

Diplomado

UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic



tech universidad
tecnológica

Diplomado UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/uvs-exturizado-3d-allegorithmic

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

El texturizado en los videojuegos es crítico. Los jugadores son minuciosos a la hora de examinar hasta el más mínimo detalle de sus títulos favoritos, por lo que cualquier error en el mapeado de un modelo llevará irremediablemente a ser descubierto, poniendo en entredicho la labor del departamento de modelado 3D. Por este motivo, para acceder a los mejores puestos de la industria hace falta conocer en profundidad las técnicas de mapeado y texturizado más avanzadas. Gracias a este título de TECH, el alumno conocerá los secretos que esconden programas como Substance Painter o Mari para hacerse con el dominio de las mismas y ascender hacia mejores puestos o proyectos profesionales.





“

Esta capacitación será clave cuando decidas dar el salto profesional definitivo hacia mejores estudios de diseño o para crear tu propio videojuego”

La calidad final de un modelo 3D depende en gran parte de un correcto mapeado UV y un texturizado cuidado y detallado. Con un buen mimo en este proceso final se pueden conseguir unos resultados impresionantes, dignos de los títulos triple A más potentes de la industria.

Los diseñadores 3D que quieran obtener una distinción notoria en su trabajo y trayectoria profesional deben ser conocedores expertos de las principales herramientas de mapeado y texturizado, pues incluso en la animación de cinemáticas se hace fundamental la experticia de los modeladores implicados para conseguir el resultado más óptimo posible.

Como se trata de un software complejo y con múltiples usos, la presente titulación se centra en los aspectos más esenciales y útiles para el alumno, yendo directamente a los contenidos más relevantes que le posicionarán como un diseñador ejemplar para asumir trabajos importantes de texturizado y mapeado de modelos.

Un programa que, con su formato 100% online, permite la flexibilidad necesaria al alumno para compaginarlo con sus otras tareas o responsabilidades laborales y personales. Esta capacitación elevará su talento profesional hacia nuevos niveles, permitiéndole acceder a proyectos de videojuegos mucho mejores.

Además, dentro del variado repertorio de recursos multimedia ofrecidos por TECH, se ha incorporado una *Masterclass* exclusiva y complementaria, liderada por un distinguido docente de renombre internacional, especializado en el ámbito del Modelado 3D. Esta iniciativa permitirá a los egresados fortalecer sus competencias en un sector de gran demanda por parte de las empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos.

Este **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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



¿Estás interesado en perfeccionar tus habilidades en el Modelado 3D? Gracias a TECH podrás explorar una Masterclass cuidadosamente elaborada por un reconocido experto internacional en esta apasionante área”

“

Si alguna vez pensaste que podrías texturizar los modelos de ciudades como Los Santos, Night City o Rapture, este Diplomado te acerca hacia ese futuro deseado”

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, permitirá al profesional 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, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

El correcto mapeado y texturizado de tus modelos 3D le dará un acabado aún más profesional a tu portfolio personal.

Destacarás en tu departamento siendo la referencia a la hora de modelar o texturizar cualquier tipo de trabajo.



02

Objetivos

Esta titulación se propone como objetivo influir en la carrera profesional de sus alumnos de una manera positiva, proporcionándoles una titulación clave en el mundo del modelado 3D para poder acceder a puestos y proyectos de mayor prestigio. Gracias al esfuerzo de TECH en reunir a un grupo de docentes con experiencia en el sector, el alumno está dirigiendo sus esfuerzos hacia dónde realmente importa, atendiendo las demandas más urgentes del mercado de los videojuegos.





