

# Especialización Profesional

## Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs





## Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: [www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uv](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uv)s

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Salidas profesionales

---

*pág. 6*

03

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

---

*pág. 8*

04

Dirección del curso

---

*pág. 10*

05

Plan de formación

---

*pág. 12*

06

Metodología

---

*pág. 14*

07

Titulación

---

*pág. 18*

# 01

## Presentación

En los últimos años, la utilización de la realidad virtual ha crecido exponencialmente. Por ello, han surgido programas como Blender y ZBrush que posibilitan la creación de gráficos cercanos al mundo de la cinematografía. Gracias a esto, el usuario obtiene una imagen visual de calidad que le permite adentrarse por completo en su experiencia inmersiva. Para lograr la satisfacción del público, las empresas precisan artistas especializados en la utilización de estas aplicaciones. Esta titulación de TECH te ofrecerá los métodos más eficientes para la creación artística con estos *softwares*, con el fin de impulsar tu incursión en estas compañías. Durante este itinerario académico, crearás un modelado orgánico de calidad profesional o dominarás las técnicas de retopología en Blender. Además, la metodología completamente online favorecerá la optimización de tu aprendizaje sin desplazarte de tu hogar.

“

*Matriculándote en esta Especialización Profesional, dispondrás de novedosos contenidos didácticos accesibles en una amplia variedad de formatos multimedia como el vídeo o el resumen interactivo”*





Blender y ZBrush son los softwares más útiles para diseñar los personajes y la ambientación de las escenas presentes en un dispositivo de realidad virtual. A través de su combinación, los artistas obtienen unos modelados con acabados altamente realistas y profesionales, un aspecto que decantará a los usuarios por adquirir un determinado producto. Por esta razón, numerosas compañías del sector VR solicitan especialistas en la creación artística mediante estos programas.

Por estos motivos y para impulsar tu incursión laboral en este mercado de trabajo, TECH ha desarrollado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVS. A lo largo de este periodo académico, adoptarás habilidades para convertir un modelado *low poly* en uno *high poly* o diseñarás las máscaras más carismáticas de los personajes de un videojuego VR. Además, ahondarás en las estrategias para extraer el máximo rendimiento a tus UVs.

Esta titulación dispone de una metodología 100% online, lo que te permitirá alcanzar un aprendizaje efectivo mediante la gestión de tus propios horarios de estudio. Asimismo, obtendrás acceso a materiales didácticos elaborados expresamente por especialistas que trabajan en la creación artística para realidad virtual, por lo que las destrezas que adquirirás serán aplicables en tus experiencias laborales.



*La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, Zbrush y UVS te permitirá diseñar modelados orgánicos y hard surface de calidad para diversos dispositivos de VR”*

# 02

## Salidas profesionales

Dada la popularización de los dispositivos de realidad virtual, su empleo se ha extendido hacia diversos sectores de la actividad. Hoy en día, se utiliza para formar a los pilotos mediante la simulación de vuelos o para mejorar las habilidades de los militares durante sus maniobras. Debido a este éxito, los artistas responsabilizados de la creación gráfica de estos entornos virtuales son cada vez más demandados. Por ello, TECH ha creado esta Especialización Profesional, con la intención de posibilitar tu acceso a estas oportunidades laborales.

“

*Esta Especialización Profesional te capacitará para incrementar tus oportunidades de ocupar un puesto de trabajo como artista especializado en VR para prestigiosas compañías de este sector”*



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

- ♦ Artista especializado en Realidad Virtual
- ♦ Especialista en ZBrush
- ♦ Especialista en Blender
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D



# 03

## ¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Tras finalizar esta Especialización Profesional, quedarás completamente habilitado para introducir en tus rutinas de trabajo las mejores técnicas en creación artística para realidad virtual. De esta manera, combinarás la utilización de los programas de diseño tridimensional Blender y ZBrush para obtener unos resultados completamente profesionales.

