

Curso Profesional

Técnico en Iluminación, Partículas, Materiales y Texturas para Videojuegos 3D



Curso Profesional Técnico en Iluminación, Partículas, Materiales y Texturas para Videojuegos 3D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/curso-profesional/tecnico-iluminacion-particulas-materiales-texturas-videojuegos-3d

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

El correcto iluminado y texturizado de las figuras y ambientes es una prioridad para el sector audiovisual y en particular para la esfera de los Videojuegos. Por eso, esa industria busca de manera continua expertos que consigan aplicar diferentes tecnologías y herramientas en la creación de escenas más realistas. TECH puede insertarte de inmediato en ese competitivo escenario laboral por medio de este programa de estudios. La titulación aborda diferentes sistemas de animación de gran utilidad. Igualmente, ahonda en materiales y *shaders* diversos, así como en los mecanismos más actualizados de iluminación. A su vez, analizarás el VFX avanzado y disímiles componentes de audio. Todo ello desde una innovadora plataforma de enseñanza, 100% online, donde no estarás sujeto a cronogramas preestablecidos. De esa manera, autogestionarás tus progresos de forma personalizada.

“

Por medio de este Curso Profesional de TECH, ahondarás en el Bakeado de luces y en los modos de iluminación que mejor se ajustan al Videojuego”





La correcta iluminación de un ambiente o figura animada aporta realismo y naturalidad a cualquier escena de Videojuegos. Al mismo tiempo, la selección de materiales y texturas para constituir esos elementos también es imperativo porque garantiza una coherencia y armonización entre los diferentes componentes de la historia. No obstante, realizar una correcta selección de todos esos elementos demanda de profesionales con una elevada destreza y dominio de diferentes herramientas y estrategias de trabajo. Así, la industria reclama de esos expertos de manera constante.

Al tanto de ese contexto, TECH ha ideado esta titulación donde abordarás disímiles herramientas como los recursos gráficos rasterizados. A su vez, analizarás varios sistemas de animación y los principales modificadores que puedes aplicar a través de ellos. Por otra parte, ahondarás en materiales, *shaders* y partículas que potencian las texturas de objetos, telas, pieles, entre otros. También, examinarás las tendencias de iluminación y el VFX avanzado.

El estudio de esas materias tendrá lugar en una plataforma de enseñanza 100% online e interactiva. En ella contarás con la teoría de esta disciplina, al igual que con recursos multimedia como vídeos e infografías. Al mismo tiempo, te apoyarás en el *Relearning*, una novedosa metodología de gran valor didáctico.

“*Aprende a insertar componentes sonoros en tus escenas de Videojuegos a través de potentes herramientas como Audio Source y con la ayuda de esta completísima titulación*”

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 industria de los Videojuegos se renueva de forma constante por medio de diferentes avances tecnológicos. Al mismo tiempo, el reclamo de profesionales con competencias para manejar herramientas y técnicas actualizadas también se incrementa. Por eso, TECH ha diseñado un Curso Profesional destinado a incrementar tus habilidades prácticas para un ejercicio moderno de la iluminación y texturizados de personajes y ambientes 3D en ese sector. Con esas competencias, conseguirás disímiles oportunidades laborales en una de las esferas más competitivas del momento.



Consigue una oportunidad laborar de gran prestigio y competitividad, en empresas de renombre dentro de la industria del Videojuego con este programa de 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
- ♦ Técnico de Iluminación en Videojuegos 3D
- ♦ Especialista en Partículas y Materiales 3D para Videojuegos
- ♦ Seleccionador y asesor de Texturas para Videojuegos 3D
- ♦ Asesor sonoro para Videojuegos 3D



04

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

Tras finalizar esta titulación, dispondrás de las mejores competencias para aplicar técnicas de iluminación y la composición de texturas en el Videojuego 3D. Así, te convertirás en un profesional altamente solicitado por esa industria y alcanzarás diferentes éxitos a la medida de tus expectativas de crecimiento personal.

