

Curso Profesional

Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos



tech formación
profesional

Curso Profesional Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/animacion-3d-aplicada-motores-videojuegos

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

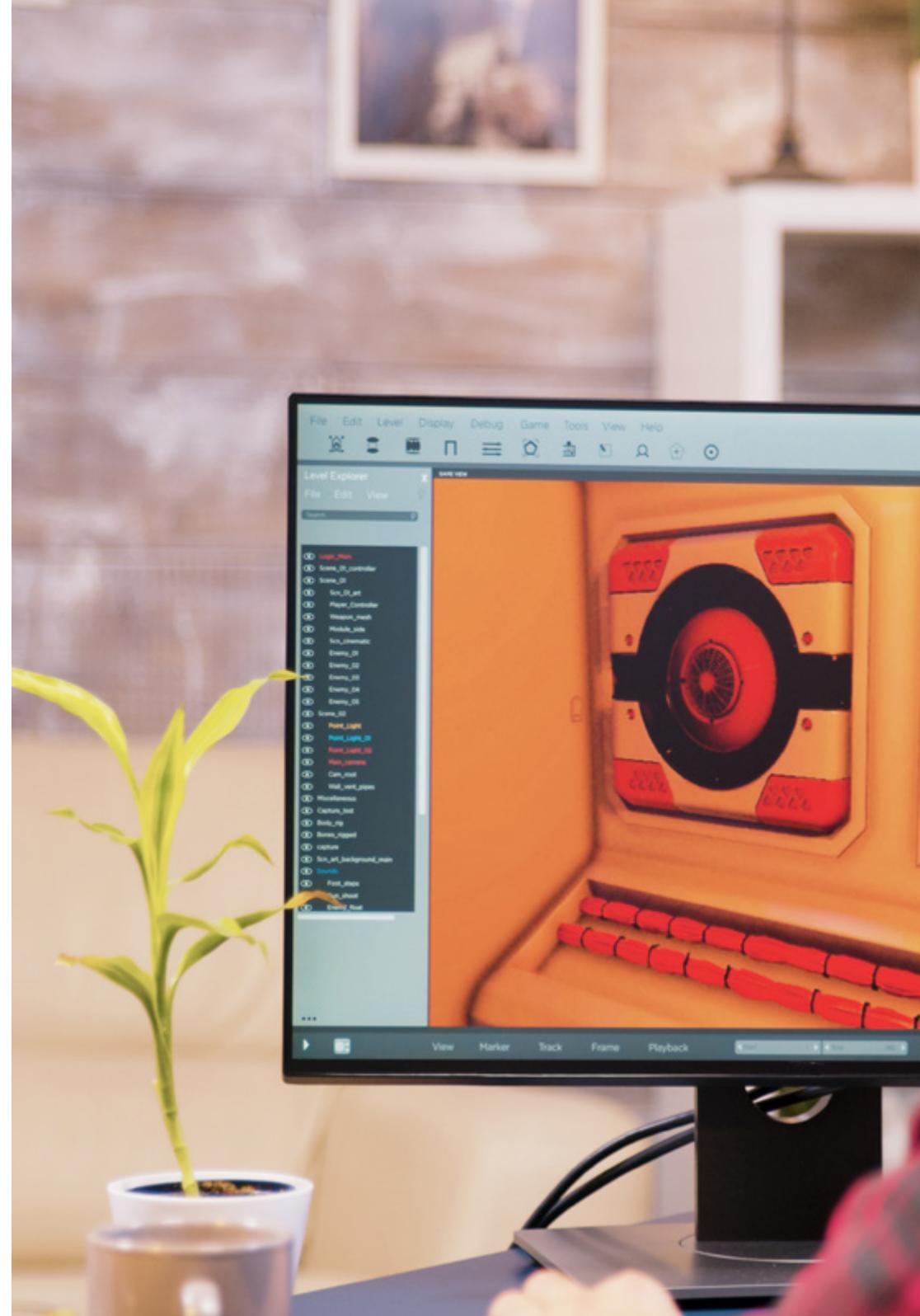
01

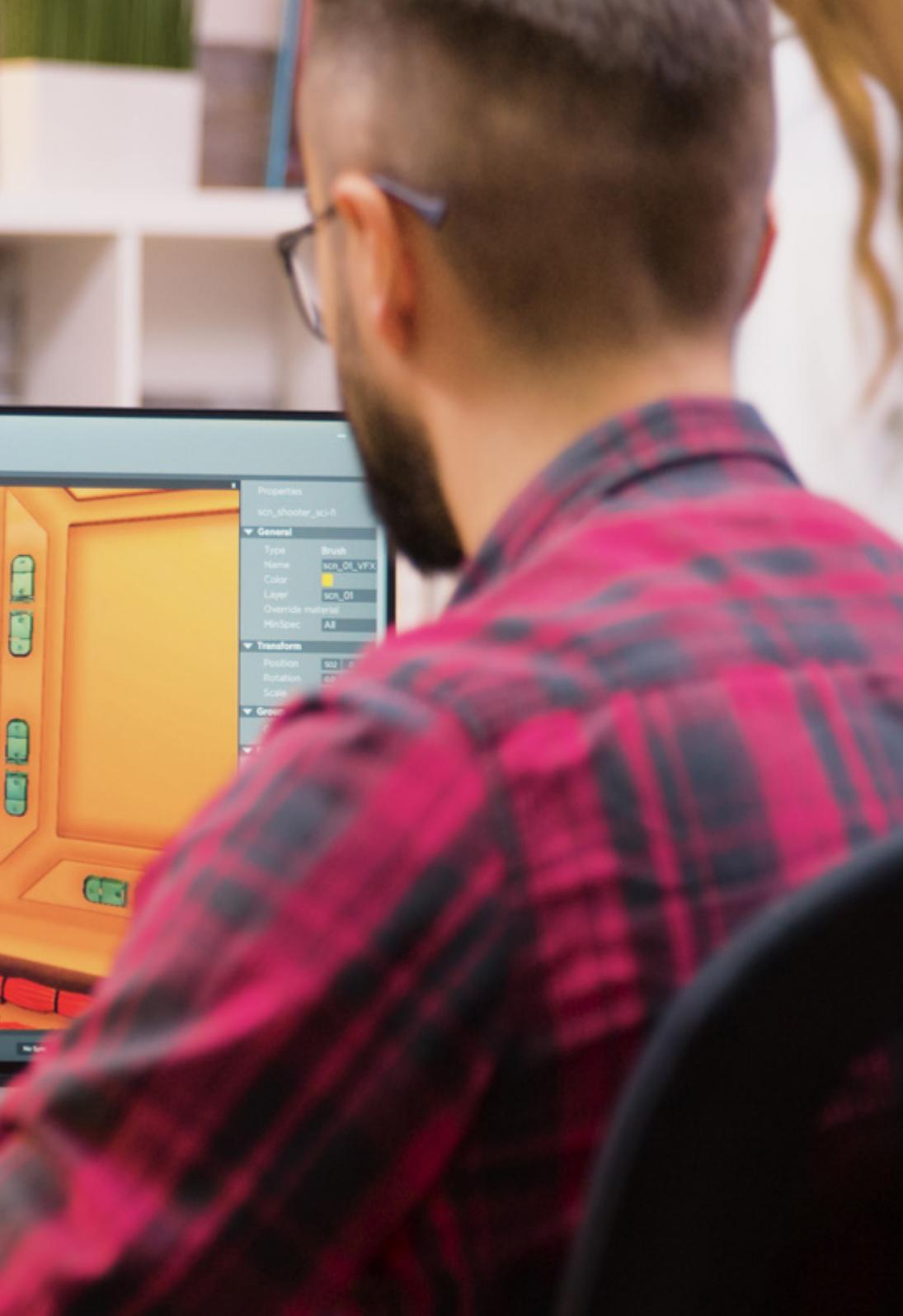
Presentación

Las mejoras tecnológicas han generado gráficos más nítidos y vívidos que, a día de hoy, la industria de los Videojuegos implementa con el objetivo de generar animaciones de mayor calidad. Al mismo tiempo, ese sector está en búsqueda continua de profesionales que sepan manejar avanzados programas informáticos para esos procesos. Por eso, TECH ha integrado este plan de estudios donde encontrarás todas las herramientas sofisticadas que se implementan en esa área profesional. De manera particular, ahondarás en las técnicas de edición y capturas de movimiento. También, examinarás las