01

Crear cualquier tipo de malla para empezar a modelar

02

Crear cualquier tipo de máscara

03

Modificar un modelado *low poly* a *high poly*

04

Crear un modelado orgánico de calidad







05

Dominar la retopología de Zbrush

06

Dominar la utilización de Zremesher, Decimation Master y Zmodeler

07

Realizar la retopología de cualquier modelado

08

Dominar las herramientas de UVs de ZBrush

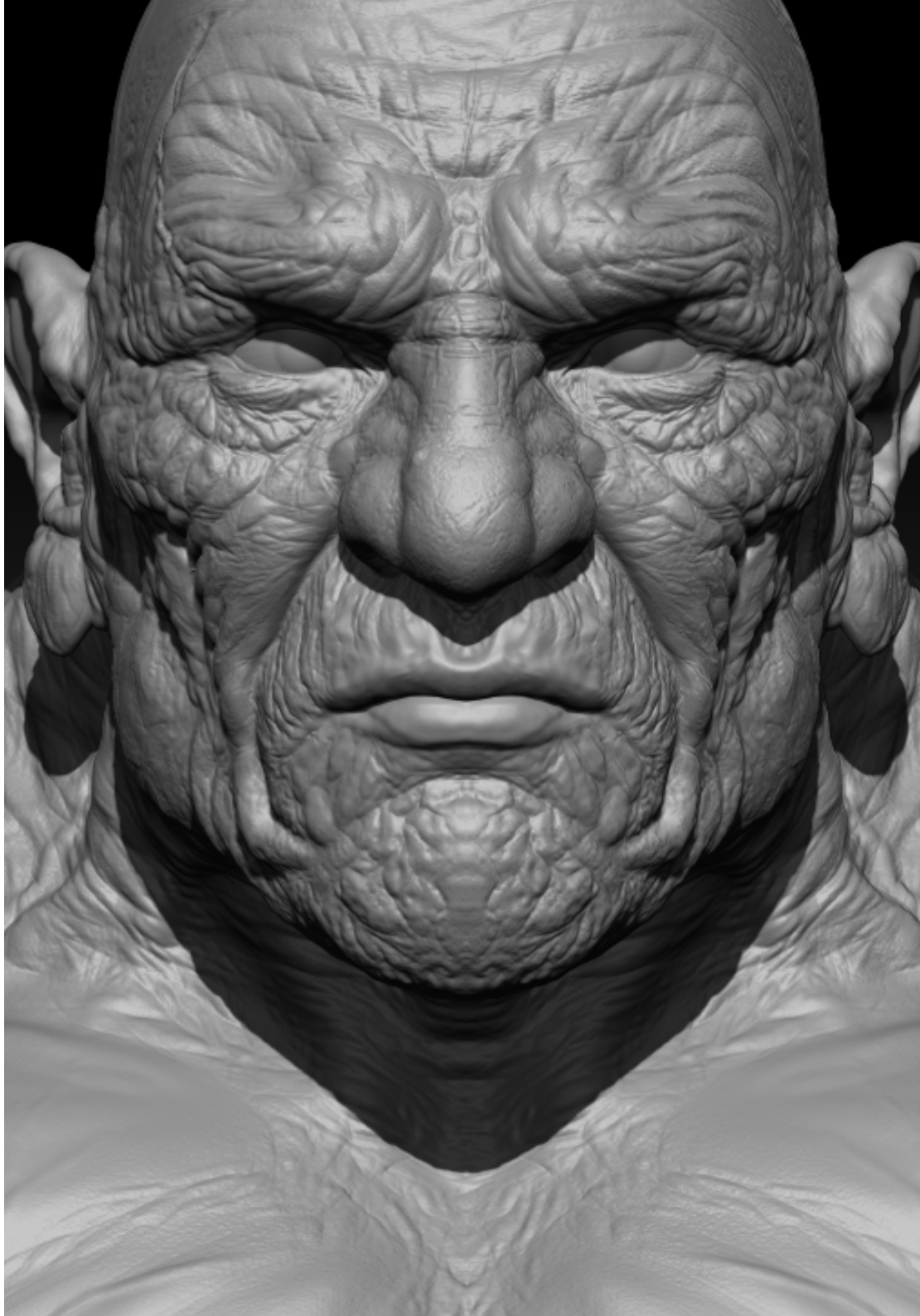
# 04

## Dirección del curso

Para garantizar la excelente calidad académica que identifica a las titulaciones de TECH, este programa dispone de un cuadro docente constituido por profesionales que ejercen activamente en el mundo de la creación artística para VR. Estos expertos son los propios encargados de elaborar los contenidos didácticos a los que accederás a lo largo de esta Especialización Profesional. Por ello, los conocimientos que te brindarán serán útiles y aplicables en tu vida laboral.



*Los expertos responsabilizados de impartir esta titulación trabajan activamente en la creación artística en VR para ofrecerte los contenidos más actualizados y útiles en este sector”*



## Dirección del curso

### D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ♦ Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- ♦ Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- ♦ Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- ♦ Graduado en Bellas Artes por la UPV
- ♦ Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- ♦ Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- ♦ Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid

## Cuadro docente

### D. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent en 5CA
- ♦ Creador y diseñador de entornos 3D y VR en Inmoreality
- ♦ Diseñador artístico en Seamantis Games
- ♦ Fundador de Evolve Games
- ♦ Graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Graduado en Diseño de Videojuegos y Contenido Interactivo por la Escuela de Arte de Granada
- ♦ Máster en Game Design- U-tad, Desing School de Madrid

### D. Morro, Pablo

- ♦ Artista 3D especializado en modelado, VFX y texturas
- ♦ Artista 3D en Mind Trips
- ♦ Graduado en Creación y Diseño de Videojuegos por la Universidad Jaume I