“

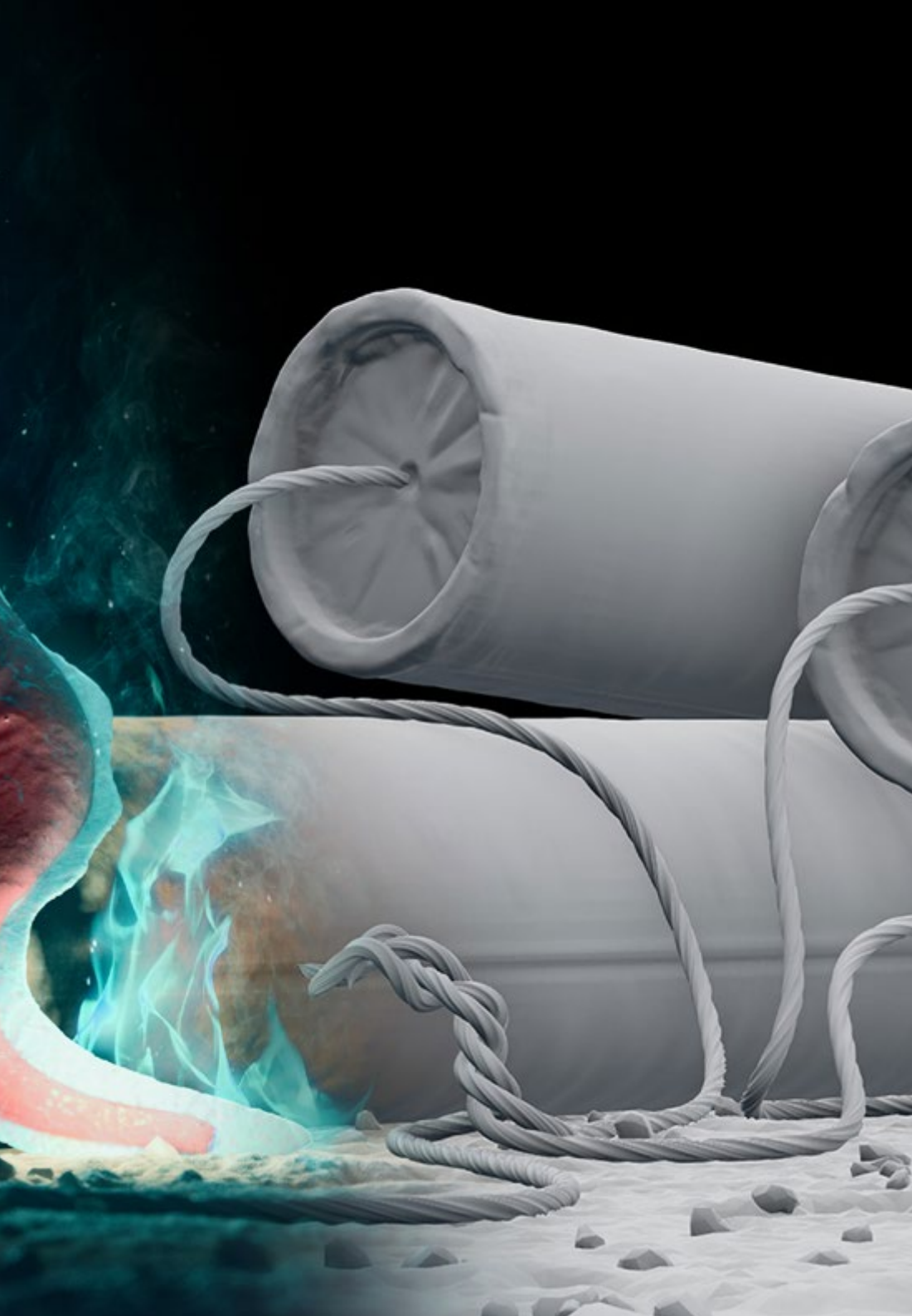
Tu objetivo profesional es mejorar personal, salarial y laboralmente. TECH te cubre en todos los aspectos con la titulación del mercado 3D más esencial en tu campo”



