

Curso Universitario

Zbrush en Arte para Realidad Virtual



Curso Universitario Zbrush en Arte para Realidad Virtual

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/zbrush-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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

Las últimas actualizaciones de Zbrush proporcionan a los diseñadores gráficos nuevas funciones con las que impulsar e inspirar sus creaciones 3D en el sector de los videojuegos. Su gran potencial, con el uso de pinceles personalizables para dar forma, texturizar y pintar arcilla virtual sigue siendo un gran atractivo para los profesionales dado su realismo. Este programa permite, mediante un enfoque innovador, especializar a los artistas digitales en un sector que solicita incorporar en sus equipos personal altamente preparado. Todo ello, con una metodología 100% online y efectiva, gracias al sistema *Relearning*, que sitúa a esta enseñanza a la vanguardia académica.



“Mejora tus competencias profesionales
y perfecciona tu técnica con Zbrush,
gracias a este Curso Universitario”

El Curso Universitario en Zbrush en Arte para Realidad Virtual enfoca su plan de estudio en la enseñanza esencial que requiere todo diseñador gráfico que desee mejorar sus competencias en un sector altamente competitivo.

Los principales estudios cuentan con un equipo de profesionales que deben dominar los mejores programas para sus creaciones artísticas y, además, estar al tanto de sus últimas actualizaciones para lograr el máximo rendimiento. Por ello, esta titulación, aporta los elementos necesarios a los artistas digitales que deseen prosperar en la industria de los videojuegos basados en Realidad Virtual.

Esta enseñanza analiza las herramientas de esculpido 3D: *Polymesh*, *subtools* o *Gizmo* 3D. Asimismo, se adentrará al alumnado en diseño de objetos sencillos para concluir en un modelaje más complejo mediante booleanos. El empleo de pinceles personalizables y su gran potencial tendrá su espacio propio en esta enseñanza.

Un Curso Universitario que permite avanzar en el campo del diseño gráfico y con la flexibilidad que aporta la impartición de la enseñanza en modalidad 100% online. Una opción que permite acceder a la plataforma virtual desde cualquier dispositivo con conexión a internet y a cualquier hora del día. De esta forma, el alumnado podrá cursar esta enseñanza al ritmo que mejor se adapte a su vida.

Este **Curso Universitario en Zbrush en Arte para Realidad Virtual** contiene el programa Universitario 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



Todo diseñador gráfico desea que sus creaciones sean la joya de los videojuegos en VR. Matricúlate en este Curso Universitario y consíguelo"

“

Serás capaz de perfeccionar tu técnica de pincelado y esculpido, con contenidos específicos de Dynamesh y Polygroups, a través de este Curso Universitario"

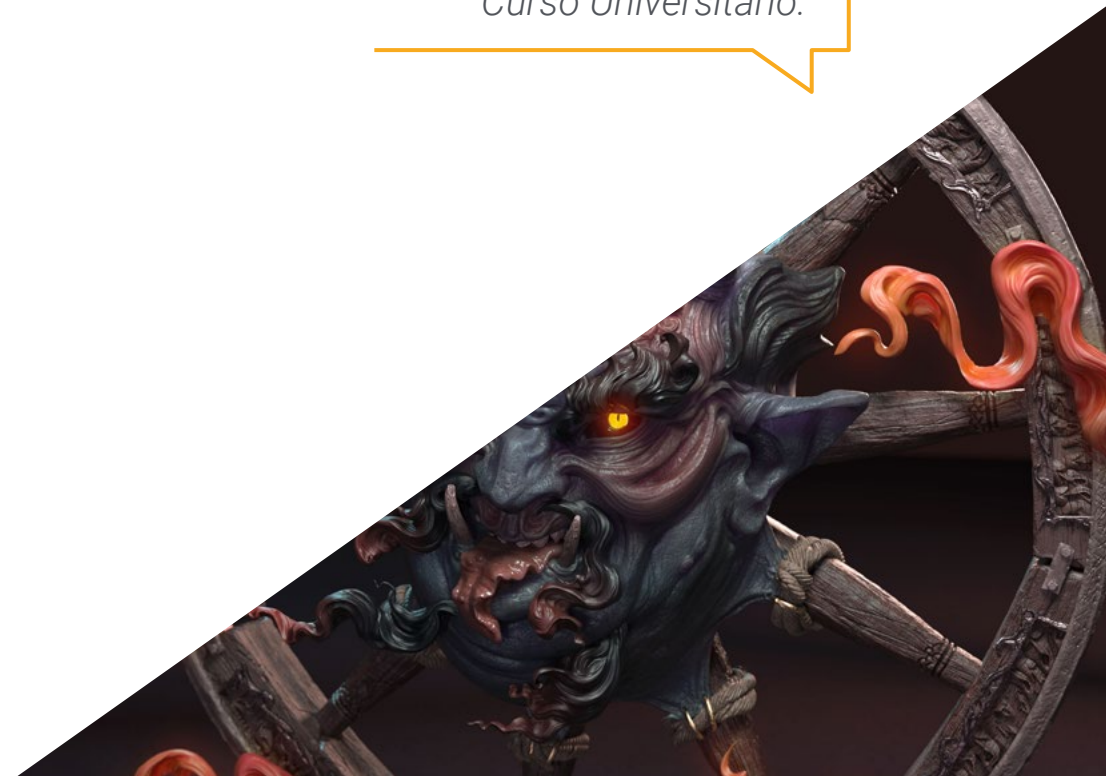
Logra el mejor esculpido en tus proyectos para videojuegos de Realidad Virtual y progresa en tu carrera profesional.