01

Utilizar recursos gráficos rasterizados para integrar en videojuegos 3D

02

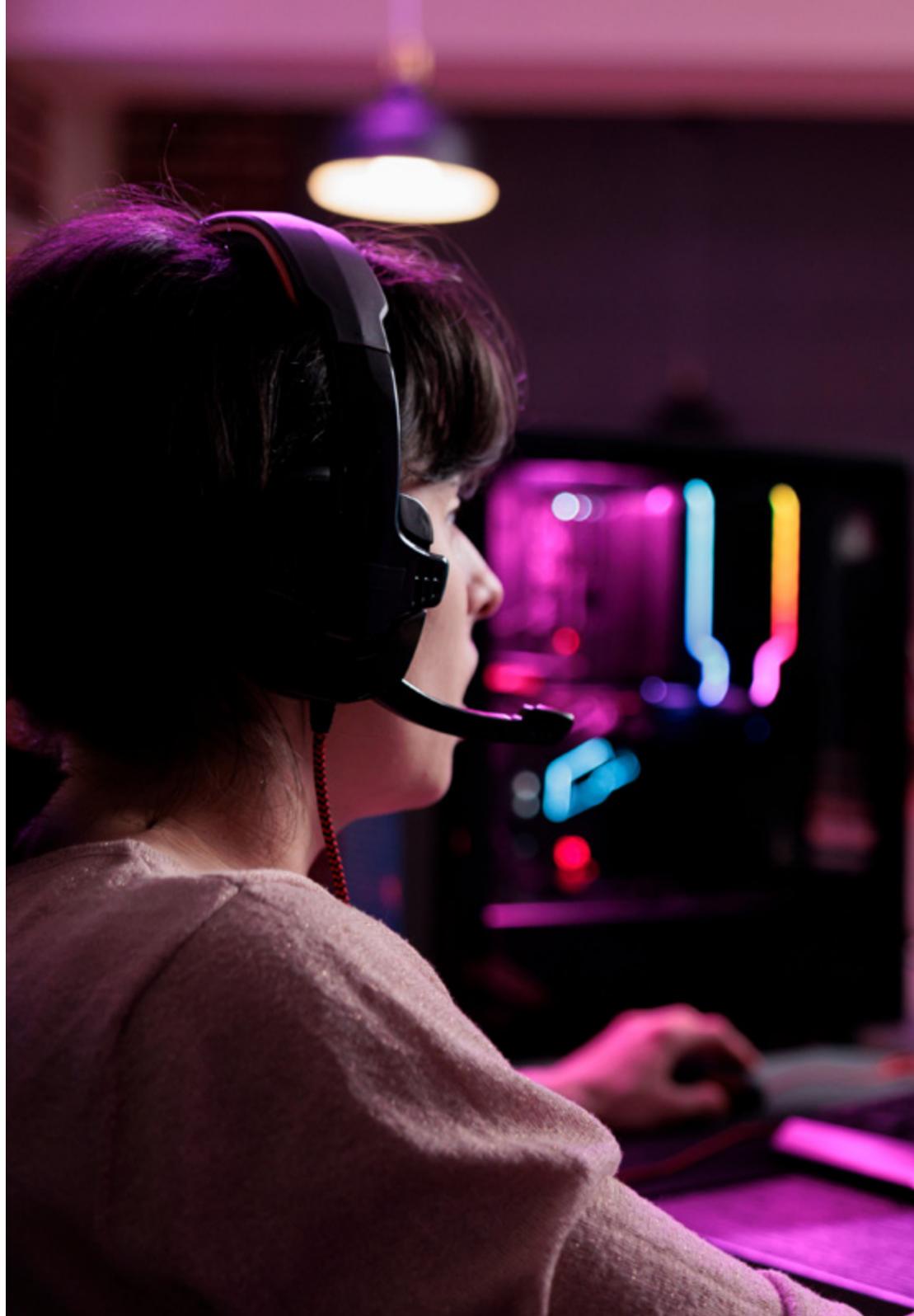
Implementar interfaces y menús para videojuegos 3D, fáciles de aplicar a entornos de VR