Objetivos generales

- ◆ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ◆ Dominar la retopología, UV's y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ◆ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico para trabajar de manera más eficiente el modelado 3D
- ◆ Tener las aptitudes y conocimientos más demandados en la industria 3D para poder optar a los mejores puestos de trabajo





Objetivos específicos

- ◆ Estudiar la forma más óptima de UV's en maya y los sistemas de UDIM
- ◆ Desarrollar los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos
- ◆ Conocer los conocimientos para texturizar en Mari para modelos hiperrealistas
- ◆ Aprender a crear texturas XYZ y mapas de *Displacement* sobre nuestros modelos
- ◆ Ahondar en la importación de nuestras texturas en Maya

“

Si quieres acceder a los mejores puestos de la industria del videojuego necesitas esta capacitación. No lo dudes y matricúlate ya”

03

Dirección del curso

El Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic cuenta con el personal docente más versado en el uso de esta herramienta, pues sus años de experiencia creando y texturizando modelos 3D avalan la calidad del contenido. Uniéndose a este programa el alumno se beneficia de estar tutorizado por docentes que comprenden a fondo las necesidades que tiene como profesional, lo que debe hacer para alcanzar sus metas y la mejor forma de optimizar su flujo de trabajo a la hora de crear texturas y mapeados para sus proyectos.





“

Estás a punto de dar un salto de calidad enorme eligiendo a los mejores docentes posibles para mejorar tu desempeño en el manejo de Substance Painter y Mari”

Director Invitado Internacional

Joshua Singh es un destacado profesional con más de 20 años de experiencia en la industria de los videojuegos, reconocido internacionalmente por sus habilidades en **dirección de arte** y **desarrollo visual**. Con una sólida capacitación en **software** como **Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter** y **Adobe Photoshop**, ha dejado una huella significativa en el campo del **diseño de juegos**. Además, su experiencia abarca el **desarrollo visual** tanto en **2D** como en **3D**, y se distingue por su capacidad para resolver problemas de manera colaborativa y reflexiva en **entornos de producción**.

Asimismo, como **Director de Arte** en **Marvel Entertainment**, ha colaborado y guiado a equipos de élite de artistas, garantizando que las obras cumplan con los estándares de calidad requeridos. También se ha desempeñado como **Artista de Personajes Principales** en **Proletariat Inc.**, donde ha creado un ambiente seguro para su equipo y ha sido responsable de todos los activos de personajes en videojuegos.

Con una destacada trayectoria, que incluye **roles de liderazgo** en empresas como **Wildlife Studios** y **Wavedash Games**, Joshua Singh ha sido un defensor del **desarrollo artístico** y un mentor para muchos en la industria. Sin olvidar su paso por grandes y reconocidas compañías, como **Blizzard Entertainment** y **Riot Games**, en las que ha trabajado como **Artista de Personajes Sénior**. Y, entre sus proyectos más relevantes, sobresale su participación en videojuegos de enorme éxito, entre ellos *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* y *Overwatch*.

Así, su habilidad para unificar la visión de **Producto, Ingeniería** y **Arte** ha sido fundamental para el éxito de numerosos proyectos. Más allá de su trabajo en la industria, ha compartido su experiencia como instructor en la prestigiosa **Gnomon School of VFX** y ha sido presentador en eventos de renombre como el **Tribeca Games Festival** y la **Cumbre ZBrush**.



D. Singh, Joshua

- Director de Arte en Marvel Entertainment, California, Estados Unidos
- Artista de Personajes Principales en Proletariat Inc.
- Director de Arte en Wildlife Studios
- Director de Arte en Wavedash Games
- Artista de Personajes Sénior en Riot Games
- Artista de Personajes Sénior en Blizzard Entertainment
- Artista en Iron Lore Entertainment
- Artista 3D en Sensory Sweep Studios
- Artista Sénior en Wahoo Studios/Ninja Bee
- Estudios Generales por la Universidad Estatal de Dixie
- Título en Diseño Gráfico por el Colegio Técnico Eagle Gate

