conceptos avanzados de iluminación y fotografía en motores offline como Arnold y Vray, así como la postproducción de renders para tener acabados profesionales

02

Utilizar las visualizaciones avanzadas en *realtime* en Unity y Unreal

03

Realizar escenografías interactivas por medio del modelaje en motores de videojuegos

04

Crear proyectos en espacios reales





05

Implementar procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa

06

Usar una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción

07

Emplear de forma eficiente las técnicas avanzadas de iluminación global

08

Interpretar las claves de los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados

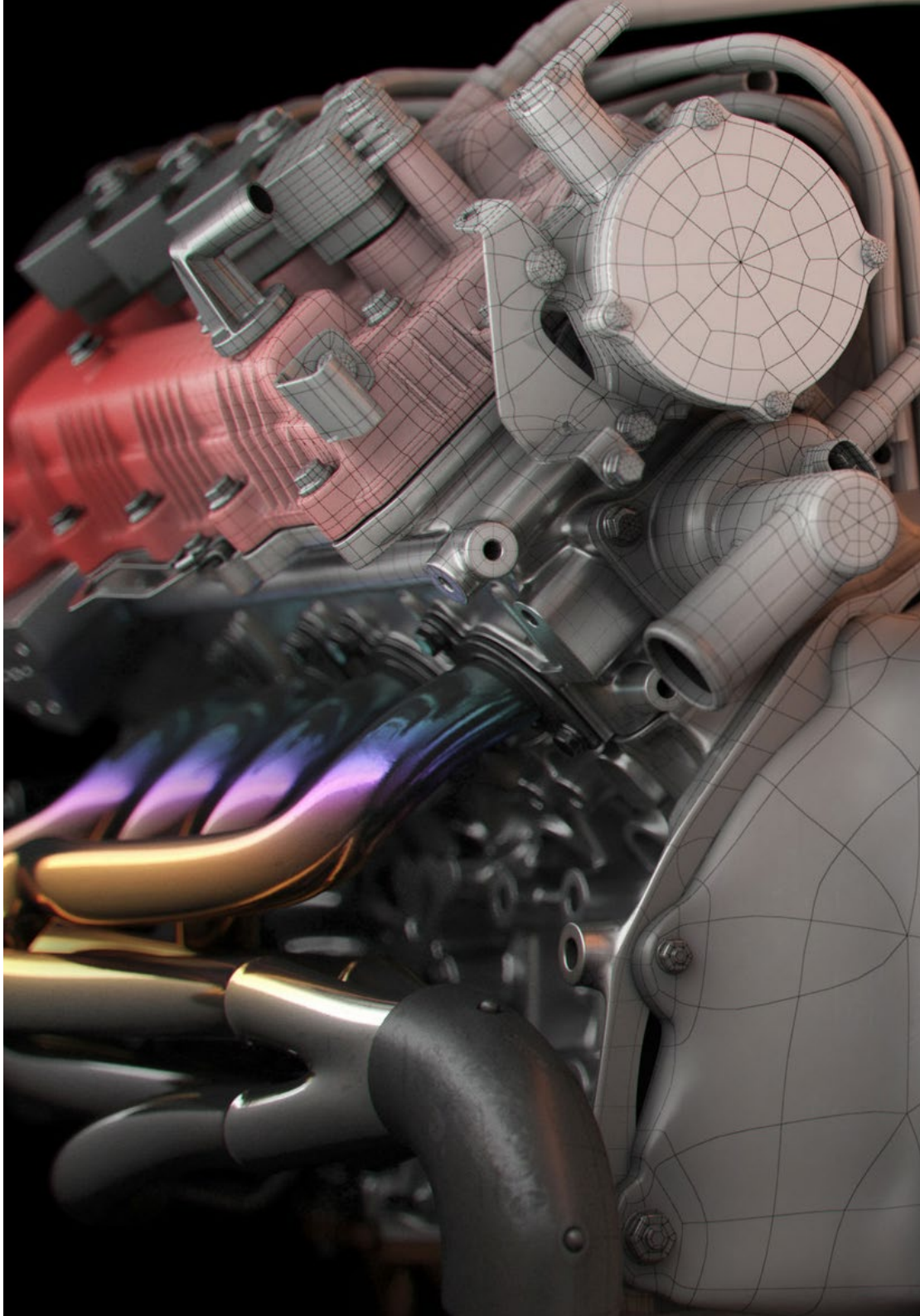
05

Dirección del curso

Este Curso Profesional ha sido diseñado por grandes expertos en arte y escultura digital. Sus habilidades han sido constatadas a través de su participación o colaboración con proyectos internacionales que involucran a industrias tan diversas como la realidad virtual, el cine, los videojuegos, la publicidad, entre otros. Estos docentes han tenido a su cargo la confección del temario de estudios y en él han plasmado diferentes aristas del campo de la iluminación de escenas y personajes. Además, complementarán la asimilación de esas materias en sus estudiantes a través de materiales audiovisuales y otros recursos interactivos de gran valor didáctico.