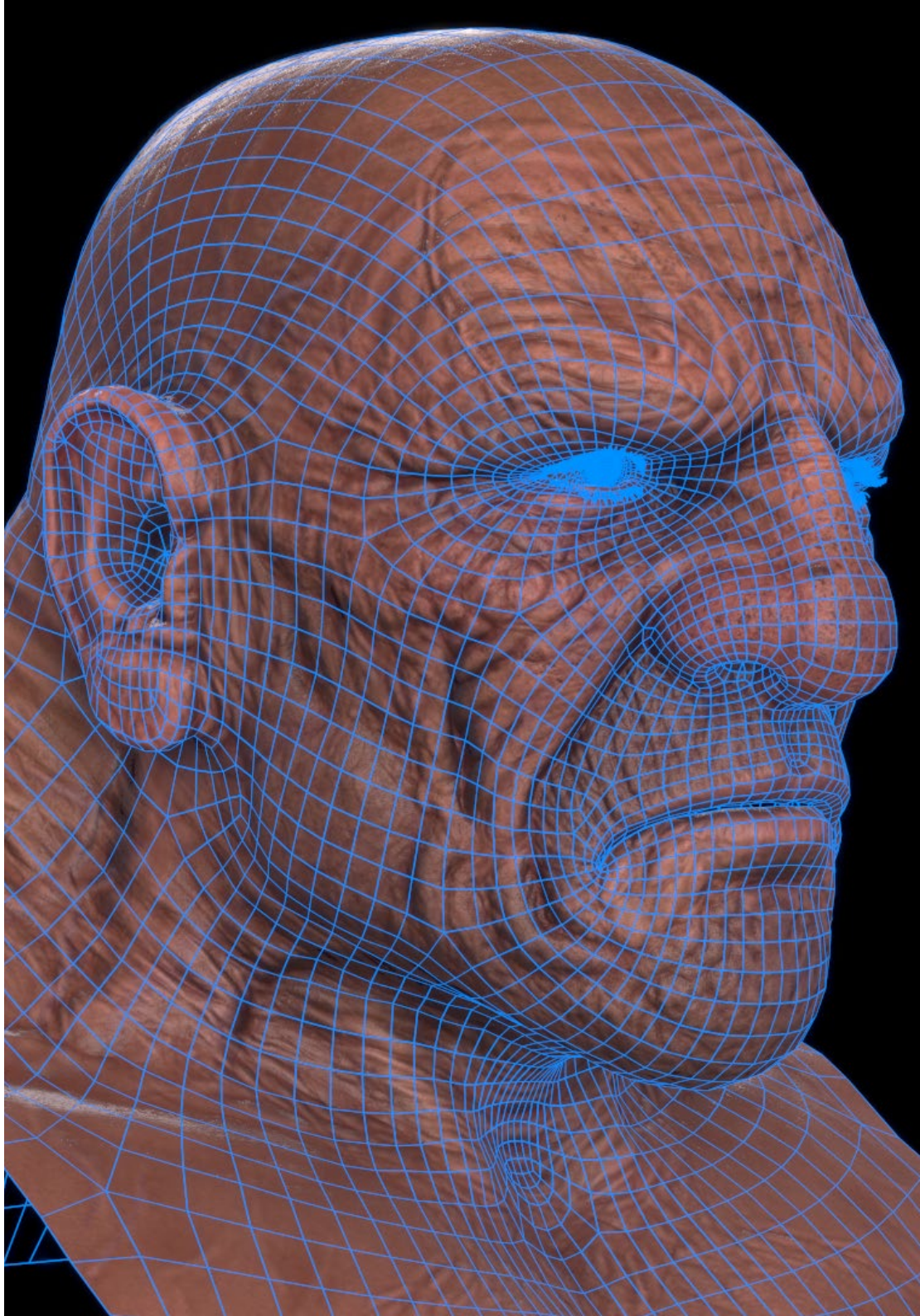
# 05

## Plan de formación

El temario de esta Especialización Profesional está conformado por 3 módulos a través de los que ahondarás en los métodos más actualizados para la creación artística en realidad virtual con Blender y ZBrush. Los materiales didácticos de los que dispondrás son accesibles en multitud de formatos tales como el vídeo explicativo o el resumen interactivo, con la intención de posibilitar un aprendizaje ameno y adaptado a los requerimientos académicos de cada alumno.



*La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVS posee una metodología 100% online que te permitirá obtener un óptimo aprendizaje desde tu hogar”*



## Módulo 1. ZBrush

- 1.1. ZBrush
- 1.2. Crear mallas
- 1.3. Esculpido
- 1.4. Máscaras
- 1.5. Esculpido de prop orgánico k
- 1.6. Pinceles IMM
- 1.7. Pinceles *Curve*
- 1.8. High Poly
- 1.9. Otros tipos de mallas
- 1.10. Esculpido de prop orgánico *High Poly*

## Módulo 2. Retopo

- 2.1. Retopo en ZBrush -Zremesher
- 2.2. Retopo en ZBrush -*Decimation* Máster
- 2.3. Retopo en ZBrush -Zmodeler
- 2.4. Retopología de prop
- 2.5. Topogun
- 2.6. Tools: *edit*
- 2.7. Tools: *bridge*
- 2.8. Tools: *tubes*
- 2.9. Retopo de una cabeza
- 2.10. Retopo cuerpo completo

## Módulo 3. UVs

- 3.1. Uvs Avanzadas
- 3.2. Creación de uvs en Zbrush - UVMaster
- 3.3. UVMaster: *painting*
- 3.4. UVMaster: *packing*
- 3.5. UVMaster: clones
- 3.6. Rizom UV
- 3.7. *Seams and cuts*
- 3.8. UV *Unwrap* y *Layout* panel
- 3.9. UV Tools
- 3.10. UV Rizom avanzado



Con el fin de ofrecer una enseñanza amena y basada en tus requerimientos estudiantiles, esta titulación de TECH te brindará acceso a materiales didácticos en diversos soportes textuales e interactivos”

# 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

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





## Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

# Especialización Profesional

## Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs