

Especialización Profesional

Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX



Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-unity-blender-3ds-max

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 la realidad virtual, la creación artística es esencial para diseñar el entorno con el que interactuará el usuario. Para ello, existen programas como Unity, Blender y 3DS Max que permiten generar una imagen visual con calidad superlativa. Gracias a esto, se alcanzará una experiencia inmersiva realista que propiciará un incremento de las ventas de los productos. Por estos motivos, las empresas de VR precisan artistas especializados en la utilización de estos *softwares*. Mediante este programa académico, obtendrás actualizadas habilidades en composición artística con Unity, Blender y 3DS Max para impulsar tu acceso a estas oportunidades laborales. Durante estas 450 horas de enseñanza, adquirirás destrezas para optimizar la iluminación de los modelados o realizarás el texturizado de objetos para VR. Todo ello, con una metodología 100% online que te posibilitará un excelente aprendizaje sin depender de incómodos horarios.

“

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX te permitirá realizar un texturizado de objetos para VR con una calidad extraordinaria”





La realidad virtual es una disciplina extendida en sectores como la medicina o la educación. Así, estas herramientas permiten realizar simulaciones formativas de operaciones complejas o ayudan a los más pequeños a diferenciar las partes del cuerpo. Para optimizar estas prácticas, es esencial disponer de creaciones artísticas con una calidad visual realista. Por ello, los artistas especializados en la utilización de Unity, Blender y 3DS Max para VR son cada vez más demandados.

Ante esta circunstancia, TECH ha creado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX, con el fin de posibilitar tu incursión en este sector. A lo largo de 6 meses de enseñanza intensiva, adquirirás las habilidades necesarias para elaborar un proyecto gráfico orientado a la VR. Además, realizarás renders de calidad en Eevee y Cycles o asimilarás técnicas profesionales de flujo de trabajo.

Este programa académico dispone de una metodología 100% online que te permitirá compatibilizar un excelso aprendizaje con tu propia vida personal. De igual manera, accederás a extensos materiales didácticos presentes en diversos formatos tales como el resumen interactivo o el vídeo explicativo. Con ello, la intención de TECH es brindarte una enseñanza basada en tus necesidades estudiantiles.

“

Gracias a esta titulación, ahondarás en la realización de renders de calidad mediante los distintos motores de Blender: Eevee y Cycles”

02

Salidas profesionales

La popularización de la realidad virtual ha desembocado en un incremento de la exigencia gráfica por parte de los usuarios. Por ello, las empresas desarrolladoras de dispositivos de VR están obligadas a contratar artistas que elaboren diseños del entorno virtual altamente profesionales. Debido a esto, TECH ha creado este programa académico, con la intención de favorecer tu acceso a estas oportunidades laborales.

“

Cursando esta titulación, potenciarás tus oportunidades de acceder al sector de la realidad virtual ocupando un puesto de trabajo como artista especializado en Unity, Blender o 3DS Max”



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 Unity
- ♦ Especialista en Blender
- ♦ Especialista en 3DS Max
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D



03

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

Una vez hayas finalizado esta Especialización Profesional, estarás en disposición de poner en práctica las técnicas más eficientes en creación de arte para realidad virtual mediante los tres softwares más populares para ello. Así, desarrollarás un proyecto en VR mediante Unity y emplearás Blender y 3DS Max para realizar acabados altamente profesionales.

01

Desarrollar un proyecto en VR

02

Profundizar en Unity orientado a VR

03

Importar texturas e implementar los materiales necesarios de manera eficiente en Unity

04

Desarrollar materiales procedurales en Blender





05

Animar el modelado en Blender

06

Realizar renders de calidad tanto en *Eevee* como en *Cycles*

07

Conocer la compatibilidad de 3DS Max con Unity para VR

08

Conocer los modificadores más utilizados en 3DS Max y manejarlos con soltura

04

Dirección del curso

En la apuesta de TECH por garantizar la calidad académica que caracteriza a sus programas, esta titulación es dirigida e impartida por profesionales que ejercen activamente en la creación artística para el mundo de la realidad virtual. Estos especialistas son los propios responsables de realizar los materiales didácticos a los que accederás durante la duración de este programa académico, por lo que los contenidos que te brindarán estarán completamente actualizados.



Esta Especialización Profesional es impartida por especialistas que trabajan en la creación artística para realidad virtual, por lo que te ofrecerán sus conocimientos más útiles y aplicables en esta materia”



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. 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



