

# Diplomado

UVS en Arte para  
Realidad Virtual



**tech** universidad  
tecnológica

## Diplomado UVS en Arte para Realidad Virtual

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

Acceso web: [www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/uv-s-arte-realidad-virtual](http://www.techtitute.com/disenio/curso-universitario/uv-s-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 buen texturizado de un proyecto 3D es esencial para obtener un resultado profesional, y ello no se conseguiría sin ejecutar correctamente un mapa UVs. En esta enseñanza se da un paso más en la especialización de este proceso y se enfoca directamente a los creadores y diseñadores que deseen ver su arte en los videojuegos de Realidad Virtual. Un equipo docente con experiencia en el sector *gaming* acompaña al alumnado en este programa impartido en modalidad 100% online y con un sistema *Relearning* que mejora la capacidad de aprendizaje. Todo ello para que los artistas digitales alcancen su objetivo de progresar en una industria que solicita personal altamente cualificado.







“

*Un buen mapeo marca la diferencia en los diseños 3D. Súperate en tus creaciones con este Diplomado”*

El Diplomado en UVs en Arte para Realidad Virtual dirige a los creadores artísticos hacia la perfección de la técnica del modelado 3D en un sector con gran crecimiento en las últimas décadas, dando respuesta así, a las demandas de una industria del videojuego que cada vez solicita más profesionales especializados.

Esta titulación consolida los conocimientos sobre los fundamentos UVS a partir del cual se trabajará en casos prácticos para perfeccionar la técnica del mapeado con programas como Zbrush, Topogum o Rizom. El equipo docente que imparte esta enseñanza maneja de forma sobresaliente el proceso de mapeo, gracias a su formación académica y su experiencia en la creación de proyectos de Realidad Virtual en el sector del videojuego.

Una excelente oportunidad para aprender con los profesionales más relevantes del sector a través de un método online que aporta al alumnado flexibilidad para acceder a la gran variedad de contenido multimedia y distribuir la carga lectiva según le convenga. Todo ello, con un programa a la vanguardia en la enseñanza académica.

Este **Diplomado 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

“

*Alcance un realismo de gran nivel y calidad en sus modelados 3D, gracias al aprendizaje en este Diplomado”*

“*Hazte un experto en el modelado 3D para videojuegos VR. Matricúlate en este Diplomado*”

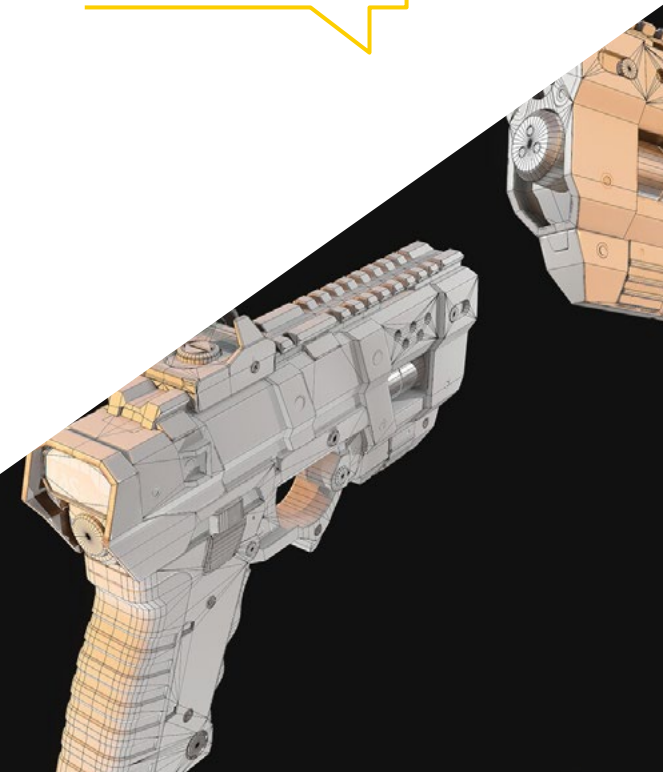
*Aprende a masterizar con la herramienta especializada Rizom UV y obtén unos diseños artísticos de gran calidad.*

*¿Buscas resultados óptimos en tus creaciones artísticas? Mejora tu técnica con este programa.*

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



# 02

## Objetivos

En este Diplomado, los artistas digitales que busquen unas creaciones tridimensionales profesionales alcanzarán su meta al finalizar esta enseñanza donde aprenderán a dominar todas las herramientas para realizar UVs con *Zbrush* y obtener el máximo partido al espacio de las UVs. Asimismo, serán capaces de masterizar en los programas punteros empleados en el sector *gaming*. Todo ello lo lograrán gracias al equipo docente que guiará al alumnado durante las seis semanas de duración de esta enseñanza.







