

# Curso Universitario

## UVs en Arte para Realidad Virtual



## Curso Universitario UVs en Arte para Realidad Virtual

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/uvs-arte-realidad-virtual](http://www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/uvs-arte-realidad-virtual)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 16*

05

Metodología

---

*pág. 20*

06

Titulación

---

*pág. 28*

# 01

# Presentación

El correcto mapeo de texturas es uno de los factores determinantes para que el diseño de modelado 3D sea sobresaliente. Una técnica esencial que deben conocer los profesionales que deseen avanzar en su carrera artística, especialmente si quieren sumergirse en el sector de los Videojuegos basados en la Realidad Virtual. Este programa aportará las claves para conseguir excelentes UVs con los que sacar el máximo partido a las texturas de las figuras tridimensionales. El relevante equipo docente de esta enseñanza proporcionará al alumnado simulaciones de casos reales que facilitarán el aprendizaje y enriquecerán el contenido con un material multimedia actualizado y vanguardista.





“

*Crea UVs de calidad en tus diseños 3D  
y progresa en tu carrera profesional en  
la industria de los Videojuegos 3D”*

El Curso Universitario en UVs en Arte para Realidad Virtual está dirigido a profesionales y creativos artísticos que deseen mejorar su técnica de mapeado 3D, especialmente en sus creaciones enfocadas a los Videojuegos VR.

Esta capacitación aportará una base sólida de conocimiento sobre los fundamentos UVs a partir de la cual el alumnado podrá comenzar a perfeccionar la técnica con programas como *Zbrush*, *TopoGun* o *Rizom*. Asimismo, el profesional que desee especializarse en este campo tendrá a su disposición a un cuadro docente experto que le dará las pautas y claves para mejorar en UVs y en el diseño de modelado 3D.

Una excelente oportunidad para progresar en una de las industrias tecnológicas que más ha avanzado en la última década. Para ello, el alumnado contará con una capacitación impartida 100% en modalidad online, que otorga flexibilidad en el aprendizaje. Únicamente el profesional deberá poseer un dispositivo con acceso a internet para comenzar a navegar por la plataforma virtual, los recursos multimedia, las lecturas complementarias y las simulaciones de casos reales.

Este **Curso Universitario en UVs en Arte para Realidad Virtual** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte para Realidad Virtual
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ◆ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ◆ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ◆ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ◆ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Logra un mayor realismo en tus creaciones artísticas dominando la técnica UVs con este Curso Universitario”*

“

*El sector de los Videojuegos VR demanda cada día a profesionales especializados. Matricúlate en este Curso Universitario”*

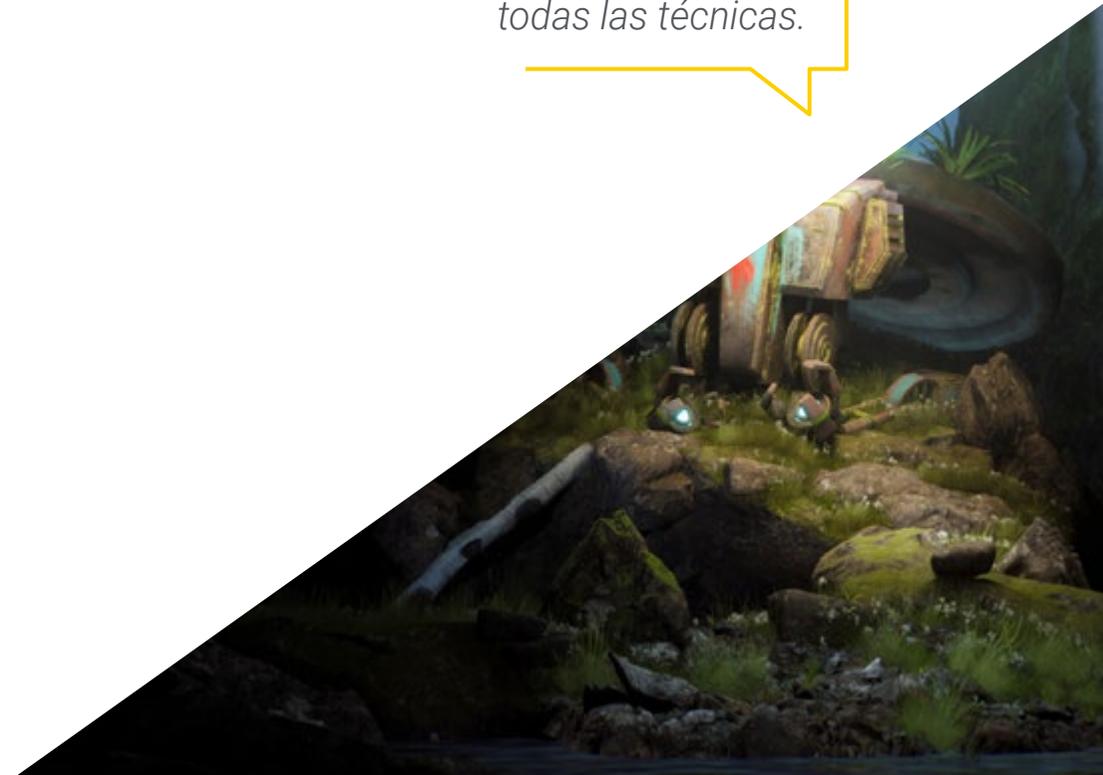
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirán a los profesionales un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