03

Crear sistemas de animaciones versátiles para videojuegos profesionales

04

Implementar *shaders* y materiales para dar un acabado profesional





05

Crear y configurar sistemas de partículas

06

Utilizar técnicas de iluminación optimizadas para reducir el impacto sobre el rendimiento del motor de juego

07

Generar VFX de calidad profesional

08

Manejar los diferentes componentes para gestionar los distintos tipos de audio en un videojuego 3D

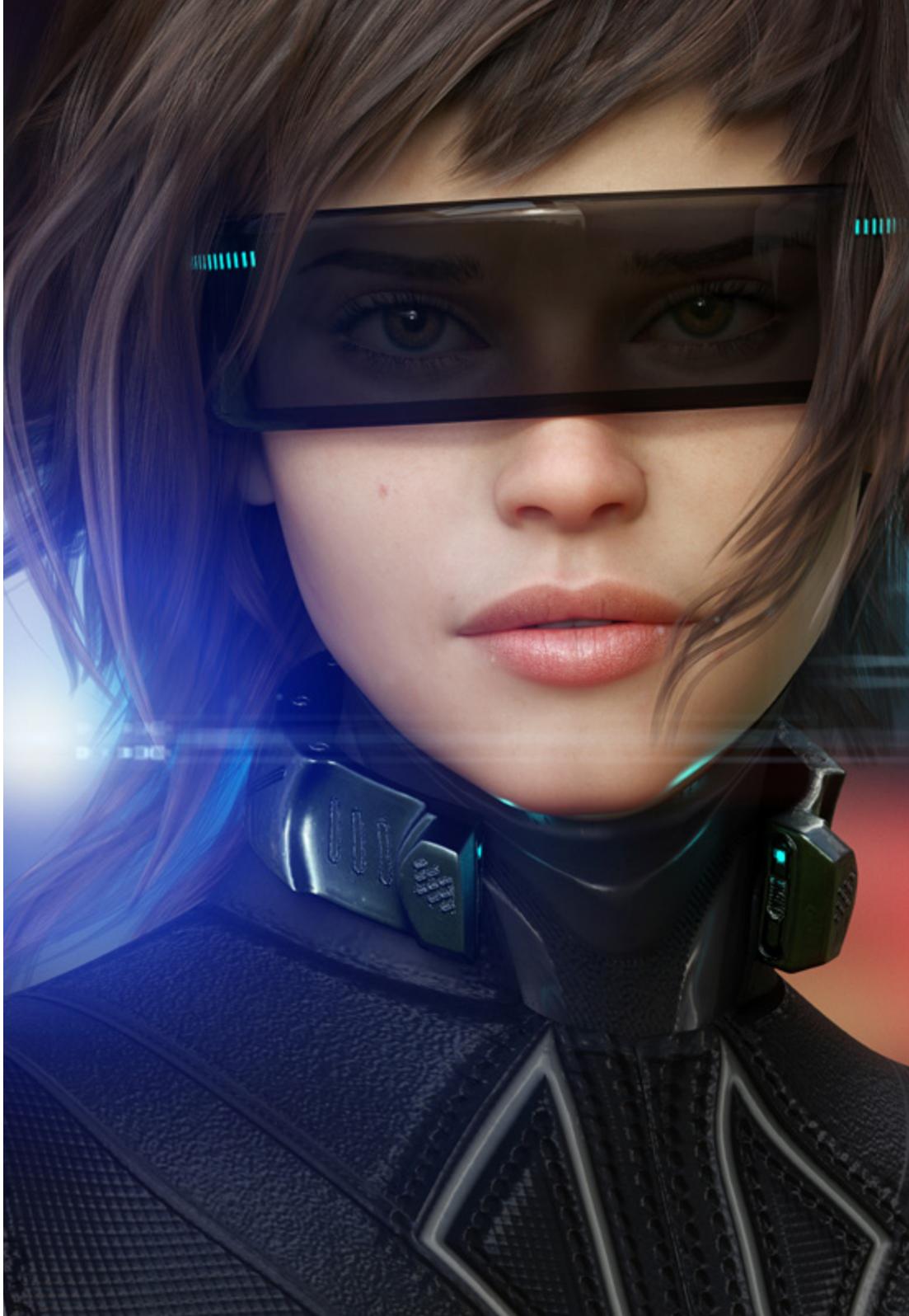
05

Dirección del curso

Los docentes de TECH ha sido elegidos para esta titulación con base en su distinguida trayectoria práctica e innovadora en el ámbito de los Videojuegos. Todos los expertos que forman parte del claustro permanecen en activo dentro de la industria y son responsables de diferentes procesos creativos dentro de algunos de los proyectos más famosos del momento. A partir de esas experiencias, han conformado un temario vanguardista. Así, adquirirás competencias de primer nivel con las cuales podrás acceder a puestos igual de competitivos y demostrar una cualificación de máxima excelencia.

“

Los docentes de este Curso Profesional han elegido de manera precisa todos los temas que integran su plan de estudios y te ayudarán a superar los objetivos académicos a través de la mejor guía educativa”



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. Ferrer Mas, Miquel

- ♦ Desarrollador Senior Unity en Quantic Brains
- ♦ Lead programmer en Big Bang Box
- ♦ Co-fundador y programador de videojuegos en Carbonbyte
- ♦ Programador audiovisual en Unkasoft Advergaming
- ♦ Programador de videojuegos en Enne
- ♦ Director de Diseño en Bioalma
- ♦ Técnico Superior de Informática por la Na Camel·la
- ♦ Master de Programación de Videojuegos por la CICE
- ♦ Curso de Introducción al Aprendizaje Profundo con PyTorch por Udacity

“

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