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

- Generalista 3D en Blue Pixel 3D
- Concept Artist, Modelador 3D, Shading en Timeless Games Inc.
- Colaboración con multinacional de consultoría para el diseño de viñetas y animación para propuestas comerciales
- Técnico Superior en Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

Los alumnos buscan la máxima eficiencia en esta clase de programas lectivos, por lo que TECH ha empleado la metodología educativa más vanguardista para la redacción de todos los contenidos del temario. A través del relearning, el alumno asimila conceptos como la creación y preparación de UVs o detalles avanzados del mapeado de forma mucho más natural. Esto se complementa con un fuerte apoyo en contenido práctico y verídico, en el que el alumno observa cómo texturizar correctamente todo tipo de trabajos y modelos 3D. Ello permite una enseñanza contextual, en la que el alumno mejora su propia metodología de trabajo conforme avanza el Diplomado.





“

Aprenderás a texturizar y crear mapas UV's de forma práctica, con las últimas versiones de Substance Painter y Mari”

Módulo 1. UV's y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

- 1.1. Creación de UV's de alto nivel en Maya
 - 1.1.1. UV's faciales
 - 1.1.2. Creación y *Layout*
 - 1.1.3. Advanced UV's
- 1.2. Preparación de UV's para sistemas UDIM's enfocados a modelos de grandes producciones
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. UDIM's en Maya
 - 1.2.3. Texturas en 4K
- 1.3. Texturas XYZ: ¿Qué son y cómo usarlas?
 - 1.3.1. XYZ. Hiperrealismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturizado: videojuegos y cine
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Tipos de texturizado
- 1.5. Texturizado en Substance Painter destinado a videojuegos
 - 1.5.1. Bakear desde high a low poly
 - 1.5.2. Texturas PBR y su importancia
 - 1.5.3. ZBrush con Substance Painter
- 1.6. Finalizar nuestras texturas de Substance Painter
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturizado de modelos
 - 1.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje





- 1.7. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de color
 - 1.7.1. Texturas XYZ en ZBrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Corrección de errores
- 1.8. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de Color
 - 1.8.1. Interfaz de Mari
 - 1.8.2. Texturización en Mari
 - 1.8.3. Proyección de texturas de piel
- 1.9. Detalle avanzado de Mapas de *Displacements* en ZBrush y Mari
 - 1.9.1. Pintado de texturas
 - 1.9.2. Displacement para hiperrealismo
 - 1.9.3. Creación de *Layers*
- 1.10. *Shading* e implementación de las texturas en Maya
 - 1.10.1. *Shaders* de la piel en Arnold
 - 1.10.2. Ojo hiperrealista
 - 1.10.3. Retoques y consejos



Cumple tus sueños, mejora profesionalmente y crea los modelos 3D que siempre has soñado gracias a este Diplomado”

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 emitieran 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 aún a 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.

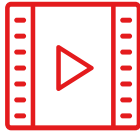
El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

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.