*Tus creaciones artísticas en 3D tendrán un resultado óptimo gracias al aprendizaje que te aporta este Curso Universitario.*

*La industria del Videojuego VR espera con ansias tus modelados en 3D. Domina todas las técnicas.*



# 02

## Objetivos

En este Curso Universitario el profesional que busque una especialización de su técnica creativa y de modelaje podrá dominar todas las herramientas que permiten realizar UVs, entre ellas, el puntero programa Zbrush. Asimismo, será capaz de sacar el máximo partido al espacio de las UVs y masterizar en diferentes programas, algunos como *Rizom*, que tan solo unos pocos diseñadores gráficos controlan a la perfección. Guiará al alumnado en este recorrido un equipo docente especializado en el campo de los Videojuegos con VR.



“

*Tu meta está más próxima. Pule tus creaciones 3D y obtén resultados de calidad con este Curso Universitario”*



## Objetivos generales

---

- ◆ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ◆ Desarrollar un modelado *Hard Surface* de calidad
- ◆ Crear un modelado orgánico de calidad
- ◆ Entender los fundamentos de la retopología
- ◆ Entender los fundamentos de las UVs
- ◆ Dominar el *Bakeado* en *Substance Painter*
- ◆ Manejar las capas de forma experta
- ◆ Poder crear un *Dossier* y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- ◆ Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más al *Pipeline* del alumno





## Objetivos específicos

---

- ◆ Dominar las herramientas de UVs que tiene Zbrush
- ◆ Saber por dónde cortar un modelado
- ◆ Sacar el mejor partido al espacio de las UVs
- ◆ Masterizar Rizom UV herramienta especializada

“

*Los recursos multimedia y el sistema Relearning te ayudarán en tu aprendizaje con este Curso Universitario UVs en Arte para Realidad Virtual”*

# 03

## Dirección del curso

TECH Universidad Tecnológica ofrece al alumnado una enseñanza de élite y al alcance de todos. En sus programas selecciona cuidadosamente al cuadro docente para ofrecer calidad en sus contenidos y una grata experiencia durante toda la titulación. Para este Curso Universitario se ha conformado un equipo de profesores especializado en el área del diseño artístico y creación de Videojuegos de Realidad Virtual con el fin de aportar al profesional conocimientos actualizados.





“

*El equipo docente especializado verterá en esta enseñanza todos sus conocimientos y experiencia para hacerte crecer profesionalmente en la industria de los Videojuegos VR”*

## Dirección



### 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

## Profesores

### 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



# 04

## Estructura y contenido

El plan de estudio de este Curso Universitario profundizará desde su inicio en los fundamentos avanzados de UVs. El alumnado conocerá las principales herramientas empleadas en los programas con los que habitualmente trabajan los grandes estudios diseñadores y creadores de Videojuegos en Realidad Virtual. Asimismo, el profesional que curse esta capacitación estará inmerso durante su duración en la confección de un mapeado excelente. El equipo docente ha preparado para tal fin, una amplia gama de recursos interactivos y de casos prácticos reales, que junto al sistema *Relearning*, ayudarán al perfeccionamiento de esta técnica de modelado 3D.