claves de la interacción entre esqueleto y geometría. Además, tendrás la oportunidad de estudiar esos contenidos desde una plataforma 100% online, sin horarios ni cronogramas predefinidos. Así, gestionarás tu ritmo académico de manera personalizada y conseguirás competencias de un modo más rápido y flexible.

“

Dominarás, gracias a TECH y esta titulación 100% online, los juegos de cámara, planos y efectos visuales que mejor se ajustan a la animación 3D de Videojuegos”





En los últimos años, las herramientas para la Animación 3D ha evolucionado de forma considerable. La industria de los Videojuegos se ha apropiado de esas ventajas de manera progresiva y ahora dispone de programas de edición y composición de planos y escenas mucho más sofisticados. Igualmente, el sector sigue requiriendo de expertos que puedan sacar el máximo provecho de esas innovaciones. Por eso, los profesionales con un aguzado dominio de esas técnicas y *softwares* de trabajo disponen de diversas opciones de crecimiento laboral.

TECH, en su máxima por ofrecerte un acceso inmediato a un empleo competitivo, ha diseñado este título académico. Con su estudio, dominarás diferentes procedimientos de *Rig* facial y manejarás tecnologías como *Morpher*. También, adquirirás competencias para realizar capturas de movimiento mediante Kinect. Igualmente, estudiarás diferentes cámaras, planos y efectos visuales que pueden tener cabida en el Videojuego.

Todo ello estará en tus manos a través de una innovadora plataforma de aprendizaje. El espacio digital acompaña sus contenidos teóricos de materiales multimedia de elevado rigor. Por otro lado, dispondrás del *Relearning*, una novedosa metodología de estudios con la cual desarrollarás habilidades prácticas de forma más rápida y flexible.



Aprenderás las claves del lenguaje corporal que se pueden integrar a las figuras 3D de Videojuegos por medio de modernos softwares de Animación”