“

*Haz que tu arte 3D asombre en el sector de los videojuegos de Realidad Virtual. Alcanza tu meta con este Diplomado”*



## 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 qué programas se ajustan más a su *Pipeline*





## 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

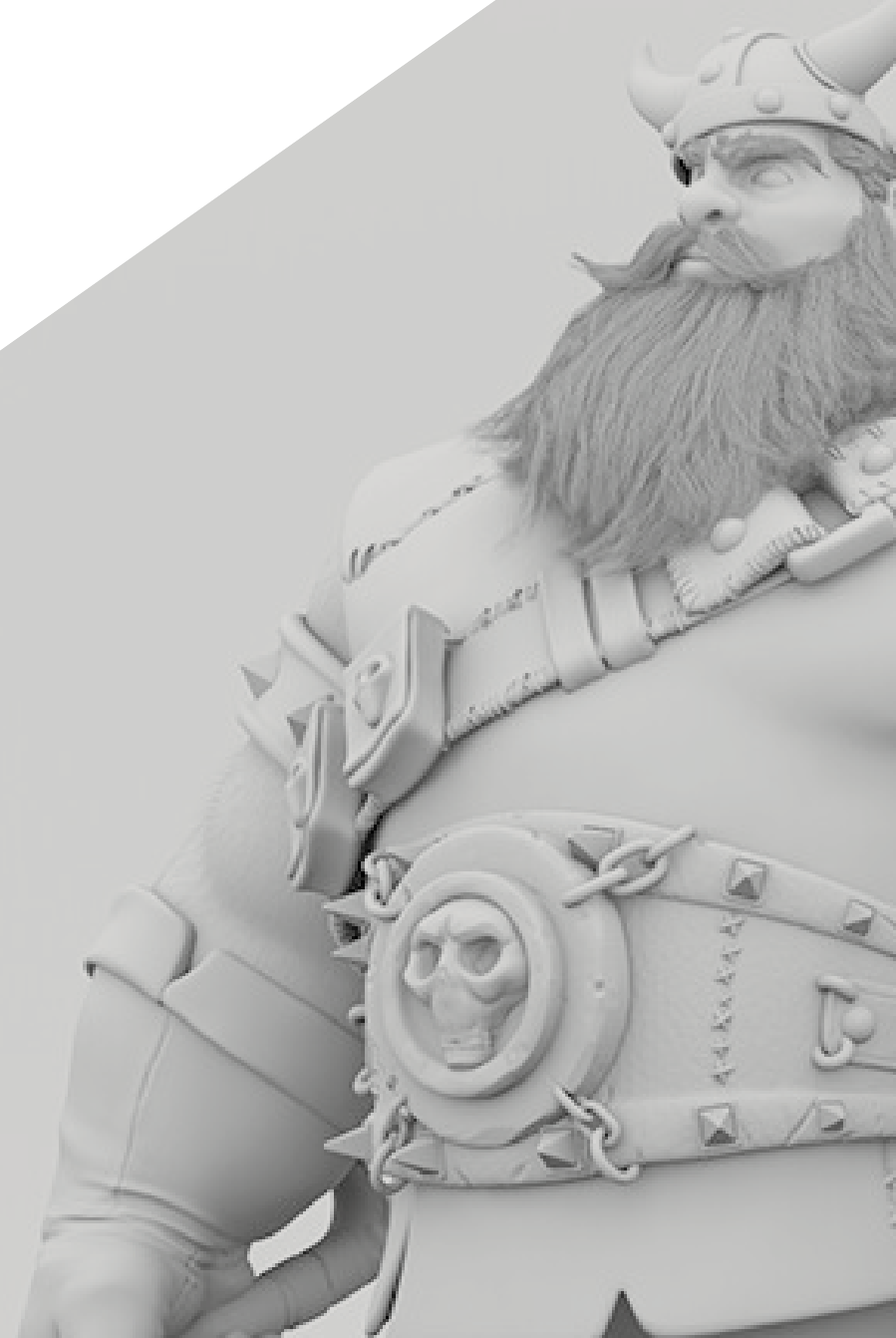
“

*La biblioteca de recursos interactivos y el sistema Relearning facilitarán la comprensión de los conceptos de este Diplomado”*

# 03

## Dirección del curso

La industria de los videojuegos se sumerge en la Realidad Virtual para captar a un público ávido de novedades. Un sector emergente, donde pocos especialistas dominan la materia. Es por ello que TECH selecciona con rigor a los docentes que imparten esta enseñanza universitaria. De esta forma se garantiza al alumnado un cuadro docente, que aporta gracias a su experiencia en esta área, un conocimiento actualizado y acorde a las demandas de este sector en auge.



