

Máster Profesional Modelado 3D Orgánico



Máster Profesional Modelado 3D Orgánico

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/master-profesional/master-profesional-modelado-3d-organico

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 Máster Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 14

06

Plan de formación

pág. 16

07

Metodología

pág. 24

08

Titulación

pág. 28

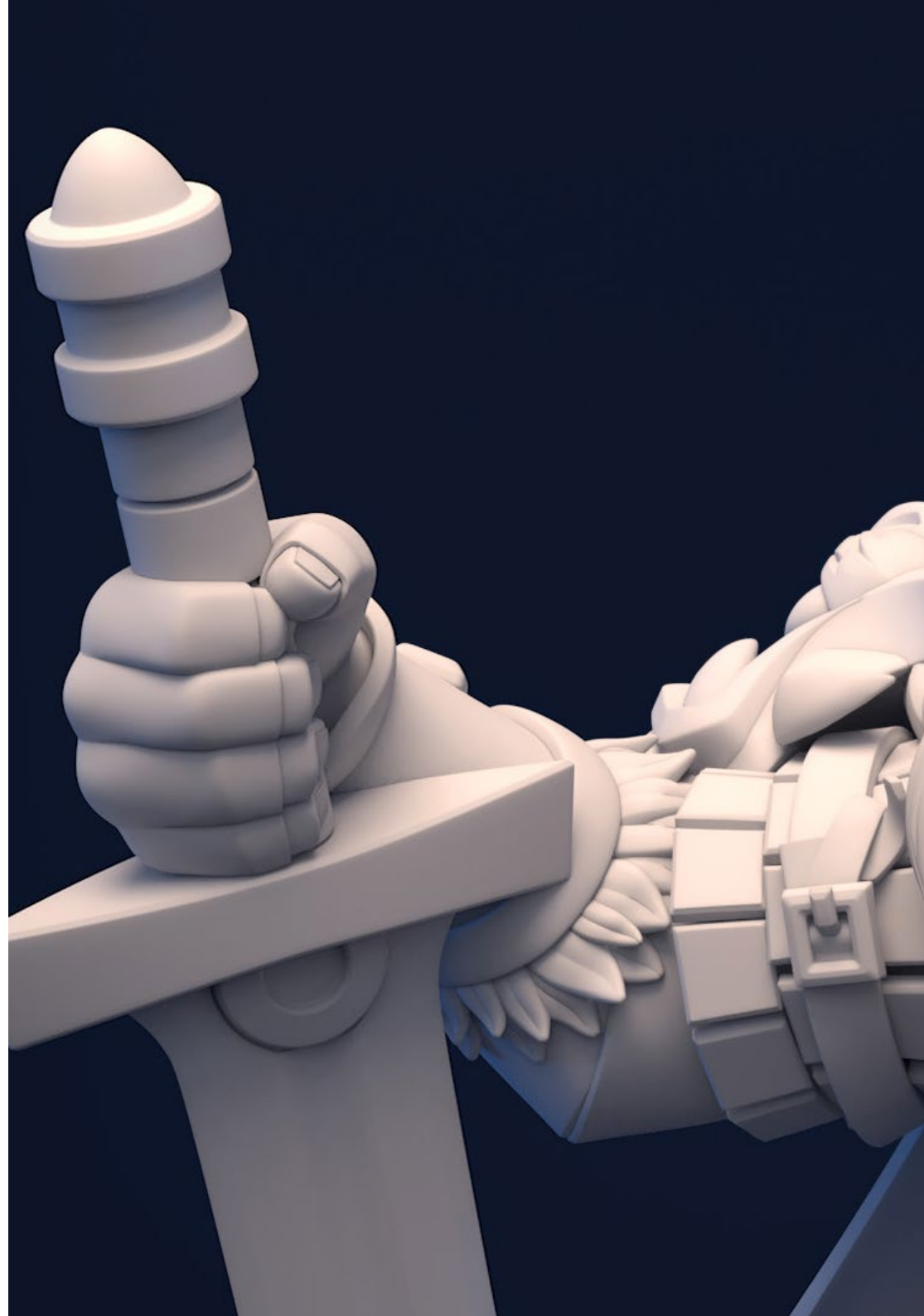
01

Presentación

El campo del Modelado 3D Orgánico aborda la creación de representaciones digitales de objetos y personajes con formas naturales y orgánicas, como seres humanos, animales y elementos de la naturaleza. En un mundo cada vez más digitalizado, esta disciplina es crucial para la industria del entretenimiento, los videojuegos, la animación, la arquitectura y el diseño de productos. Así, han ido en aumento las producciones que sorprenden por su alto nivel de realismo y naturalidad. Por tanto, capacitarte con TECH en contenido tridimensional te abrirá muchas posibilidades laborales en ese concreto ámbito. Mediante este completo itinerario académico 100% online desarrollado por auténticos expertos del sector, lograrás acceder a un temario actualizado y de calidad que te dará las bases de un aprendizaje sólido y aplicable al ámbito real.