02

Requisitos de acceso

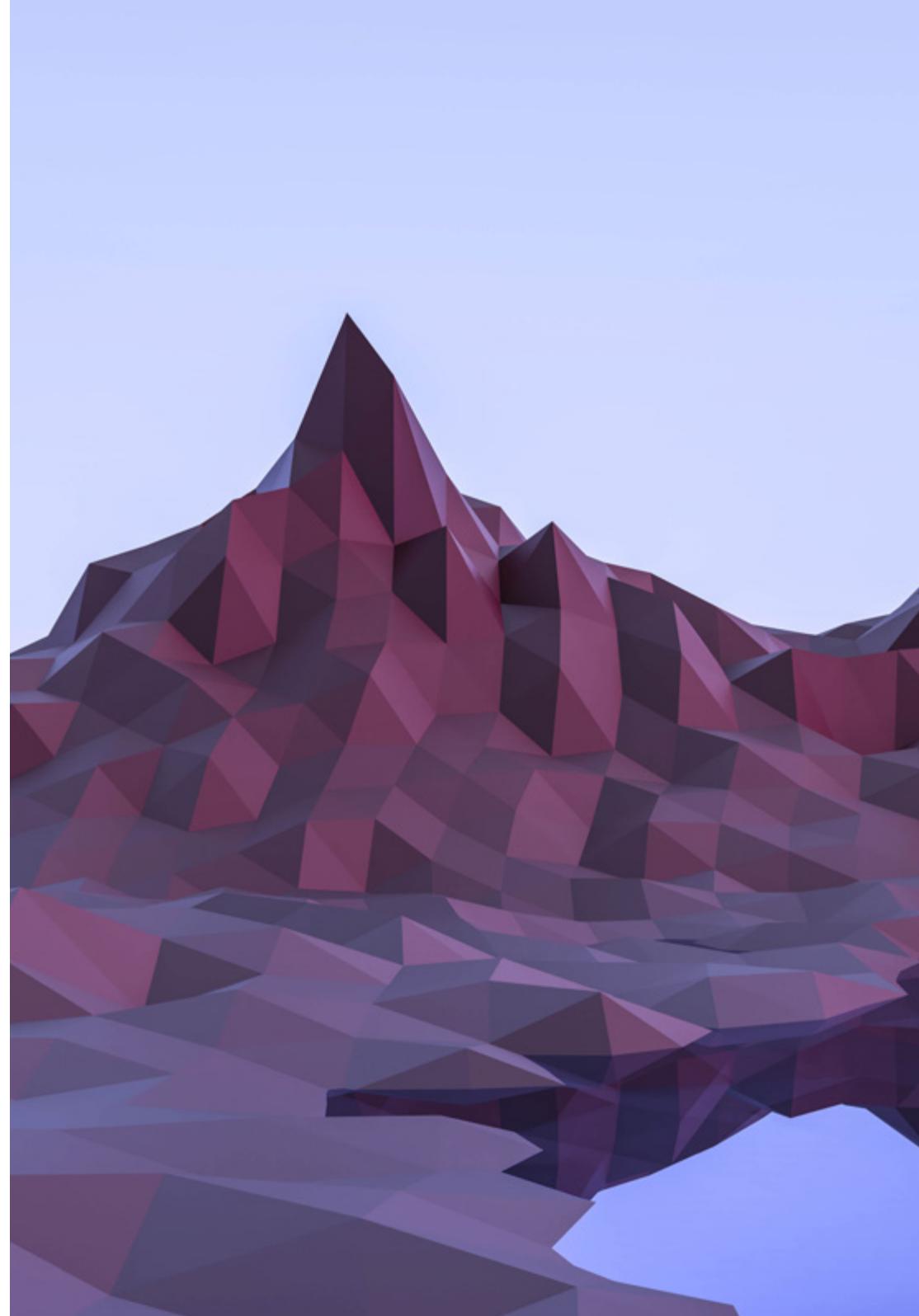
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte 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 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

