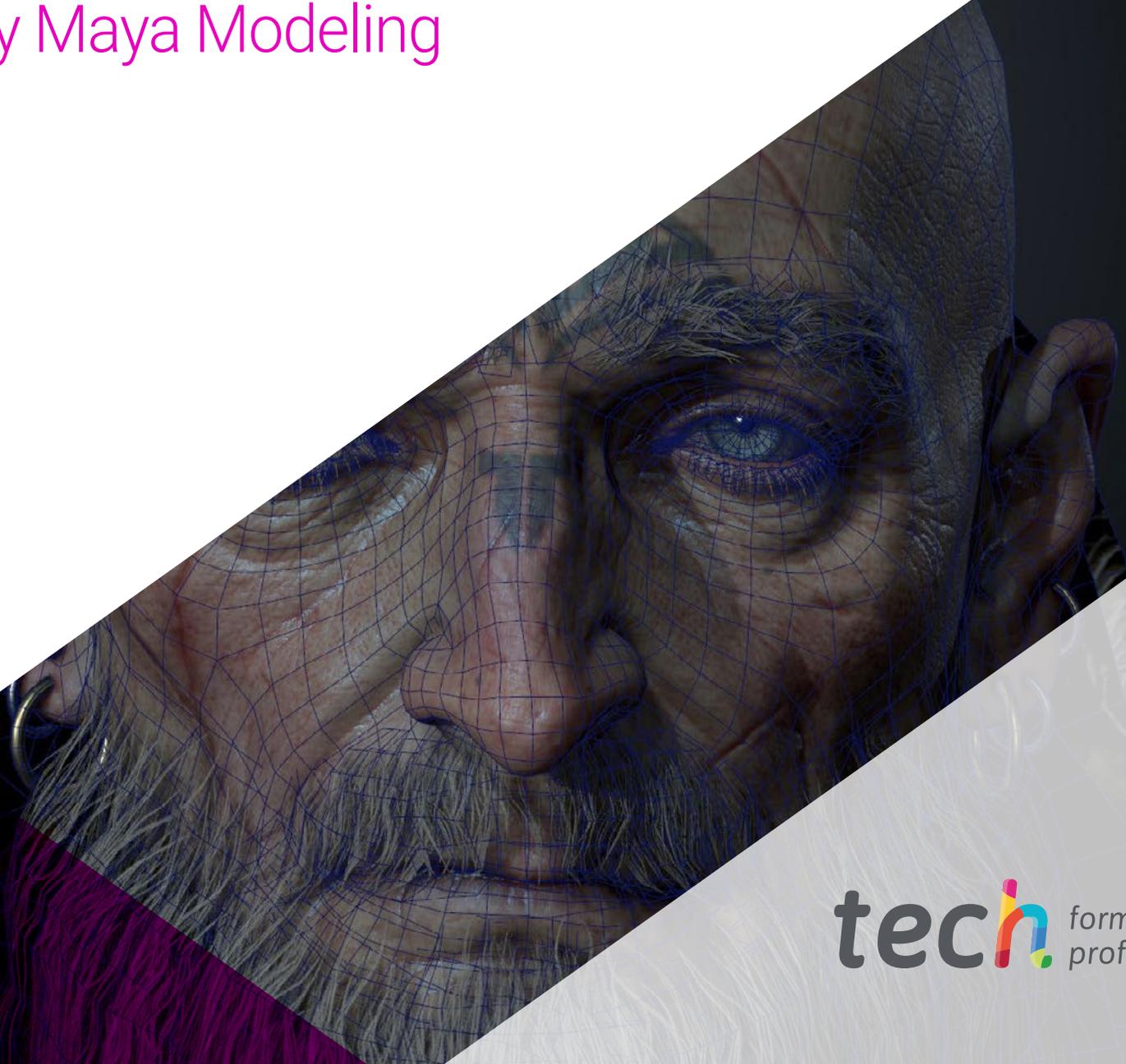


Curso Profesional

Retopología 3D y Maya Modeling





Curso Profesional Retopología 3D y Maya Modeling

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/retopologia-3d-maya-modeling