“

¡Destaca en el mundo de la animación y los efectos visuales! Aprende Modelado 3D Orgánico con este programa y adquiere las habilidades necesarias para crear producciones audiovisuales de alto nivel”





El mundo de la animación tridimensional ha sufrido grandes revoluciones por la aparición de software y técnicas que logran dar unos resultados altamente realistas las producciones. Por ello, los profesionales que se dedican a este ámbito, por tanto, han tenido que actualizarse para poder estar al nivel de lo exigido por el sector.

Por tanto, si buscas capacitarte hacia esta rama del diseño y Modelado 3D Orgánico, mediante este Máster Profesional lo conseguirás con facilidad. Con este itinerario académico de TECH lograrás dominar los softwares más punteros del sector como *Substance Painter* o *Marvelous Designer*, así como ahondarás en todas las herramientas y posibilidades que estos ofrecen. Podrás también abordar aspectos como la anatomía humana masculina, femenina, de animales y de otros elementos, consiguiendo mejorar los acabados de las texturas orgánicas.

Además, por el completo enfoque de este programa académico, también podrás descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente. Así, mediante este plan de estudio 100% online podrás conciliar con facilidad con otros proyectos profesionales y personales, así como aumentar tus posibilidades laborales en este sector.



Aprende todo sobre los softwares ZBrush, Substance Painter y Marvelous Designer, así como a aplicarlo a tus Modelados 3D Orgánicos, con este completo Máster Profesional de TECH”

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 permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites 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

02

Salidas profesionales

El modelado tridimensional orgánico tiene una amplia extensión en el ámbito del diseño actual. Cada vez más, las producciones de cualquier índole como videojuegos, gráficos, series o películas de animación buscan unos resultados más realistas. Así, los profesionales de este sector son altamente demandados por sus conocimientos y sus destrezas y habilidades a la hora de crear Modelados 3D. Este itinerario académico de TECH te preparará para que puedas enfrentarte con éxito a nuevas posibilidades laborales en esta concreta área en evolución.



Capacítate en el Modelado 3D Orgánico y accede a una alta cantidad de posibilidades laborales en este sector con este completo plan de estudio 100% online”





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

- ♦ Diseñador especializado en modelado 3D para páginas web
- ♦ Diseñador especializado en modelado 3D para animación de videojuegos
- ♦ Diseñador especializado en 3D para animación de películas
- ♦ Diseñador especializado en 3D para Realidad Virtual
- ♦ Asistente técnico de diseño de prototipos y modelados
- ♦ Escanista especialista de color
- ♦ Técnico en publicaciones electrónicas/ multimedia
- ♦ Preparador de archivos digitales
- ♦ Técnico en imposición digital
- ♦ Técnico de impresión digital
- ♦ Comercial de productos y programas digitales para modelado 3D



03

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

A través de este completo Máster Profesional serás capaz de crear Modelos 3D Orgánicos detallados, desde anatomía humana hasta criaturas fantásticas, dominando técnicas de retopología, texturizado, iluminación y renderizado. Además, podrás simular ropa, crear pelo realista, trabajar con programas como Maya o ZBrush, y desarrollar entornos en tiempo real.

01

Investigar la anatomía humana tanto masculina como femenina

02

Desarrollar el cuerpo humano de alto detalle

03

Esculpir un rostro de forma hiper realista

04

Dominar las diferentes técnicas de esculpido profesional





05

Crear una retopología avanzada de cuerpo entero y rostro en Maya

06

Estudiar la forma más óptima de UV's en Maya y los sistemas de UDIM

07

Construir los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos

08

Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente

tech 12 | ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Máster Profesional?