Haz que los grandes estudios de diseño se rindan a tus pies con tus modelados 3D. Inscríbete 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, permitirá 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 los profesionales deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El temario de este Curso Universitario proporciona a los artistas digitales todas las herramientas necesarias para poder desarrollar al finalizar esta enseñanza un esculpido excelente en sus creaciones 3D. El alumnado conocerá las últimas novedades del programa Zbrush y aprenderá a transformar los objetos, a crear cualquier tipo de malla y a manejar los pinceles IMM y Curve. El cuadro docente experto en el campo del diseño gráfico y creación de videojuegos basado en Realidad Virtual, atendiendo a su criterio profesional, aportarán los tips indispensables para evitar errores durante el proceso de creación. Todo ello, con amplio contenido audiovisual y simulaciones de casos reales.



“

*Alcanza el máximo realismo
en tus modelados 3D con las
múltiples herramientas que te
ofrece este Curso Universitario"*



Objetivos generales

- ◆ Entender las ventajas y restricciones que proporciona la Realidad Virtual
- ◆ Desarrollar un modelado *hard surface* 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 qué programas se ajustan más a su *Pipeline*





Objetivos específicos

- ♦ Poder crear cualquier tipo de mallas para empezar a modelar
- ♦ Ser capaz de crear cualquier tipo de máscara
- ♦ Dominar los pinceles IMM y Curve
- ♦ Llevar un modelado *low poly* a *high poly*
- ♦ Crear un modelado orgánico de calidad

“

Conviértete en un diseñador gráfico referente en el sector de los videojuegos VR, gracias a este programa”

03

Dirección del curso

La continua transformación de la industria de los videojuegos hace necesaria la especialización de los diseñadores y creadores artísticos, especialmente en el campo de la Realidad Virtual que ha sufrido un gran empuje en los últimos años. Para afrontar un escenario con amplias posibilidades profesionales, el artista digital necesita que un equipo docente capacitado y con experiencia en el sector vierta en una enseñanza todo su conocimiento. En este programa, TECH da respuesta a la demanda de los profesionales del sector *gaming* con una enseñanza de calidad y para todos.



“

Un equipo docente especializado te acompañará en este Curso Universitario para que logres tus objetivos profesionales en una industria en expansión”

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. 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



04

Estructura y contenido

El temario de esta enseñanza ha sido elaborado por un equipo docente con experiencia en el campo del diseño gráfico y la creación de videojuegos de Realidad Virtual. El temario al que podrán acceder los artistas digitales durante las seis semanas de duración de este programa aborda en profundidad todos los elementos precisos para lograr un esculpido y pintado excelente. Los personajes y escenarios que crearán los diseñadores a partir de casos prácticos serán una de las herramientas claves para poner en situación al alumnado, que se enfrentará en el ámbito profesional a la realización de proyectos similares. El sistema de aprendizaje *Relearning*, basado en la reiteración de contenidos, que ofrece TECH ayudará, además a mejorar las competencias de los profesionales.



“

Elimina las limitaciones del modelado tradicional y crea libremente con este Curso Universitario"

Módulo 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. Subtools
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Crear mallas
 - 1.2.1. Quick Mesh y primitivas
 - 1.2.2. Mesh Extract
 - 1.2.3. Booleanos
- 1.3. Esculpido
 - 1.3.1. Simetría
 - 1.3.2. Principales pinceles
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. Máscaras
 - 1.4.1. Pinceles y menú de máscaras
 - 1.4.2. Máscaras en pinceles
 - 1.4.3. Polygroups
- 1.5. Esculpido de *prop* orgánico k
 - 1.5.1. Esculpido LowPoly
 - 1.5.2. Esculpido LowPoly evolución
 - 1.5.3. Esculpido LowPoly final
- 1.6. Pinceles IMM
 - 1.6.1. Controles
 - 1.6.2. Insertar multi mesh
 - 1.6.3. Creación de pinceles IMM





- 1.7. Pinceles *Curve*
 - 1.7.1. Controles
 - 1.7.2. Creación de pinceles *curve*
 - 1.7.3. Pinceles IMM con curvas
- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. Subdivisiones y Dynamic Subdivisions
 - 1.8.2. HD-geometry
 - 1.8.3. Proyectar Ruido
- 1.9. Otros tipos de mallas
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Esculpido de *prop* orgánico High Poly
 - 1.10.1. Esculpido de *prop*
 - 1.10.2. Esculpido de *prop* evolución
 - 1.10.3. Esculpido de *prop* final

“

Aprende a crear texturas 3D y en tiempo real con uno de los programas más innovadores del sector del diseño gráfico"

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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.



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.



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".



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



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06

Titulación

Este programa en Zbrush 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 Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Zbrush en Arte para Realidad Virtual** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

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

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**





Curso Universitario Zbrush en Arte para Realidad Virtual

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

Curso Universitario

Zbrush en Arte para Realidad Virtual