

Curso Universitario

Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios



Curso Universitario Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios

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

Acceso web: www.techtute.com/disenio/curso-universitario/modelado-pelo-ropas-accesorios



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

Con el crecimiento vertiginoso de los mercados y las exigencias de la industria en el arte digital, cada vez se hace más necesaria la creación de modelos con un realismo mayor. Para lograrlo se utilizan elementos de vital importancia como la ropa, el pelo o los accesorios haciendo visible el carácter y la definición de los personajes. En este programa será posible el aprendizaje de diferentes técnicas desde el formato clásico con sus distintas herramientas de modelado 3D, la utilización de texturas, las simulaciones físicas como *Fibermesh* combinado con *Hair and fur* o *Xgen*. Generando imágenes de gran precisión en la simulación de pelo y tela.



“

*Maneja las técnicas de Modelado de Pelo,
Ropas y Accesorios para perfeccionar el
diseño de personajes con carácter”*

En las historias como en la vida real, es el pelo, la ropa y los accesorios elementos que definen la personalidad de un individuo. En el caso del arte digital es costumbre ver cómo evolucionan los rasgos de las criaturas. Con el dinamismo de la industria actual y el avance tecnológico es posible, crear a la perfección lo que idea la imaginación.

En este Curso Universitario el alumno podrá entender las técnicas a usar dependiendo para el medio al que vaya dirigido el modelado. En el caso del pelo: aprenderá desde el formato clásico a través del uso de pinceles de modelados para impresión 3D, a la utilización de las texturas de opacidad para formatos *Low Poly* en el campo de los videojuegos como *Cards* o las simulaciones físicas como *Fibermesh*, combinado con *Hair and fur* o *Xgen* ideales para animaciones 3D de alto presupuesto.

En el caso de la ropa, dominará el trabajo a partir de formatos de mapas de opacidad, así como de modelado para adecuarse a proyectos en *Realtime* o simulaciones físicas creando esculpido basado en formatos automáticos en el software *Marvelous Designer*. De igual forma, aprenderá a utilizar el programa de CGI ideal para crear atuendos personalizados en cuestión de minutos.

Por último, la renderización de estos elementos a través de motores de iluminación global, permitirán la generación de imágenes de gran precisión en la simulación de pelo y tela, por medio de sus materiales y sistemas PBR de texturas.

Todo esto y más forma disponible en el contenido de este programa de 6 semanas, impartido a través de una innovadora metodología de estudio totalmente online, implementada por TECH Universidad FUNDEPOS, que le permite al profesional una capacitación continua y eficiente mediante el uso de dispositivos de su preferencia con conexión a internet y el acompañamiento de un equipo docente experto en todo momento.

Este **Curso Universitario en Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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



Aprende a operar el programa de CGI y crea atuendos personalizados en cuestión de minutos haciendo una simulación rápida de la tela e iluminación de manera precisa”

“Con este Curso Universitario podrás modelar, texturizar, iluminar y renderizar Ropa, Pelo y Accesorios en Arnold. Inicia tu capacitación hoy”

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Domina la creación de imágenes de gran precisión en la simulación de pelo y tela, por medio de sistemas PBR de texturas.

En TECH cuentas con el apoyo de docentes expertos en la materia de estudio. Interactuando en un entorno online y seguro.



02

Objetivos

Este Curso Universitario, se propone abrir las puertas de la profesionalización al estudiante, al conocer en profundidad todo lo concerniente al Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios. Aspectos fundamentales para generar un impacto visual y permanecer en la memoria de los usuarios; otorgándoles personalidad y carácter propio a los personajes al dominar las técnicas y herramientas requeridas.