09

Elaborar y desarrollar el aprendizaje del posado del modelo mediante diferentes técnicas

10

Ahondar en el uso avanzado de Xgen en Maya

11

Estudiar el uso de Marvelous Designer

12

Crear simulaciones de tejidos en Marvelous Designer

13

Producir un modelo cartoon desde la base al detalle aplicando lo aprendido anteriormente





14

Aprender el modelado de diferentes tipos de anatomía animal

15

Repasar los diferentes tipos de reptiles y cómo crear las escamas con mapas de Displacement y Alphas

16

Desenvolverse en el software de manera sobresaliente

17

Trasladar conocimientos de Maya y ZBrush a Blender para poder crear modelos increíbles

18

Implementar los conocimientos sobre los distintos tipos de luces, atmósferas, partículas y niebla, cómo colocar diferentes tipos de cámaras y sacar capturas para tener nuestra composición de diferentes formas

04

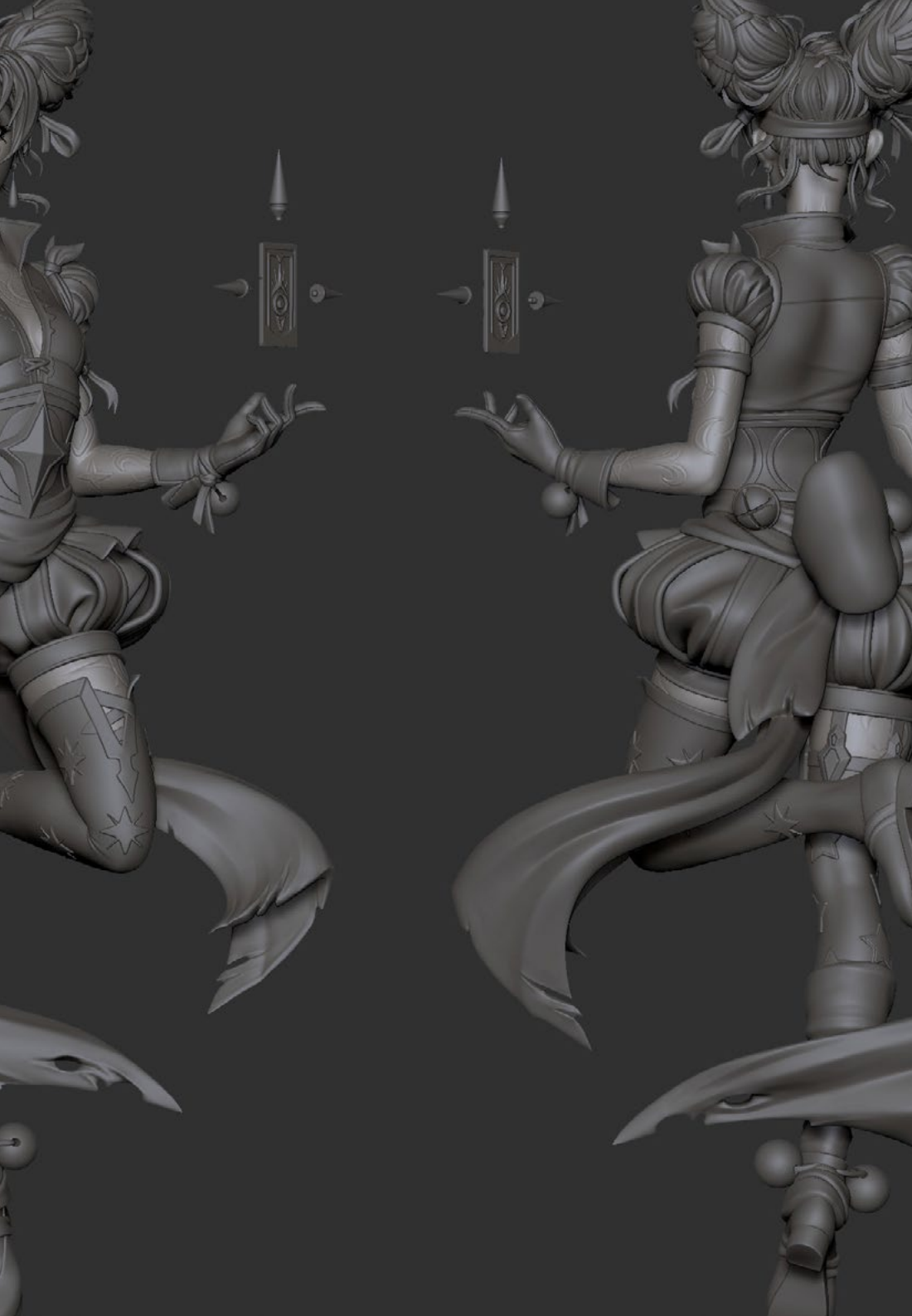
Dirección del curso

El cuadro docente que TECH ha escogido para este Curso Profesional está conformado por auténticos especialistas del ámbito del Modelado 3D Orgánico. Siguiendo los estándares de calidad y profesionalidad, el profesorado de esta capacitación ha sido elegido por su amplia trayectoria académica y profesional. Son expertos en activo que, además de desarrollar este específico temario con base en las más recientes actualizaciones del sector, te transmitirán todos sus conocimientos y experiencia adquirida en el desarrollo de su carrera.