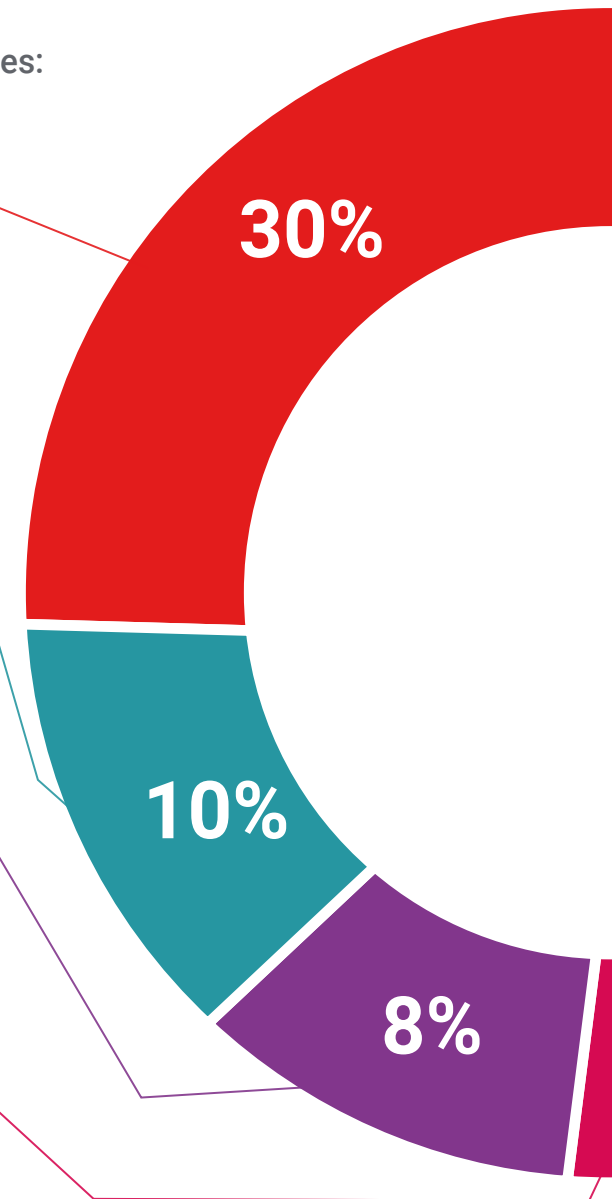
Prácticas de habilidades y competencias

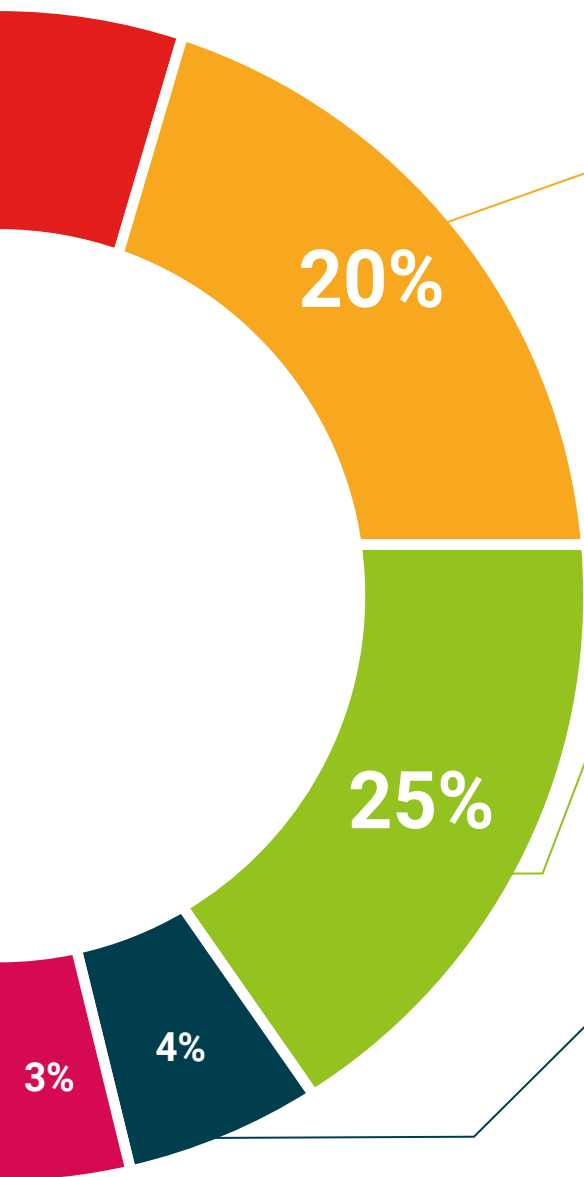
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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 Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Diplomado

UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