“

Es ahora tu momento de profesionalizarte. Impulsa tu carrera dentro del arte digital al siguiente nivel”



Objetivos generales

- ◆ Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- ◆ Conocer la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ◆ Satisfacer las demandas en creación de pelo y ropa para videojuegos, cine, impresión 3D, realidad aumentada y virtual
- ◆ Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual
- ◆ Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- ♦ Crear pelo modelado, *Low Poly*, *High Poly*, *Fibermesh* y Xgen en 3D Max, ZBrush y Maya, para impresión 3D, cine y videojuegos
- ♦ Modelar y simular físicas de telas en 3D Max y ZBrush
- ♦ Profundizar en el *Workflow* entre ZBrush y Marvelous
- ♦ Utilizar ropa y crear patrones en Marvelous Designer
- ♦ Manejar simulaciones físicas y exportaciones e importaciones en Marvelous Designer
- ♦ Modelar, texturizar, iluminar y renderizar ropa, pelo y accesorios en Arnold



Ábrete a nuevas oportunidades laborales al finalizar este Curso Universitario en pocas semanas”

03

Dirección del curso

Para garantizar que el proceso de aprendizaje se desarrolla adecuadamente, TECH Universidad FUNDEPOS, ha seleccionado un cuadro docente de nivel experto compuesto por profesionales especializados en la materia del modelado 3D. Los mismos, transmitirán sus conocimientos a través de métodos innovadores para que el alumno aprenda de forma eficaz los temas de estudio, y logre integrarlas finalmente en su desempeño profesional.



“

*Deja tu enseñanza en manos de expertos.
La metodología y equipo profesional de
TECH lo hacen posible”*

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

Dentro del temario destinado a enseñar todo lo relacionado con el Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios a los estudiantes de este Curso Universitario, destacan contenidos teóricos y prácticos especializados. Disponibles en un entorno dinámico y seguro totalmente online en 6 semanas. Permitiéndole al estudiante combinar perfectamente su rutina actual con el proceso de capacitación profesional. Gracias a los contenidos interactivos, dominará las técnicas y herramientas impartidas de forma eficaz, haciendo su experiencia mucho más ágil. El estudiante compartirá en comunidades de especialistas, foros, salas de reuniones y chat privados con su profesorado; además de disponer de la descarga del temario para su consulta sin conexión a internet.



“

*Forma parte de la comunidad de profesionales
que trabajan y estudian gracias a la plataforma
de TECH Universidad FUNDEPOS”*

Módulo 1. Pelo, ropas y accesorios

- 1.1. Creación de pelo
 - 1.1.1. Pelo modelado
 - 1.1.2. Pelo *Low Poly* y *Cards*
 - 1.1.3. Pelo *High Poly*, *Fibermesh*, *Hair and Fur* y *Xgen*
- 1.2. Ropa *Cartoon*
 - 1.2.1. Extracciones de malla
 - 1.2.2. Falseados de geometría
 - 1.2.3. *Shell*
- 1.3. Esculpiendo telas
 - 1.3.1. Simulaciones físicas
 - 1.3.2. Cálculo de fuerzas
 - 1.3.3. Pinceles de curvatura en ropa
- 1.4. Ropa realista
 - 1.4.1. Importación a *Marvelous Designer*
 - 1.4.2. Filosofía del software
 - 1.4.3. Creación de patrones
- 1.5. Patrones estándar
 - 1.5.1. Camisetas
 - 1.5.2. Pantalones
 - 1.5.3. Abrigos y calzado
- 1.6. Uniones y física
 - 1.6.1. Simulaciones realistas
 - 1.6.2. Cremalleras
 - 1.6.3. Costuras





- 1.7. Ropas
 - 1.7.1. Patrones complejos
 - 1.7.2. Complejidad de los tejidos
 - 1.7.3. *Shading*
- 1.8. Ropa avanzada
 - 1.8.1. *Baked* de las ropas
 - 1.8.2. Adaptabilidad
 - 1.8.3. Exportación
- 1.9. Accesorios
 - 1.9.1. Joyería
 - 1.9.2. Mochilas y bolsos
 - 1.9.3. Útiles
- 1.10. Render en telas y pelo
 - 1.10.1. Iluminación y sombreados
 - 1.10.2. *Hair shader*
 - 1.10.3. Render realista en Arnold



Aumenta tu valía profesional matriculándote en este Curso Universitario de TECH. Adquiere conocimientos que te harán destacar en tu entorno laboral"

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.





06 Titulación

El Curso Universitario en Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios

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

Curso Universitario

Modelado de Pelo, Ropas y Accesorios