“

El excelente cuadro docente de TECH te acompañará en tu proceso de aprendizaje y logrará fomentar tus mejores habilidades profesionales en Modelado 3D a partir de materiales teórico-prácticos”





Dirección del curso

Dña. Gómez Sanz, Carla

- ♦ Concept Artist, Modelador 3D y Shading en Timeless Games Inc
- ♦ Consultora de diseño de viñetas y animaciones para propuestas comerciales en multinacionales españolas
- ♦ Especialista 3D en Blue Pixel 3D
- ♦ 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

“

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

05

Plan de formación

El temario de este plan de estudio ha sido desarrollado con base en los estudios e investigaciones más recientes del sector tecnológico y digital. El contenido se desarrolla en 10 completos y actualizados módulos de aprendizaje que lograrán que profundices progresivamente en el Modelado 3D Orgánico. En el programa ahondarás de manera 100% online en diversos aspectos relevantes desde los conceptos más básicos e introductorios a aquellos más específicos y complejos. Además, todo lo que aprendas hará que te desenvuelvas con éxito en el entorno laboral real.

“

Amplía tus horizontes laborales en el apasionante campo del diseño tridimensional con este innovador programa de Modelado 3D Orgánico. Únete ahora y sé parte de la vanguardia de la enseñanza online!”



Módulo 1. Anatomía

- 1.1. Masas esqueléticas generales, proporciones
 - 1.1.1. Los huesos
 - 1.1.2. El rostro humano
 - 1.1.3. Cánones anatómicos
- 1.2. Diferencias anatómicas entre géneros y tamaños
 - 1.2.1. Formas aplicadas a personajes
 - 1.2.2. Curvas y rectas
 - 1.2.3. Comportamientos huesos, músculos y piel
- 1.3. La cabeza
 - 1.3.1. El cráneo
 - 1.3.2. Músculos de la cabeza
 - 1.3.3. Capas: piel, hueso y músculo. Expresiones faciales
- 1.4. El torso
 - 1.4.1. Musculatura del torso
 - 1.4.2. Eje central del cuerpo
 - 1.4.3. Diferentes torsos
- 1.5. Los brazos
 - 1.5.1. Articulaciones: hombro, codo y muñeca
 - 1.5.2. Comportamiento de los músculos del brazo
 - 1.5.3. Detalle de la piel
- 1.6. Esculpido de la mano
 - 1.6.1. Huesos de la mano
 - 1.6.2. Músculos y tendones de la mano
 - 1.6.3. Piel y arrugas de las manos
- 1.7. Esculpido de la pierna
 - 1.7.1. Articulaciones: cadera, rodilla y tobillo
 - 1.7.2. Músculos de la pierna
 - 1.7.3. Detalle de la piel

- 1.8. Los pies
 - 1.8.1. Construcción de huesos para el pie
 - 1.8.2. Músculos y tendones del pie
 - 1.8.3. Piel y arrugas de los pies
- 1.9. Composición de la figura humana entera
 - 1.9.1. Creación completa de una base humana
 - 1.9.2. Unión de articulaciones y músculos
 - 1.9.3. Composición de piel, poros y arrugas
- 1.10. Modelo humano completo
 - 1.10.1. Pulido del modelo
 - 1.10.2. Hiper detalle de la piel
 - 1.10.3. Composición

Módulo 2. Retopología y Maya Modeling

- 2.1. Retopología Facial avanzada
 - 2.1.1. Importación a Maya y el uso del QuadDraw
 - 2.1.2. Retopología del rostro humano
 - 2.1.3. *Loops*
- 2.2. Retopología del cuerpo humano
 - 2.2.1. Creación de *Loops* en las articulaciones
 - 2.2.2. *Ngons* y *Tris* y cuándo usarlos
 - 2.2.3. Refinamiento de topología
- 2.3. Retopología de manos y pies
 - 2.3.1. Movimiento de las articulaciones pequeñas
 - 2.3.2. *Loops* y *support edges* para mejorar la base *mesh* de pies y manos
 - 2.3.3. Diferencia de *loops* para distintas manos y pies
- 2.4. Diferencias entre *Maya modeling* vs *Zbrush Sculpting*
 - 2.4.1. Diferentes *workflow* para modelar
 - 2.4.2. Modelo base *Low Poly*
 - 2.4.3. Modelo *High Poly*