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 Retopología 3D es un proceso digital esencial para construir mallas de polígonos que simplifican la creación de figuras. A partir de estructuras predefinidas, los diseñadores y creadores pueden generar su propia plantilla controlada. Sus funcionalidades se han extendido fundamentalmente a la fase de postproducción y diversas industrias como la cinematográfica o los videojuegos la utilizan constantemente. Con esta titulación te especializarás en su uso y en la aplicación de los recursos del programa Maya Modeling. Por medio del complejo manejo de esas herramientas, desarrollarás el refinamiento de rostros, cuerpos, manos y pies de tus personajes. También, analizarás los deformadores y la creación de detalles con ZBrush como poros, capilares, entre otros. La capacitación dispone de innovadores contenidos multimedia que perfeccionarán tus habilidades prácticas de manera rápida y flexible. Al mismo tiempo, tendrás a tu disposición una plataforma 100% online y libre de horarios preestablecidos.

“

En este Curso Profesional, examinarás los tipos de alteraciones que se pueden aplicar mediante High y Low Poly y cómo utilizarlas en beneficio de tus trabajos de modelado”





Los modelados 3D orgánicos se valen de un amplio número de herramientas y técnicas para alcanzar niveles más detallados y realistas en sus obras. La retopología se ha erigido como un proceso que, lejos de dificultar el trabajo, simplifica las operaciones a través de curvas y polígonos preestablecidos. Por su parte, el programa Maya Modeling es de gran relevancia para implementar retoques finales.

Este Curso Profesional te convertirá en un experto en el manejo y aprovechamiento de ambos. Para ello, contarás con un temario con un módulo y 10 temas de interés donde se analizan las ventajas e inconvenientes de Maya Modeling con respecto a ZBrush Sculpting. Asimismo, examinarás en los tipos de movimientos de articulaciones y *loops* que se pueden generar a partir de la retopología 3D. Igualmente, ahondarás en la creación de UVs definitivas y aplicación del mapa de desplazamiento.

Todos los contenidos de esta titulación se imparten en la plataforma 100% online e interactiva de TECH. Desde ese espacio, tendrás la oportunidad de aprender sin horarios ni cronogramas preestablecidos. Al mismo tiempo, apoyarás tu aprendizaje en metodologías didácticas novedosas como el *Relearning* que ampliará tus conocimientos prácticos de manera inmediata.

“

El uso de deformadores y el pulido de mayas es una de las competencias que adquirirás a través de esta capacitación centrada en el Modelado 3D”

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

03

Salidas profesionales

El modelado 3D goza de gran popularidad en diversos escenarios como el cine, los videojuegos, la publicidad, entre otros. Esa razón ha impulsado una mayor demanda de expertos especializados en esas habilidades y cada vez se postulan más puestos para ellos en el mercado laboral. A través de las materias de este programa de estudios, TECH te proporcionará un dominio integral de las técnicas y herramientas de trabajo indispensables en este campo del conocimiento. Las destrezas que desarrolles durante la titulación, te permitirán alcanzar un empleo inmediato, acorde con tus expectativas y necesidades personales.

“

Este programa académico te especializará en la creación de loops para articulaciones del cuerpo humano a través de las herramientas de la Retopología 3D”





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

- ♦ Modelador y animador 3D
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Intercalador
- ♦ Técnico de modelado mediante Maya Modeling
- ♦ Técnico de modelado mediante ZBrush Sculpting



04

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

El uso de programas complejos como Maya Modeling y ZBrush Sculpting requiere de conocimientos prácticos complejos. Esas competencias serán examinadas durante esta capacitación, con el fin de que adquieras nuevas destrezas de manera flexible y domines experiencias técnicas a través del análisis de casos reales.

01

Manejar las diferentes técnicas de esculpido profesional

02

Crear una retopología avanzada de cuerpo entero y rostro en Maya

03

Aplicar detalles mediante alphas y pinceles en Zbrush

04

Adquirir los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas





05

Utilizar transformaciones a través de *Low Poly* y *High Poly*

06

Abordar la retopología, UVs y texturizado para perfeccionar los modelos creados

07

Realizar un trabajo eficaz para obtener un modelado 3D más dinámico y eficiente

08

Desarrollar las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo

05

Dirección del curso

El cuadro docente de esta titulación ha sido elegido por TECH debido a sus exitosos resultados dentro de la disciplina del modelado 3D, al manejar herramientas y técnicas complejas relacionadas con ese sector de trabajo. La confección de este temario académico ha estado basada en su experiencia profesional en esta industria, que está en contacto con áreas como los videojuegos, el cine y la publicidad, entre otros. El claustro también ha sido responsable de la selección de los materiales interactivos y audiovisuales que te ayudarán a desarrollar habilidades prácticas un ritmo de estudios personalizado.