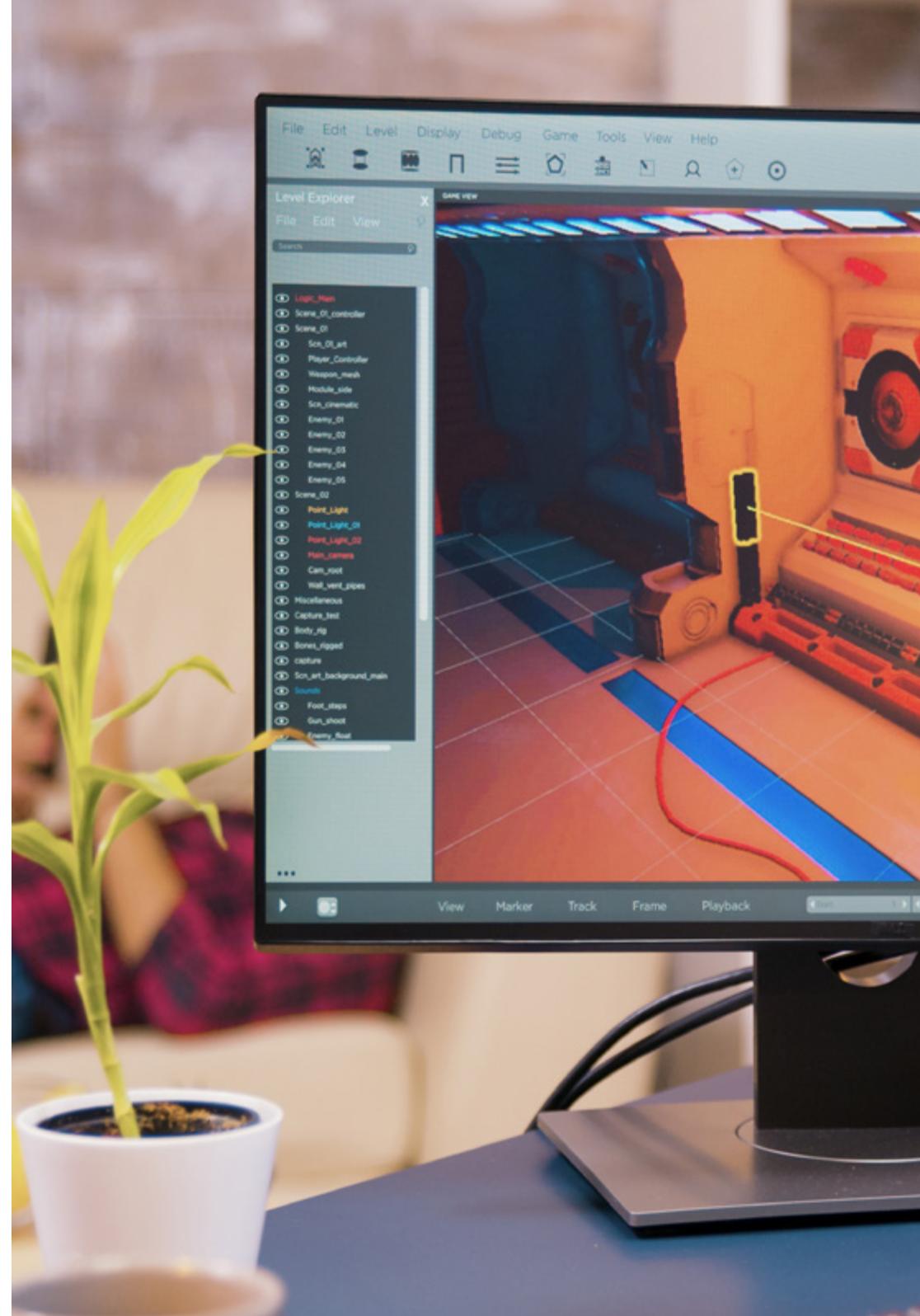
03

Salidas profesionales

La Animación 3D para Videojuegos se ha complejizado producto de la evolución tecnológica del sector. En la actualidad, están vigentes herramientas de primer nivel para captura de movimientos o la integración del *rig* facial de los personajes durante el movimiento. Asimismo, todos esos recursos requieren de profesionales debidamente cualificados para su uso. TECH quiere insertarte en ese marco profesional y, por eso, ha constituido este programa de estudios de elevada exigencia. A través de su estudio, conseguirás resaltar de inmediato en esa industria y podrás optar por competitivas opciones laborales.

“

¿Quieres formar parte de una compañía de Videojuegos prestigiosa y desarrollar proyectos de primer nivel? No esperes más e insíbete desde ahora con TECH”





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

- ♦ Director de Diseño de Videojuegos 3D
- ♦ Animador de personajes 3D para Videojuegos
- ♦ Diseñador de personajes 3D para Videojuegos
- ♦ Animador de locaciones 3D para Videojuegos
- ♦ Generador de Assets 3D para videojuegos
- ♦ Especialista en *Rig* facial y *Morpher* para Videojuegos
- ♦ Responsable de exportación de modelos 3D para Videojuegos
- ♦ Especialista en integración de personajes y escenarios 3D para Videojuegos



04

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

Al finalizar esta titulación, dispondrás de competencias de primer nivel para realizar proyectos de Animación 3D. En particular, te especializarás en diferentes cámaras, planos y efectos visuales. De ese modo, resaltarás en la industria de los Videojuegos por tus competencias y capacidad resolutive para enfrentar diferentes desafíos profesionales.