- 2.5. Creación de modelo humano desde 0 en maya
 - 2.5.1. Modelo humano empezando desde la cadera
 - 2.5.2. Forma base general
 - 2.5.3. Manos y pies y su topología
 - 2.6. Transformación de modelo *Low Poly* en *High Poly*
 - 2.6.1. *Zbrush*
 - 2.6.2. *High Poly*: Diferencias entre *Divide* y *Dynamesh*
 - 2.6.3. Forma de esculpir: Alternación entre *Low Poly* y *High Poly*
 - 2.7. Aplicación de detalles en *ZBrush*: Poros, capilares, etc.
 - 2.7.1. *Alphas* y diferentes pinceles
 - 2.7.2. Detalle: pincel *Dam-standard*
 - 2.7.3. Proyecciones y superficies en *ZBrush*
 - 2.8. Creación avanzada para los ojos en Maya
 - 2.8.1. Creación de las esferas: esclera, córnea e iris
 - 2.8.2. Herramienta *lattice*
 - 2.8.3. Mapa de desplazamiento desde *Zbrush*
 - 2.9. Uso de deformadores en Maya
 - 2.9.1. Deformadores de Maya
 - 2.9.2. Movimiento de la topología: *Polish*
 - 2.9.3. Pulido de la maya final
 - 2.10. Creación de UVs definitivas y aplicación del mapa de desplazamiento
 - 2.10.1. UVs del personaje e importancia de tamaños
 - 2.10.2. Texturizado
 - 2.10.3. Mapa de desplazamiento
- Módulo 3. UVs y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari**
- 3.1. Creación de UVs de alto nivel en maya
 - 3.1.1. UVs faciales
 - 3.1.2. Creación y layout
 - 3.1.3. Advanced UVs
 - 3.2. Preparación de UVs para sistemas UDIMS enfocados a modelos de grandes producciones
 - 3.2.1. UDIMS
 - 3.2.2. UDIMS en Maya
 - 3.2.3. Texturas en 4K
 - 3.3. Texturas XYZ: Qué son y cómo usarlas
 - 3.3.1. XYZ. Hiperrealismo
 - 3.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 3.3.3. *Texture Maps*
 - 3.4. Texturizado: Videojuegos y Cine
 - 3.4.1. *Substance Painter*
 - 3.4.2. Mari
 - 3.4.3. Tipos de texturizado
 - 3.5. Texturizado en *Substance Painter* destinado a videojuegos
 - 3.5.1. *Bakear* desde *high* a *Low Poly*
 - 3.5.2. Texturas PBR y su importancia
 - 3.5.3. *Zbrush* con *Substance Painter*
 - 3.6. Finalizar nuestras texturas de *Substance Painter*
 - 3.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 3.6.2. Texturizado de modelos
 - 3.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje
 - 3.7. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de Color
 - 3.7.1. Texturas XYZ en *Zbrush*
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Corrección de errores
 - 3.8. Texturizado facial Hiper Realista con texturas XYZ y mapas de Color
 - 3.8.1. Interfaz de Mari
 - 3.8.2. Texturización en Mari
 - 3.8.3. Proyección de texturas de piel

- 3.9. Detalle avanzado de Mapas de *Displacements* en *Zbrush* y *Mari*
 - 3.9.1. Pintado de texturas
 - 3.9.2. *Displacement* para hiperrealismo
 - 3.9.3. Creación de *layers*
- 3.10. Shading e implementación de las texturas en *Maya*
 - 3.10.1. *Shaders* de la piel en *Arnold*
 - 3.10.2. Ojo Hiperrealista
 - 3.10.3. Retoques y consejos

Módulo 4. Render, iluminación y posado de modelos

- 4.1. Posado de personajes en *ZBrush*
 - 4.1.1. *Rig* en *Zbrush* con *ZSpheres*
 - 4.1.2. *Transpose Master*
 - 4.1.3. Acabado profesional
- 4.2. *Rigging* y pesado de nuestro propio esqueleto en *Maya*
 - 4.2.1. *Rig* en *Maya*
 - 4.2.2. Herramientas de *rigging* con *Advance Skeleton*
 - 4.2.3. Pesado del *Rig*
- 4.3. *Blend Shapes* para dar vida al rostro de nuestro personaje
 - 4.3.1. Expresiones faciales
 - 4.3.2. *Blend shapes* de *Maya*
 - 4.3.3. Animación con *Maya*
- 4.4. *Mixamo*, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 4.4.1. *Mixamo*
 - 4.4.2. *Rigs* de *Mixamo*
 - 4.4.3. Animaciones
- 4.5. Conceptos de iluminación
 - 4.5.1. Técnicas de iluminación
 - 4.5.2. Luz y color
 - 4.5.3. Sombras

