

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/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-blender-zbrush-uvs

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización 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

ZBrush es uno de los softwares más populares para la creación de modelado tridimensional. Con esta herramienta, los artistas obtienen la capacidad de realizar composiciones de personajes con acabados profesionalizados. Por esta razón, su dominio es de suma utilidad para el diseño artístico en realidad virtual. Debido a ello, los profesionales que manejan con soltura esta utilidad son muy reclamados en este sector. Así, con este programa académico de TECH, asimilarás actualizadas destrezas en retopología o creación de UVs en ZBrush para impulsar tu carrera laboral. Durante la duración de esta titulación, modificarás un modelado *low poly* hacia uno *high poly*. De igual modo, utilizarás las herramientas para la creación de UVs en ZBrush. Todo ello, con una metodología 100% en línea que te permitirá alcanzar un aprendizaje a tu medida sin depender de horarios preestablecidos.

“

Esta Especialización Profesional te posibilitará la conversión de un modelado low poly en uno high poly mediante el empleo de la herramienta ZBrush”





Debido a los avances tecnológicos, el número de softwares destinados a la creación artística para realidad virtual es muy amplio. Sin embargo, uno de los más reconocidos es ZBrush, un programa que posibilita un salto cualitativo en el modelado de los protagonistas de un videojuego. Por este motivo, las empresas del sector de la VR solicitan expertos en esta herramienta, con el objetivo de generar sensaciones verosímiles en los usuarios.

Ante esta situación, TECH ha creado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs, con la intención de facilitar tu incursión en este mercado de trabajo. A lo largo de este periodo académico, crearás cualquier tipo de malla para realizar un modelado o elaborarás la retopología del mismo con ZBrush. Además, aprenderás a maximizar los espacios de las UVs para diseñar trazados profesionalizados.

Este programa académico dispone de una metodología 100% en línea que te posibilitará la adecuación de tu tiempo de estudio a tus necesidades para alcanzar un aprendizaje efectivo. Asimismo, accederás a materiales didácticos en diversos formatos como los test autoevaluativos o los resúmenes interactivos, con el objetivo de impulsar una enseñanza adaptada a tus necesidades académicas.

“ *Gracias a esta titulación, elaborarás la retopología compleja de un modelado, aprovechando al máximo las herramientas que ofrece ZBrush* ”

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

Este programa académico ha sido diseñado con la intención de dar respuesta a las demandas de las compañías desarrolladoras de videojuegos en VR. Estas empresas precisan artistas que realicen composiciones realistas y atractivas para el usuario. De ello dependerá la calidad gráfica de un videojuego y, en consecuencia, el incremento de sus ventas. Por esto, TECH ha creado esta Especialización Profesional, con el fin de ofrecerte novedosas habilidades en este campo para facilitar tu acceso a estas salidas laborales.



Al matricularte en esta Especialización Profesional, potenciarás tus posibilidades de acceder a un cargo laboral como artista especializado en realidad virtual"





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
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D



04

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

Una vez hayas finalizado esta Especialización Profesional, estarás habilitado para ejecutar las mejores estrategias en el diseño del arte para realidad virtual mediante el software ZBrush. De esta manera, identificarás las técnicas de retopología que puedes realizar en este programa o asimilarás los métodos para la creación de UVS en tus composiciones.

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

05

Dirección del curso

Gracias a la apuesta de TECH por preservar la excelencia académica de sus programas, esta titulación dispone de un cuadro docente constituido por profesionales que ejercen activamente en la creación de arte para realidad virtual. Además, los materiales didácticos que estudiarás durante la duración de esta Especialización Profesional están elaborados propiamente por estos expertos, por lo que la actualización constante de los contenidos ofrecidos queda garantizada.

“

Esta titulación es impartida por especialistas en la creación de arte para realidad virtual, quienes te ofrecerán sus destrezas en esta materia con mayor aplicabilidad laboral”



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 INMOREALITY
- ♦ 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 el Centro Universitario de Artes Digitales Voxel School
- ♦ Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Cuadro docente

D. Márquez Maceiras , Mario

- ♦ Operador Audiovisual en 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 por la U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

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 Universitat 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”

06

Plan de formación

El plan de estudios de este programa académico está constituido por 3 módulos con los que asimilarás las novedosas técnicas en la composición artística para realidad virtual en el software ZBrush. Asimismo, los materiales didácticos a los que accederás durante esta titulación están disponibles en soportes como el resumen interactivo o el vídeo explicativo, con el objetivo de ofrecer un aprendizaje basado en los requerimientos académicos de cada uno de sus alumnos.

“

Gracias a la metodología 100% en línea que posee este programa académico, alcanzarás un aprendizaje eficiente en arte para realidad virtual en cualquier momento y en cualquier lugar”



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



La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Blender, ZBrush y UVs te ofrece materiales didácticos en diversos soportes como las lecturas complementarias o los test autoevaluativos”

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

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