

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/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-unity-blender-3ds-max

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

El arte es la disciplina creativa encargada de crear la ambientación del entorno presente en los videojuegos de realidad virtual. Dada la relevancia de esta actividad para dotar de realismo a la obra, existen numerosos programas para diseñar modelados en VR. En este sentido, los más destacados son Unity, Blender y 3DS Max. Por ello, las compañías desarrolladoras de videojuegos solicitan especialistas en la utilización de estos softwares. Con esta titulación, favorecerás tu acceso a estas empresas a través de la adquisición de novedosas técnicas para la creación artística en estos programas. Así, durante este programa serás capaz de crear texturas profesionales en Unity, al tiempo que aprenderás a realizar simulaciones de fluidos, pelo, o ropa de personajes en Blender. Además, la metodología 100% online te posibilitará la compatibilización de este excelente aprendizaje con tus tareas cotidianas.

“

En tan solo 6 meses, dominarás la utilización de Unity, Blender y 3DS Max a través de novedosos contenidos didácticos accesibles en formatos multimedia como el vídeo o los test autoevaluativos”





La posibilidad de vivir una experiencia inmersiva en primera persona es una de las características principales de la realidad virtual que ha propiciado su extensión. Debido al incremento del número de usuarios, han surgido numerosos programas que permiten crear los entornos virtuales en los videojuegos VR. Así, utilizar adecuadamente varios de ellos garantizará tu éxito profesional en este sector.

Por estos motivos y con el fin de posibilitar tu acceso a estas oportunidades laborales, TECH ha desarrollado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS Max. A lo largo de este itinerario académico, diseñarás una iluminación ambiental armoniosa en Unity o animarás un modelado en Blender. Además, adquirirás técnicas reales de flujo de trabajo para alcanzar una metodología laboral altamente profesional.

Esta titulación dispone de una metodología 100% en línea que te permitirá alcanzar un aprendizaje a tu propio ritmo mediante la gestión de tu propio tiempo. De igual forma, accederás a materiales didácticos elaborados propiamente por expertos en la creación artística para realidad virtual. Debido a esto, las aptitudes que asimilarás en este programa académico serán aplicables en tu vida laboral.



Cursando esta Especialización Profesional, identificarás los modificadores más utilizados en 3DS Max para emplearlos con un elevado nivel"

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

La realidad virtual es una de las tecnologías que más relevancia ha adquirido en el mundo de los videojuegos. Así, su popularización ha propiciado un incremento en las exigencias gráficas por parte de los usuarios. Por ello, las empresas desarrolladoras de estas obras optan por contratar artistas que dominen la composición gráfica para VR con diferentes softwares. Ante esta situación, TECH ha impulsado este programa académico, con la intención de posibilitar tu incursión en estas salidas profesionales.

“

Esta titulación potenciará tus oportunidades de ocupar un puesto de trabajo como artista especializado en Unity o Blender para la creación de 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 Unity
- ♦ Especialista en Blender
- ♦ Especialista en 3DS Max
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D



04

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

Tras la finalización de esta Especialización Profesional, quedarás habilitado para poner en práctica las actualizadas técnicas artísticas para el diseño de realidad virtual en Unity, Blender y 3DS Max. De esta forma, aprenderás a incorporar en tu rutina de trabajo las mejores herramientas que ofrecen estos *softwares*, complementándolas entre sí a la perfección.