- 4.6. Luces y parámetros de *Arnold* render
 - 4.6.1. Luces con *Arnold* y *Maya*
 - 4.6.2. Control y parámetros de luces
 - 4.6.3. Parámetros y configuración de *Arnold*
- 4.7. Iluminación de nuestros modelos en *Maya* con *Arnold* Render
 - 4.7.1. Set up de iluminación
 - 4.7.2. Iluminación de modelos
 - 4.7.3. Mezcla de luz y de color
- 4.8. Profundizando en *Arnold*: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 4.8.1. AOVs
 - 4.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 4.8.3. *Denoiser*
- 4.9. Render en tiempo real en *Marmoset Toolbag*
 - 4.9.1. Real-time vs *Ray Tracing*
 - 4.9.2. *Marmoset Toolbag* avanzado
 - 4.9.3. Presentación profesional
- 4.10. Postproducción del render en *Photoshop*
 - 4.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 4.10.2. *Photoshop*: niveles y contrastes
 - 4.10.3. Capas: características y sus efectos

Módulo 5. Creación de pelo para videojuegos y películas

- 5.1. Diferencias entre el pelo de los videojuegos y el cine
 - 5.1.1. *FiberMesh* y *Cards*
 - 5.1.2. Herramientas para la creación de pelo
 - 5.1.3. *Softwares* para pelo
- 5.2. Esculpido en *Zbrush* de pelo
 - 5.2.1. Formas bases para peinados
 - 5.2.2. Creación de pinceles en *Zbrush* para pelo
 - 5.2.3. Pinceles *curve*

- 5.3. Creación de pelo en Xgen
 - 5.3.1. Xgen
 - 5.3.2. Colecciones y Descripciones
 - 5.3.3. *Hair vs grooming*
- 5.4. Modificadores de Xgen: Dar realismo al pelo
 - 5.4.1. *Clumping*
 - 5.4.2. *Coil*
 - 5.4.3. Guías del pelo
- 5.5. Color y *Region maps*: para el control absoluto del vello y pelo
 - 5.5.1. Mapas de las regiones del pelo
 - 5.5.2. Cortes: rizado, rasurado y pelo largo
 - 5.5.3. Micro detalle: Vello facial
- 5.6. Xgen Avanzado: Uso de expresiones y refinamiento
 - 5.6.1. Expresiones
 - 5.6.2. Utilidades
 - 5.6.3. Refinamiento del pelo
- 5.7. Colocación de *Cards* en Maya para modelado de videojuegos
 - 5.7.1. Fibras en *Cards*
 - 5.7.2. *Cards* a mano
 - 5.7.3. *Cards* y motor de *Real-time*
- 5.8. Optimización para películas
 - 5.8.1. Optimización del pelo y de su geometría
 - 5.8.2. Preparación para físicas con movimientos
 - 5.8.3. Pinceles de Xgen
- 5.9. *Hair Shading*
 - 5.9.1. Shader de Arnold
 - 5.9.2. Look hiper realista
 - 5.9.3. Tratamiento del cabello
- 5.10. Render
 - 5.10.1. Render al usar Xgen
 - 5.10.2. Iluminación
 - 5.10.3. Eliminación de ruido

Módulo 6. Simulación de ropa

- 6.1. Importación de tu modelo a *Marvelous Designer* e interfaz del programa
 - 6.1.1. *Marvelous Designer*
 - 6.1.2. Funcionalidad del *software*
 - 6.1.3. Simulaciones en tiempo real
- 6.2. Creación de patrones simples y accesorios de ropa
 - 6.2.1. Creaciones: camisetas, accesorios, gorras y bolsillos
 - 6.2.2. Tejido
 - 6.2.3. Patrones, cremalleras y costuras
- 6.3. Creación de Ropa Avanzada: Patrones complejos
 - 6.3.1. Complejidad de patrones
 - 6.3.2. Cualidades físicas de los tejidos
 - 6.3.3. Accesorios complejos
- 6.4. Simulación de ropa en *Marvelous*
 - 6.4.1. Modelos animados en *Marvelous*
 - 6.4.2. Optimización de tejidos
 - 6.4.3. Preparación de modelos
- 6.5. Exportación de ropa desde *Marvelous Designer* a *Zbrush*
 - 6.5.1. *Low Poly* en Maya
 - 6.5.2. *UVs* en Maya
 - 6.5.3. *Zbrush*, uso del *Reconstruct Subdiv*
- 6.6. Refinamiento del ropaje
 - 6.6.1. *Workflow*
 - 6.6.2. Detalles en *Zbrush*
 - 6.6.3. Pinceles de ropa en *Zbrush*
- 6.7. Mejoraremos nuestra simulación con *Zbrush*
 - 6.7.1. De tris a *quads*
 - 6.7.2. Mantenimiento de *UVs*
 - 6.7.3. Esculpido final