Los alumnos de este programa contarán con la guía especializada de grandes expertos en materia de Retopología 3D y el manejo de las herramientas que facilitan esa clase de proceso creativo”





Dirección del curso

Dña. Gómez Sanz, Carla

- ♦ Especialista en Animación 3D
- ♦ *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”

06

Plan de formación

Este temario académico dispone de un módulo y 10 temas de interés que podrás analizar a lo largo de 6 semanas de estudio. Entre sus contenidos, examinarás las diferencias entre los programas Maya Modeling y ZBrush Sculpting. Además, ahondarás en las *loops* que se pueden crear para dotar de movimientos más estilizados a tus figuras luego de aplicarles técnicas de Retopología. Al mismo tiempo, profundizarás sobre la implementación de deformadores y mapas de desplazamiento para ofrecer un pulido de los personajes mucho más detallista. La capacitación tendrá lugar en una innovadora plataforma de aprendizaje, 100% online y libre de horarios ni cronogramas rígidos.

“

Esta capacitación dispone de diversos materiales audiovisuales y recursos interactivos que te ayudarán a complementar tus conocimientos prácticos de forma rápida y flexible”



Módulo 1. Retopología 3D y Maya modeling

- 1.1. Retopología facial avanzada
 - 1.1.1. Importación a Maya y el uso del QuadDraw
 - 1.1.2. Retopología del rostro humano
 - 1.1.3. *Loops*
- 1.2. Retopología del cuerpo humano
 - 1.2.1. Creación de *Loops* en las articulaciones
 - 1.2.2. Ngons y Tris y cuándo usarlos
 - 1.2.3. Refinamiento de topología
- 1.3. Retopología de manos y pies
 - 1.3.1. Movimiento de las articulaciones pequeñas
 - 1.3.2. *Loops* y *support edges* para mejorar la Base *mesh* de pies y manos
 - 1.3.3. Diferencia de *loops* para distintas manos y pies
- 1.4. Diferencias entre Maya modeling vs ZBrush Sculpting
 - 1.4.1. Diferentes *workflow* para modelar
 - 1.4.2. Modelo base *low poly*
 - 1.4.3. Modelo *high poly*
- 1.5. Creación de modelo humano desde 0 en Maya
 - 1.5.1. Modelo humano empezando desde la cadera
 - 1.5.2. Forma base general
 - 1.5.3. Manos y pies y su topología
- 1.6. Transformación de modelo Low poly en High Poly
 - 1.6.1. ZBrush
 - 1.6.2. *High poly*: diferencias entre Divide y Dynamesh
 - 1.6.3. Forma de esculpir: alternación entre *Low Poly* y *High Poly*
- 1.7. Aplicación de detalles en ZBrush: poros, capilares, etc.
 - 1.7.1. Alphas y diferentes pinceles
 - 1.7.2. Detalle: pincel Dam-standard
 - 1.7.3. Proyecciones y superficies en ZBrush
- 1.8. Creación avanzada para los ojos en Maya
 - 1.8.1. Creación de las esferas: esclera, córnea e iris
 - 1.8.2. Herramienta lattice
 - 1.8.3. Mapa de desplazamiento desde Zbrush
- 1.9. Uso de deformadores en Maya
 - 1.9.1. Deformadores de Maya
 - 1.9.2. Movimiento de la topología: Polish
 - 1.9.3. Pulido de la maya final
- 1.10. Creación de UVs definitivas y aplicación del mapa de desplazamiento
 - 1.10.1. UVs del personaje e importancia de tamaños
 - 1.10.2. Texturizado
 - 1.10.3. Mapa de desplazamiento



Matricúlate en TECH y domina contenidos complejos de manera personalizada, a través de las múltiples potencialidades de su plataforma de aprendizaje 100% online”

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 emitiesen 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 Retopología 3D y Maya Modeling 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 Retopología 3D y Maya Modeling**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



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

tech formación profesional

Curso Profesional Retopología 3D y Maya Modeling

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional

Retopología 3D y Maya Modeling