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

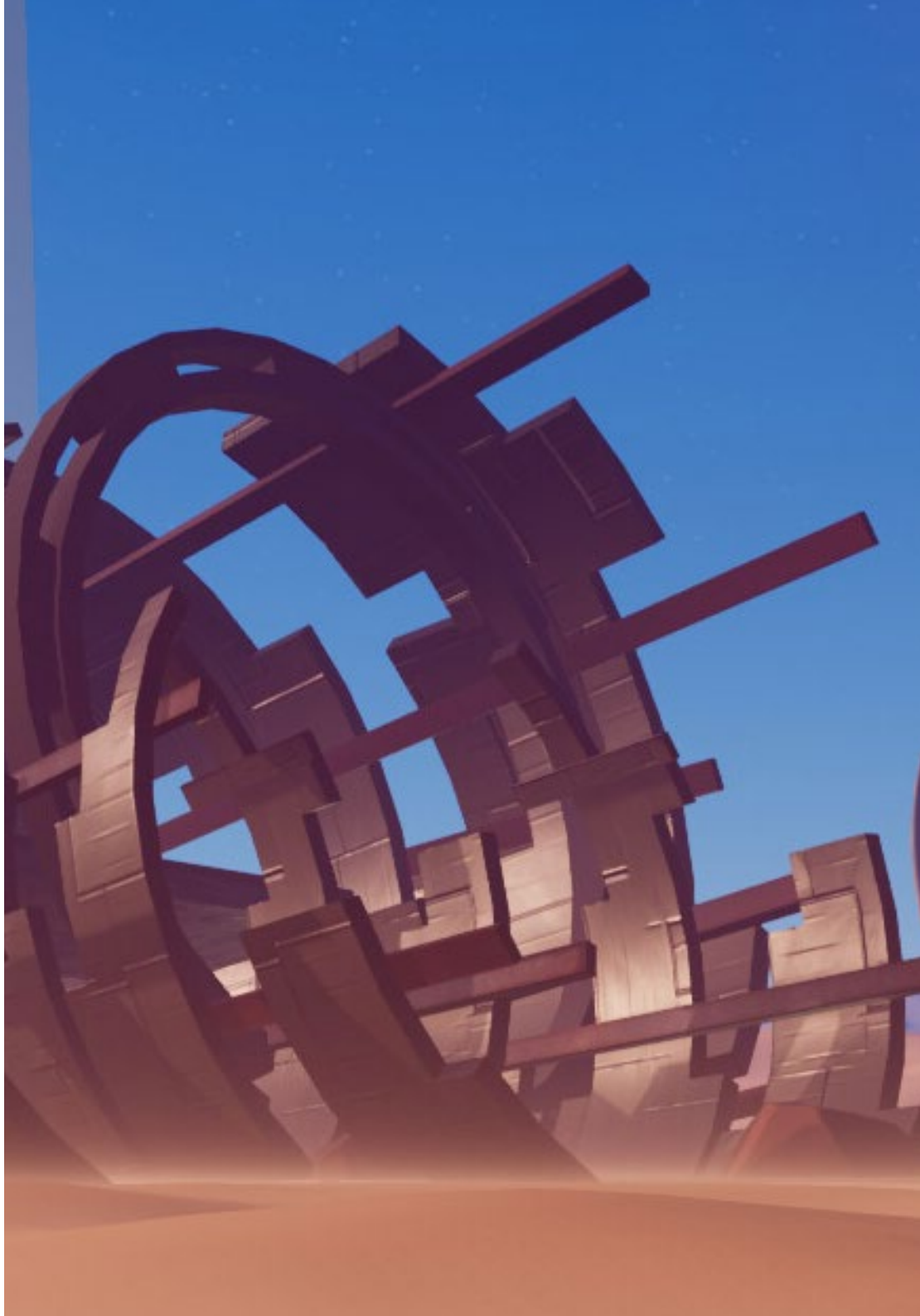
05

Plan de formación

Este programa académico posee un plan de estudios conformado por 3 módulos mediante los que asimilarás las actualizadas técnicas de creación artística para realidad virtual con Unity, Blender y 3DS Max. Asimismo, accederás a un extenso material didáctico disponible en multitud de formatos textuales e interactivos, con la intención de facilitar un aprendizaje ameno e individualizado para cada uno de sus alumnos.

“

Con la metodología 100% en línea que ofrece esta titulación, obtendrás la posibilidad de compatibilizar un excelente aprendizaje en arte para realidad virtual con tu propia vida personal”



Módulo 1. El Proyecto y el Motor Gráfico Unity

- 1.1. El Diseño
- 1.2. Planificación del Proyecto
- 1.3. Visualización en Unity
- 1.4. Visualización en Unity: *Scene*
- 1.5. Materiales en Unity
- 1.6. Texturas en Unity
- 1.7. *Lighting*: iluminación
- 1.8. *Lighting*: lightmapping
- 1.9. *Lighting* 3: bakeado
- 1.10. Organización y Exportación

Módulo 2. Blender

- 2.1. Interfaz
- 2.2. Modelado
- 2.3. Modificadores
- 2.4. Modelado *Hard Surface*
- 2.5. Materiales
- 2.6. Animación y *rigging*
- 2.7. Simulación
- 2.8. Renderizado
- 2.9. *Grease Pencil*
- 2.10. Geometry Nodes

Módulo 3. 3DS Max

- 3.1. Configurando la Interfaz
- 3.2. Menú *Create*
- 3.3. Menú *Modify*
- 3.4. *Edit poly*: *poligons*
- 3.5. *Edit poly*: selección
- 3.6. Menú *Hierarchy*
- 3.7. *Material Editor*
- 3.8. *Modifier List*
- 3.9. *XView* y *Non-Quads*
- 3.10. Exportando para Unity



La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX te brindará acceso a materiales didácticos en soportes como el vídeo explicativo o los test evaluativos”

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 Unity, Blender y 3DS MAX 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 Unity, Blender y 3DS MAX**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Arte para Realidad Virtual con Unity,
Blender y 3DS MAX