- 6.8. Texturizado de ropa de alto detalle en Mari
 - 6.8.1. Texturas tileables y materiales de tejidos
 - 6.8.2. *Bakeado*
 - 6.8.3. Texturizado en Mari
- 6.9. *Shading* de tejido en Maya
 - 6.9.1. *Shading*
 - 6.9.2. Texturas creadas en Mari
 - 6.9.3. Realismo con los *shaders* de Arnold
- 6.10. Render
 - 6.10.1. Renderizado de ropas
 - 6.10.2. Iluminación en ropas
 - 6.10.3. Intensidad de la textura

Módulo 7. Personajes estilizados

- 7.1. Elección de un Personaje Estilizado y *Blocking* de las formas bases
 - 7.1.1. Referentes y *concept arts*
 - 7.1.2. Formas bases
 - 7.1.3. Deformidades y formas fantásticas
- 7.2. Conversión de nuestro modelo *Low Poly into High Poly*: Esculpido de la cabeza, pelo y cara
 - 7.2.1. *Blocking* de la cabeza
 - 7.2.2. Nuevas técnicas de creación de pelo
 - 7.2.3. Realización de mejoras
- 7.3. Refinamiento del modelo: manos y pies
 - 7.3.1. Esculpido avanzado
 - 7.3.2. Refinamiento de formas generales
 - 7.3.3. Limpieza y suavizado de formas
- 7.4. Creación de mandíbula y dientes
 - 7.4.1. Creación de dientes humanos
 - 7.4.2. Aumentar sus polígonos
 - 7.4.3. Detalle fino de los dientes en Zbrush

- 7.5. Modelando la ropa y los accesorios
 - 7.5.1. Tipos de ropas cartoon
 - 7.5.2. *Zmodeler*
 - 7.5.3. Modelado en Maya aplicado
- 7.6. Retopología y creación de topología limpia desde cero
 - 7.6.1. Retopología
 - 7.6.2. *Loops* acordes al modelo
 - 7.6.3. Optimización de la maya
- 7.7. *UV Mapping & Baking*
 - 7.7.1. UVs
 - 7.7.2. *Substance Painter: Bakeo*
 - 7.7.3. *Pulir Bakeo*
- 7.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 7.8.1. *Substance Painter*: Texturizado
 - 7.8.2. *Técnicas de handpainted cartoon*
 - 7.8.3. *Fill layers* con generadores y máscaras
- 7.9. Iluminación y Render
 - 7.9.1. Iluminación de nuestro personaje
 - 7.9.2. Teoría del color y presentación
 - 7.9.3. *Substance Painter*: Render
- 7.10. Posado y presentación final
 - 7.10.1. Diorama
 - 7.10.2. Técnicas de posado
 - 7.10.3. Presentación de modelos

Módulo 8. Modelado de criaturas

- 8.1. Comprensión de la anatomía animal
 - 8.1.1. Estudio de los huesos
 - 8.1.2. Proporciones de una cabeza animal
 - 8.1.3. Diferencias anatómicas

- 8.2. Anatomía del cráneo
 - 8.2.1. Rostro animal
 - 8.2.2. Músculos de la cabeza
 - 8.2.3. Capa de la piel, sobre los huesos y músculos
- 8.3. Anatomía de la columna vertebral y la caja torácica
 - 8.3.1. Musculatura del torso y cadera animal
 - 8.3.2. Eje central de su cuerpo
 - 8.3.3. Creación de torsos en diferentes animales
- 8.4. Musculatura animal
 - 8.4.1. Músculos
 - 8.4.2. Sinergia entre músculos y huesos
 - 8.4.3. Formas de un cuerpo animal
- 8.5. Reptiles y anfibios
 - 8.5.1. Piel reptiliana
 - 8.5.2. Huesos y ligamentos pequeños
 - 8.5.3. Detalle fino
- 8.6. Mamíferos
 - 8.6.1. Pelaje
 - 8.6.2. Huesos y ligamentos más grandes y fuertes
 - 8.6.3. Detalle fino
- 8.7. Animales con plumaje
 - 8.7.1. Plumaje
 - 8.7.2. Huesos y ligamentos elásticos y ligeros
 - 8.7.3. Detalle fino
- 8.8. Análisis de la mandíbula y creación de dientes
 - 8.8.1. Dientes específicos del animal
 - 8.8.2. Detallado de los dientes
 - 8.8.3. Dientes en la cavidad de la mandíbula