01

Desarrollar un proyecto en VR

02

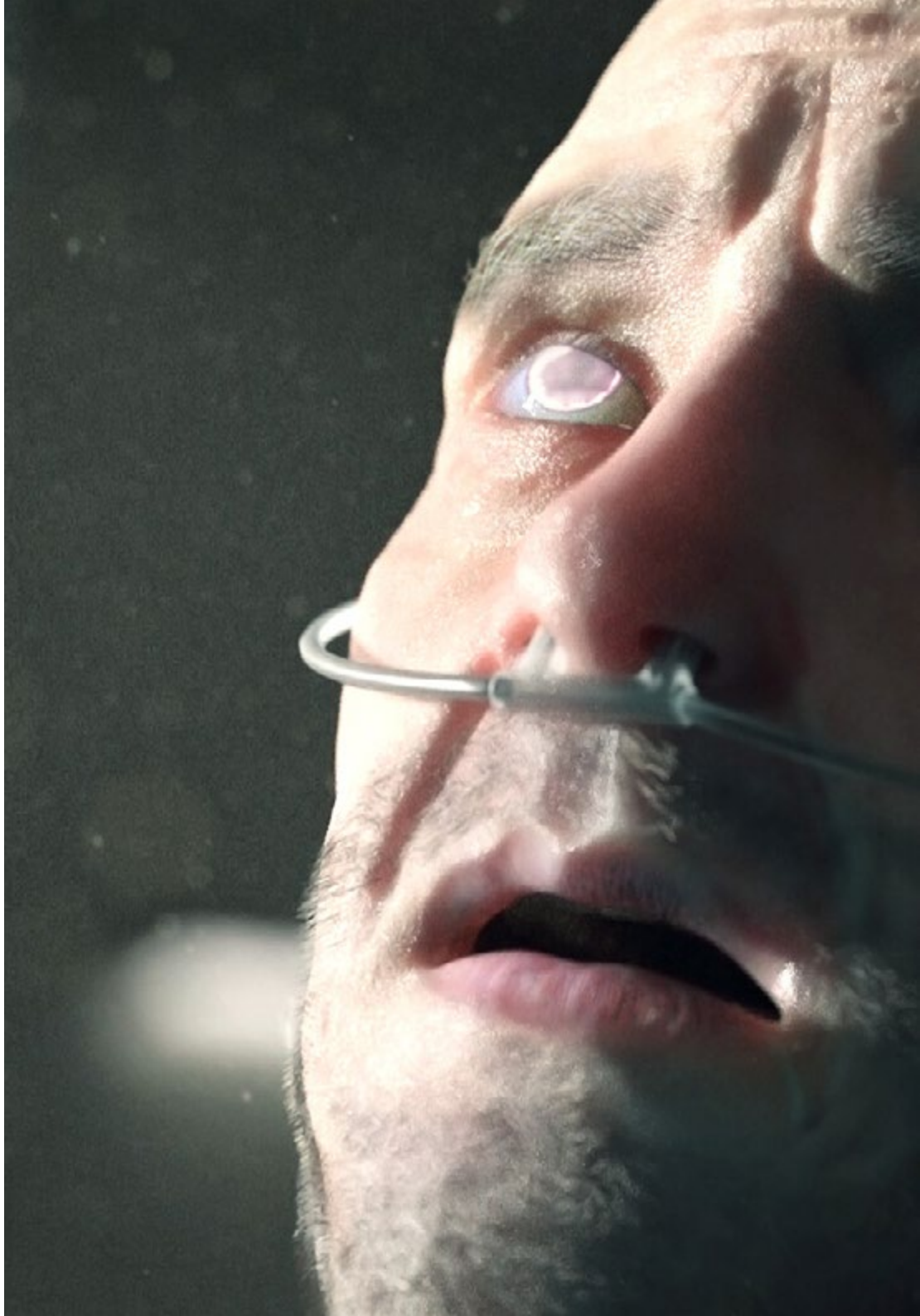
Profundizar en Unity orientado a VR

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

05

Dirección del curso

Con el objetivo de mantener intacta la excelente calidad académica que caracteriza a las titulaciones de TECH, este programa es dirigido e impartido por especialistas que trabajan en el mundo del arte para realidad virtual. Estos expertos son los encargados de realizar expresamente los materiales didácticos a los que accederás a lo largo de esta Especialización Profesional. Por ello, los conocimientos que te brindarán serán completamente aplicables en el ámbito laboral.

“

Este cuadro docente está compuesto por especialistas en el arte para realidad virtual, con el objetivo de ofrecerte los contenidos más actualizados en esta disciplina”



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. 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 temario de esta Especialización Profesional está conformado por 3 módulos con los que ahondarás en las técnicas más avanzadas para la creación artística en realidad virtual con Unity, Blender y 3DS Max. Los materiales didácticos de los que dispondrás están presentes en soportes como el resumen interactivo o el vídeo explicativo. Con ello, el objetivo de TECH es posibilitar un aprendizaje ameno, efectivo y adaptado a los requerimientos individualizados de cada alumno.

“

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Unity, Blender y 3DS MAX dispone de una metodología 100% online para que alcances un aprendizaje eficiente desde tu hogar”



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



Para ofrecer una enseñanza adaptada por completo a tus necesidades académicas, esta titulación de TECH pone a tu disposición numerosos materiales didácticos en diversos soportes textuales e interactivos”

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 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