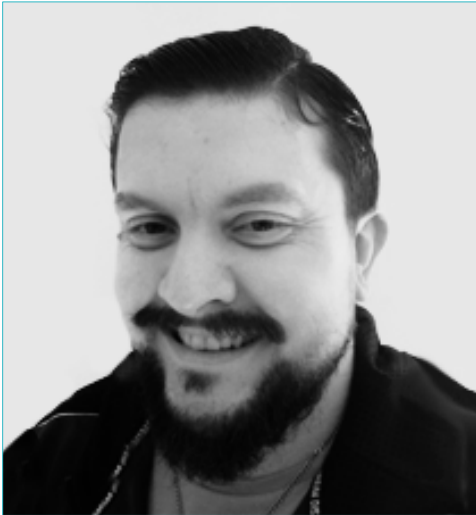




“

*El equipo docente aportará su experiencia en el sector para marcarte las pautas esenciales en tus creaciones tridimensionales enfocadas a los videojuegos en Realidad Virtual”*

## 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 temario de este Diplomado versará íntegramente en los fundamentos avanzados del mapeado UVs. El alumnado durante las seis semanas de duración de este programa profundizará en cada fase del proceso de desarrollo del *mapping* profesional. El cuadro docente ha confeccionado para tal fin, simulaciones de casos reales que pondrán a prueba a los artistas digitales frente a proyectos que podrían presentar ante cualquier estudio. Asimismo, el alumnado dispone de una amplia gama de contenido multimedia, que ayudarán al perfeccionamiento de esta técnica de modelado 3D.







“

*La modalidad online 100% está pensada para profesionales como tú, que buscan compatibilizar estudios y trabajo”*

## 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 -UVMaster
  - 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 mas Tools*
  - 1.9.1. *Align, Straighten, Flip y Fit*
  - 1.9.2. *TopoCopy 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*

“

*Un mapeado 3D de gran calidad sólo se aprende con los mejores. Este Diplomado cuenta con un contenido actualizado realizado por expertos en creación y diseño gráfico de Realidad Virtual”*

# 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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus 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.



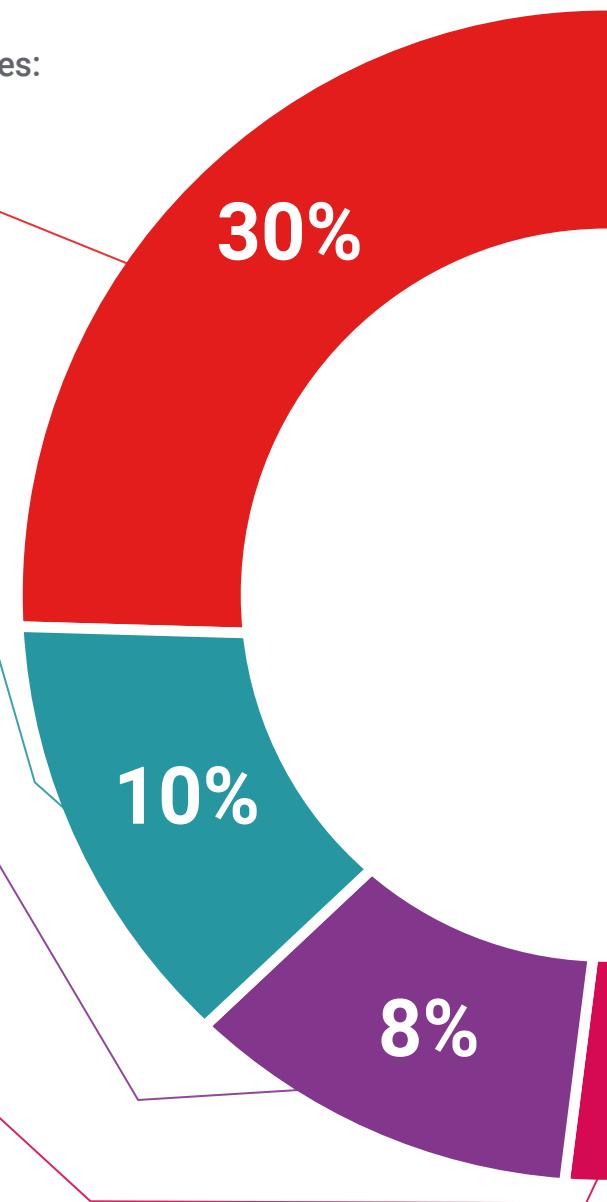
#### Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en UVS en Arte para Realidad Virtual garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un 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 en Arte para Realidad Virtual** 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 requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en UVS en Arte para Realidad Virtual**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



\*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 en Arte para  
Realidad Virtual

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

# Diplomado

UVS en Arte para  
Realidad Virtual