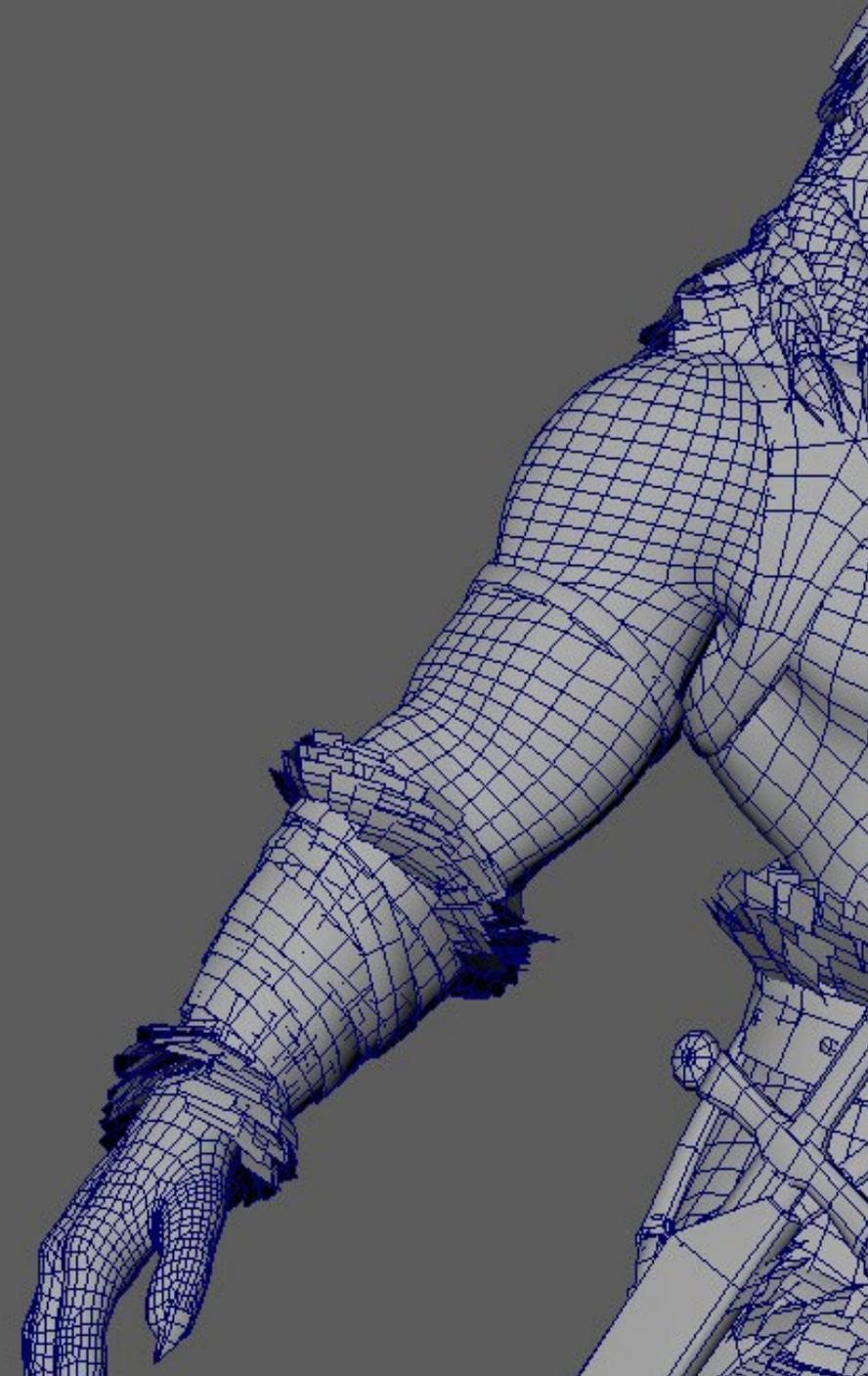


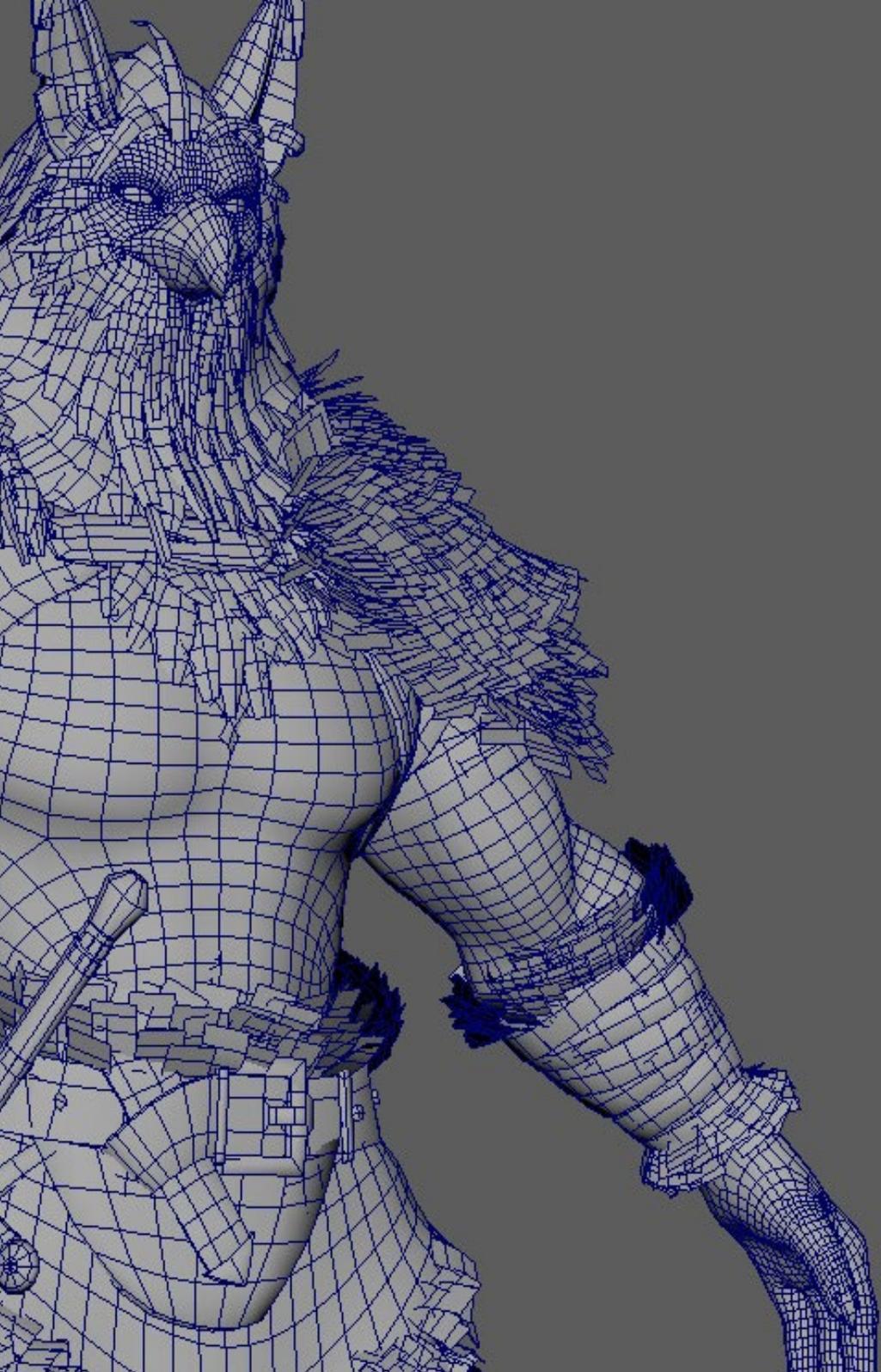
“

*Un Curso Universitario 100% online  
pensado para que accedas desde  
y cuándo lo desees”*

## Módulo 1. UVs

- 1.1. UVs Avanzadas
  - 1.1.1. *Warnings*
  - 1.1.2. Cortes
  - 1.1.3. Densidad de textura
- 1.2. Creación de UVs en *Zbrush-UV Master*
  - 1.2.1. Controles
  - 1.2.2. *Unwrap*
  - 1.2.3. Topología *Unusual*
- 1.3. UVMaster: *Painting*
  - 1.3.1. *Control Painting*
  - 1.3.2. Creación de *Seams*
  - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
  - 1.4.1. *UV Packing*
  - 1.4.2. Creación de islas
  - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: clones
  - 1.5.1. Trabajar con clones
  - 1.5.2. *Polygrups*
  - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. *Rizom UV*
  - 1.6.1. *Rizom Script*
  - 1.6.2. La interfaz
  - 1.6.3. Importando con UVs o sin UVs
- 1.7. *Seams and Cuts*
  - 1.7.1. Atajos de teclado
  - 1.7.2. Panel 3D
  - 1.7.3. Panel UV





- 1.8. *UV Unwrap y Layout Panel*
  - 1.8.1. *Unfold*
  - 1.8.2. *Optimize*
  - 1.8.3. *Layout y Packing*
- 1.9. *UV más Tools*
  - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip y Fit*
  - 1.9.2. *Topo Copy y Stack1*
  - 1.9.3. *Edge Loop parámetros*
- 1.10. *UV Rizom avanzado*
  - 1.10.1. *Auto Seams*
  - 1.10.2. *UVs Channels*
  - 1.10.3. *Texel Density*

“

*Aprende las claves para obtener un mapeado 3D de gran calidad en tus modelados para Videojuegos VR”*

05

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

*Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”*



*Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.*



*El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.*

## Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera* ”

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 emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

*En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.*

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

*El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### 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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### 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 las futuras decisiones difíciles.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Case studies**

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Resúmenes interactivos**

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

# Titulación

El Curso Universitario en UVs en Arte para Realidad Virtual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.





*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en UVs en Arte para Realidad Virtual** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en UVs en Arte para Realidad Virtual**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





## Curso Universitario UVs en Arte para Realidad Virtual

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## UVs en Arte para Realidad Virtual