Los profesores de TECH estarán pendientes tu evolución académica y te ofrecerán una guía totalmente personalizada para aclarar dudas y conceptos de interés”



Dirección del Curso

D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Especialista en Escultura Digital
- ♦ Concept art y modelados 3D para Slicecore (Chicago)
- ♦ Videomapping y modelados para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- ♦ Restaurador en Geocisa
- ♦ Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- ♦ Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo di Design IED. Madrid
- ♦ Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, con la especialidad de Diseño y Escultura
- ♦ Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC de Madrid

“

Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

06

Plan de formación

Este temario está compuesto por un módulo y 10 temas de interés. En ellos encontrarás diferentes técnicas de iluminación global y, de manera particular, aprenderás cómo estas se aplican a los videojuegos. Al mismo tiempo, examinarás los diferentes motores de renderización que te permiten desarrollar mejores acabados para tus proyectos de escultura digital en las fases de postproducción. Para integrar todos esos conocimientos, dispondrás del apoyo de novedosas metodologías de aprendizaje como el *Relearning*. A su vez, no tendrás que preocuparte de horarios ni cronogramas de estudio preestablecidos ya que esta capacitación promueve la autogestión de los progresos académicos.

“

Los materiales audiovisuales y los recursos interactivos de TECH complementarán tus conocimientos a lo largo de toda esta capacitación”



Módulo 1. Modelado con luz

- 1.1. Motores *offline* Arnold
 - 1.1.1. Iluminación para interior y exterior
 - 1.1.2. Aplicación mapas de desplazamiento y normales
 - 1.1.3. Modificadores de render
- 1.2. Vray
 - 1.2.1. Bases de iluminación
 - 1.2.2. *Shading*
 - 1.2.3. Mapas
- 1.3. Técnicas avanzadas de Iluminación global
 - 1.3.1. Gestión con GPU *ActiveShade*
 - 1.3.2. Optimización del Render fotorealista. *Denoiser*
 - 1.3.3. Render no fotorrealista (*cartoon* y *hand painted*)
- 1.4. Visualización rápida de modelos
 - 1.4.1. *Zbrush*
 - 1.4.2. *Keyshot*
 - 1.4.3. *Marmoset*
- 1.5. Postproducción de renders
 - 1.5.1. Multipases
 - 1.5.2. Ilustración 3D en *Zbrush*
 - 1.5.3. *Multipass* en *Zbrush*
- 1.6. Integración en espacios reales
 - 1.6.1. Materiales de sombras
 - 1.6.2. HDRI e iluminación global
 - 1.6.3. Trackeados de imágenes
- 1.7. Unity
 - 1.7.1. Interfaz y configuración
 - 1.7.2. Importación a motores de videojuego
 - 1.7.3. Materiales
- 1.8. *Unreal*
 - 1.8.1. Interfaz y configuración
 - 1.8.2. Escultura en *Unreal*
 - 1.8.3. *Shaders*
- 1.9. Modelando en motores de videojuego
 - 1.9.1. *Probuilder*
 - 1.9.2. *Modeling tools*
 - 1.9.3. Prefabs y guardados en memoria
- 1.10. Técnicas avanzadas de Iluminación en videojuegos
 - 1.10.1. *Realtime*, precálculo de luces y HDRP
 - 1.10.2. *Raytracing*
 - 1.10.3. Postprocesados



Con ayuda de un dispositivo conectado a Internet, tendrás acceso a los contenidos de este programa en cualquier momento y lugar del mundo”

07

Metodología

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

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

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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 tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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 curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



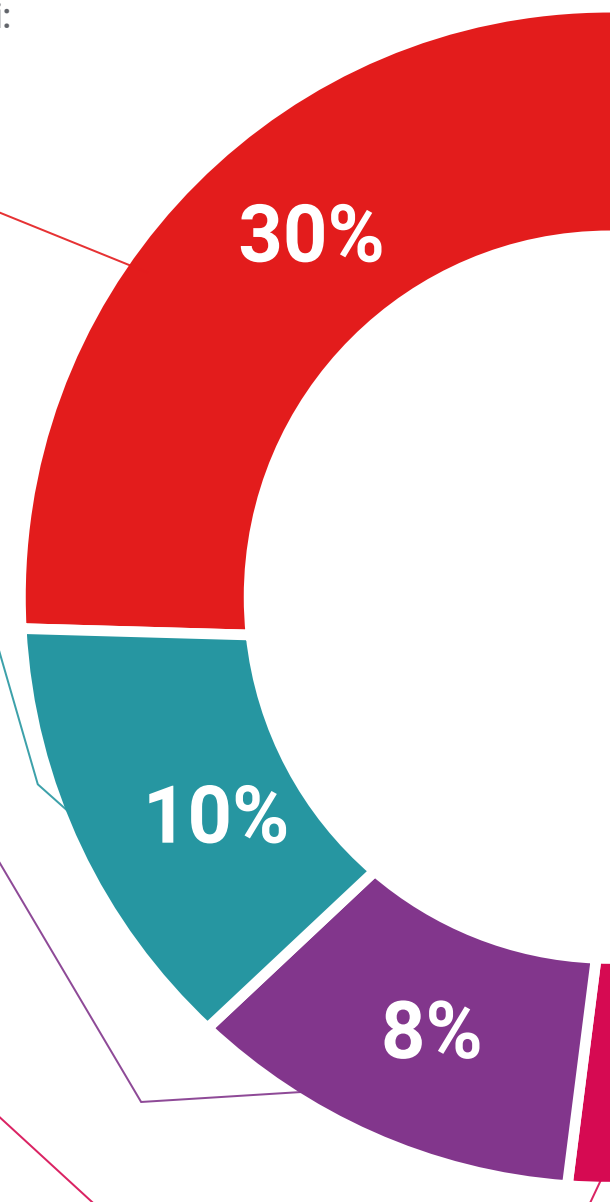
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



08

Titulación

El Curso Profesional en Modelado con Luz garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Curso Profesional en Modelado con Luz**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech formación profesional

Curso Profesional Modelado con Luz

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Modelado con Luz



tech formación
profesional