El plan de estudios seleccionado por TECH para este programa se distingue de otros en el mercado educativo por su énfasis en el desarrollo de competencias prácticas. A lo largo del módulo académico, examinarás el uso de diferentes recursos gráficos rasterizados, las técnicas para el desarrollo de interfaces y los modelos de animación más modernos. A su vez, abordarás diferentes materiales y partículas que contribuyen a la creación de texturas más realistas. Igualmente, te especializarás en los sistemas de iluminación. Además, para dominar todos esos contenidos, dispondrás del *Relearning*, una novedosa metodología de aprendizaje 100% online, enfocada a la adquisición de habilidades de forma rápida y flexible.

“

No dejes pasar esta oportunidad de adquirir conocimientos teóricos y prácticos a través del Relearning, una metodología 100% online enfocada en aportarte habilidades para tu ejercicio profesional cotidiano”



Módulo 1. Desarrollo de videojuegos 2D y 3D

- 1.1. Recursos gráficos rasterizados
- 1.2. Desarrollo de interfaces y menús
- 1.3. Sistema de Animación
- 1.4. Materiales y *Shaders*
- 1.5. Partículas
- 1.6. Iluminación
- 1.7. Mecanim
- 1.8. Acabado cinematográfico
- 1.9. VFX avanzado
- 1.10. Componentes de audio

“*Matrícula ahora con TECH y no tendrás que preocuparte de horarios ni cronogramas de estudio predefinidos. Podrás elegir siempre el momento y lugar para tu aprendizaje*”

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 Técnico en Iluminación, Partículas, Materiales y Texturas para Videojuegos 3D 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 Técnico en Iluminación, Partículas, Materiales y Texturas para Videojuegos 3D**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**





Curso Profesional
Técnico en Iluminación,
Partículas, Materiales
y Texturas para
Videojuegos 3D

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional

Técnico en Iluminación, Partículas, Materiales y Texturas para Videojuegos 3D