01

Dominar el *Rigging* 3D

02

Manejar un conocimiento especializado en el uso del software de animación 3D

03

Determinar las similitudes y diferencias entre un bípedo y un cuadrúpedo

04

Realizar varios ciclos de animación





05

Interiorizar el *Lipsync*, *Rig* facial

06

Analizar las diferencias entre la animación realizada para cine y para videojuegos

07

Construir un esqueleto personalizado

08

Implementar la composición de las cámaras y planos

05

Dirección del curso

El cuadro docente de este programa ha sido seleccionado por TECH de manera minuciosa. Todos los expertos elegidos cuentan con una distinguida trayectoria profesional y se mantienen activos dentro de la industria de los Videojuegos. Ese vínculo profesional les ha permitido estar al día sobre las principales innovaciones en materia de Animación 3D. Así, han recogido todos esos conocimientos en un completísimo temario que ahora podrás estudiar desde una plataforma interactiva y 100% online. Además, con su guía personalizada, vencerás los objetivos académicos de forma inmediata y con totales garantías de acceder a uno de los sectores más emergentes del momento.



El claustro de TECH estará a tu disposición para aclarar dudas y conceptos de interés a lo largo de las 6 semanas de duración de este programa”



Dirección del curso

D. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ♦ Director de Ingeniería y Diseño de Gamificación para el Grupo Intervenía
- ♦ Profesor en ESNE de Diseño de Videojuegos, Diseño de Niveles, Producción del Videojuego, Middleware, Creative Media Industries, etc.
- ♦ Asesor en la fundación de empresas como Avatar Games o Interactive Selection
- ♦ Autor del libro Diseño de Videojuegos
- ♦ Miembro del Consejo Asesor de Nima World

Cuadro docente

D. Pradana Sánchez, Noel

- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D para videojuegos
- ♦ Artista gráfico 3D en Dog Lab Studios
- ♦ Productor en Imagine Games dirigiendo el equipo de desarrollo de videojuegos
- ♦ Artista gráfico en Wildbit Studios con trabajos 2D y 3D
- ♦ Experiencia docente en ESNE y en el CFGS en Animaciones 3D: juegos y entornos educativos
- ♦ Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos por la Universidad ESNE
- ♦ Máster de Formación al Profesorado por la Universidad Rey Juan Carlos
- ♦ Especialista en Rigging y Animación 3D por Voxel School



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 programa contiene las principales técnicas y herramientas que la industria del Videojuego utiliza en la actualidad para implementar la Animación 3D en sus productos lúdicos. El temario refiere, en primer lugar, el manejo de los softwares más avanzados. Igualmente, ahonda en las tendencias de *Rig* facial y la implementación de *Morpher*. En la titulación también se estudiarán las cámaras, planos y efectos visuales que se pueden aplicar en ese contexto creativo. Para dominar todos esos conocimientos, TECH ha implementado una novedosa metodología, 100% online y con base en el *Relearning*. De ese modo, conseguirás habilidades prácticas de un modo más rápido y flexible.

“

100% online, interactiva y sin horarios académicos predefinidos: así es la plataforma que TECH pone a tu alcance para el estudio de esta titulación”



Módulo 1. Animación 3D

- 1.1. Manejo del software
- 1.2. Anatomía. Bípedo vs. Cuadrúpedo
- 1.3. *Rig* facial y *Morpher*
- 1.4. Animación aplicada
- 1.5. Captura de movimiento con Kinect
- 1.6. Esqueleto, *Skinning* y *Setup*
- 1.7. *Acting*
- 1.8. Cámaras y planos
- 1.9. Efectos visuales especiales
- 1.10. El animador como actor

“

No esperes más y matrícula en este programa al cual podrás acceder en cualquier momento y lugar, con la simple ayuda de un dispositivo conectado a Internet”

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 Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos 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 Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**





Curso Profesional Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos

Modalidad: **Online**

Titulación: **TECH Formación Profesional**

Duración: **6 semanas**

Horas: **150**

Curso Profesional

Animación 3D Aplicada para Motores en Videojuegos