- 8.9. Creación del fur, pelaje para animales
 - 8.9.1. Xgen en Maya: *grooming*
 - 8.9.2. Xgen: plumas
 - 8.9.3. Render
- 8.10. Animales fantásticos
 - 8.10.1. Animal fantástico
 - 8.10.2. Modelado al completo del animal
 - 8.10.3. Texturizado, iluminación y render

Módulo 9. Blender: un nuevo giro en la industria

- 9.1. Blender VS Zbrush
 - 9.1.1. Ventajas y diferencias
 - 9.1.2. Blender e industria del arte 3D
 - 9.1.3. Ventajas y desventajas de un *software* gratuito
- 9.2. Blender interfaz y conocimientos del programa
 - 9.2.1. Interfaz
 - 9.2.2. Customización
 - 9.2.3. Experimentación
- 9.3. Esculpido de cabeza y transpolación de controles de Zbrush a Blender
 - 9.3.1. Rostro humano
 - 9.3.2. Esculpido 3D
 - 9.3.3. Pinceles de Blender
- 9.4. *Full body* esculpido
 - 9.4.1. Cuerpo humano
 - 9.4.2. Técnicas avanzadas
 - 9.4.3. Detalle y refinamiento
- 9.5. Retopología y UVs en Blender
 - 9.5.1. Retopología
 - 9.5.2. UVs
 - 9.5.3. UDIMs de Blender

- 9.6. De Maya a Blender
 - 9.6.1. *Hard Surface*
 - 9.6.2. Modificadores
 - 9.6.3. Atajos de teclado
- 9.7. Consejos y trucos de Blender
 - 9.7.1. Abanico de posibilidades
 - 9.7.2. *Geometry nodes*
 - 9.7.3. *Workflow*
- 9.8. Nodos en Blender: *Shading* y colocación de texturas
 - 9.8.1. Sistema Nodal
 - 9.8.2. *Shaders* mediante nodos
 - 9.8.3. Texturas y materiales
- 9.9. *Render* en Blender con *Cycles* y *Eevee*
 - 9.9.1. *Cycles*
 - 9.9.2. *Eevee*
 - 9.9.3. Iluminación
- 9.10. Implementación de Blender en nuestro *workflow* como artistas
 - 9.10.1. Implementación en el *workflow*
 - 9.10.2. Búsqueda de calidad
 - 9.10.3. Tipos de exportaciones

Módulo 10. Creación de entornos orgánicos en *Unreal Engine*

- 10.1. Configuración de *Unreal Engine* y organización del proyecto
 - 10.1.1. Interfaz y configuración
 - 10.1.2. Organización de carpetas
 - 10.1.3. Búsqueda de ideas y referencias
- 10.2. *Blocking* de un entorno en *Unreal Engine*
 - 10.2.1. PST: elementos primarios, secundarios y terciarios
 - 10.2.2. Diseño de la escena
 - 10.2.3. *Storytelling*
- 10.3. Modelado del terreno: *Unreal Engine* y *Maya*
 - 10.3.1. *Unreal Terrain*
 - 10.3.2. Esculpido del terreno
 - 10.3.3. *Heightmaps*: *Maya*
- 10.4. Técnicas de modelado
 - 10.4.1. Esculpido de rocas
 - 10.4.2. Pinceles para rocas
 - 10.4.3. Acantilados y optimización
- 10.5. Creación de vegetación
 - 10.5.1. *Speedtree* software
 - 10.5.2. Vegetación *Low Poly*
 - 10.5.3. *Unreal's foliage system*
- 10.6. Texturizado en *Substance Painter* y *Mari*
 - 10.6.1. Terreno estilizado
 - 10.6.2. Texturizado hiperrealista
 - 10.6.3. Consejos y directrices
- 10.7. Fotogrametría
 - 10.7.1. Librería de *Megascan*
 - 10.7.2. *Agisoft Metashape software*
 - 10.7.3. Optimización del modelo
- 10.8. *Shading* y materiales en *Unreal Engine*
 - 10.8.1. *Blending* de texturas
 - 10.8.2. Configuración de materiales
 - 10.8.3. Retoques finales
- 10.9. *Lighting* y postproducción de nuestro entorno en *Unreal Engine*
 - 10.9.1. Look de la escena
 - 10.9.2. Tipos de luces y atmósferas
 - 10.9.3. Partículas y niebla
- 10.10. *Render* cinematográfico
 - 10.10.1. Técnicas de las cámaras
 - 10.10.2. Captura de video y pantalla
 - 10.10.3. Presentación y acabado final

06

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.



07

Titulación

El Máster Profesional en Modelado 3D Orgánico garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Máster Profesional en Modelado 3D Orgánico**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



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

tech formación
profesional

Máster Profesional Modelado 3D Orgánico

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional

Modelado 3D Orgánico

