

Máster de Formación Permanente

Modelado 3D Texturas





Máster de Formación Permanente Modelado 3D Texturas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **7 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitude.com/disenio/master/master-modelado-3d-texturas

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 28

06

Licencias de software incluidas

pág. 32

07

Metodología de estudio

pág. 36

08

Cuadro docente

pág. 46

09

Titulación

pág. 50

01

Presentación del programa

La industria del arte digital se encuentra en plena expansión, impulsada por la creciente demanda de contenidos visuales hiperrealistas en sectores como los videojuegos, la animación, el cine y el diseño interactivo. De acuerdo con datos del Foro Económico Mundial, se prevé que las profesiones vinculadas al Modelado 3D y los entornos virtuales crecerán un 35% en la próxima década. Por ello, TECH presenta una titulación universitaria avanzada, orientada a perfeccionar las competencias y habilidades en este importante campo mediante una experiencia académica 100% online. Combinando innovación tecnológica, perspectiva artística y metodologías activas, los egresados explorarán una ruta especializada para dominar el Modelado tridimensional con un enfoque altamente profesional.





“

Con este Máster de Formación Permanente 100% online, dominarás las técnicas más innovadoras del Modelado 3D y crearás Texturas altamente realistas”

El desarrollo de modelos 3D y Texturas digitales es una competencia clave para los profesionales que desean destacar en sectores como los videojuegos, el cine, la animación y el diseño industrial. Asimismo, la creación de entornos realistas y personajes complejos exige un dominio avanzado de técnicas digitales y una visión artística capaz de integrar creatividad y precisión técnica. Esta evolución ha transformado por completo la manera en la que se conciben los contenidos visuales, haciendo indispensable el perfeccionamiento constante de los especialistas del sector. Además, la industria mundial de los videojuegos superó los 180.000 millones de dólares en ingresos anuales, con una creciente demanda de artistas especializados en Modelado 3D, texturizado y entornos inmersivos. Este contexto plantea un escenario ideal para quienes deseen proyectar su carrera en la intersección entre arte y tecnología.

En respuesta a este entorno dinámico, TECH ha desarrollado este exclusivo Máster de Formación Permanente en Modelado 3D Texturas que permitirá al profesional especializarse en técnicas punteras del esculpido digital y creación de materiales hiperrealistas. A través de un itinerario académico minucioso, esta titulación universitaria ofrece una visión profunda y actualizada de los procesos creativos y técnicos que conforman los flujos de trabajo modernos, utilizando *software* de referencia como Blender, ZBrush, Substance Painter o Unreal Engine.

Gracias a su innovadora metodología 100% online, junto con el método de aprendizaje *Relearning*, TECH facilita una experiencia académica inmersiva que se adapta al ritmo del alumnado, potenciando una adquisición eficaz del conocimiento mediante recursos interactivos y casos reales de producción. Por lo tanto, su cuadro docente, compuesto por profesionales en activo, permite trasladar al entorno académico las exigencias y tendencias actuales de la industria visual. Así, este programa universitario representa una oportunidad única para quienes buscan destacar en un entorno competitivo, con una propuesta académica innovadora, accesible y con reconocimiento internacional.

Este **Máster de Formación Permanente en Modelado 3D Texturas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Desarrollarás una comprensión profunda sobre los materiales y su comportamiento en entornos tridimensionales”

“

Utilizarás herramientas modernas de mapeo UV para crear coordenadas precisas y optimizadas que permitan una texturización eficiente”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Modelado 3D Texturas, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Crearás Texturas detalladas que simulen diferentes tipos de superficies como piel, metal o tela.

Disfruta de las ventajas de la metodología Relearning de TECH, que te permitirá establecer tus horarios y ritmo de estudio.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Este plan de estudios está estructurado para ofrecer una profundización completa en modelado tridimensional y texturizado digital, utilizando los programas más demandados por la industria. A lo largo del recorrido académico, los egresados perfeccionarán sus habilidades en el uso de herramientas como 3DS Max, Blender y ZBrush, dominando tanto técnicas básicas como avanzadas. También explorarán el texturizado con Substance Painter, el renderizado con motores como V-Ray y la creación de personajes de alta calidad. La incorporación de flujos de trabajo hacia Unreal Engine permitirá al egresado integrarse en proyectos interactivos, optimizando su perfil para entornos de tiempo real.





“

Aplicarás el flujo de trabajo basado en PBR para crear materiales más realistas que simulen la interacción de la luz con las superficies de manera rigurosa”

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- 1.1. Modelado 3D con 3DS Max
 - 1.1.1. Órbita, visores y vistas
 - 1.1.2. Modos de visualización de la geometría
 - 1.1.3. *Steering Wheels*
- 1.2. Transformaciones y Geometría
 - 1.2.1. Transformaciones Interactivas y Paramétricas
 - 1.2.2. Primitivas Estándar y Extendidas
 - 1.2.3. Transformación del escalado
 - 1.2.4. Select and Place / Select and Rotate
 - 1.2.5. Alinear y Simetría
- 1.3. Operaciones principales
 - 1.3.1. Duplicar, Selección Interactiva y Grupos de Selección y elementos
 - 1.3.2. Capas, Grid, Snap y Punto de Pivote
 - 1.3.3. Vínculos, Sistemas de Coordenadas, acciones, vistas y aislar geometría
- 1.4. Modificadores paramétricos
 - 1.4.1. Bend, Taper, Skew y Twist
 - 1.4.2. Stretch y Squeeze
 - 1.4.3. Ripple, Wave y Noise
 - 1.4.4. *Spherify*, Lattice y Mirror
 - 1.4.5. Push y Relax
 - 1.4.6. Slice, Shell y CapHoles
- 1.5. Modificadores de deformación libre
 - 1.5.1. Modificadores FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objetos de composición
 - 1.6.1. Operaciones Booleanas. *Boolean* y *ProBoolean*
 - 1.6.2. Dispersión de Objetos. *Scatter*
 - 1.6.3. Morfismo. *Morph*

- 1.7. Formas 2D. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* y sus opciones
 - 1.7.2. La línea y tipos de Vértice
 - 1.7.3. Subobjeto Vértice, Segmento y *Spline*
- 1.8. Formas 2D. *Splines* avanzado
 - 1.8.1. *Spline* Editable y uso del Grid y del Snap para crear formas 2D
 - 1.8.2. Modificadores paramétricos, FFD y *Booleans* con *Splines*
 - 1.8.3. *Splines* extendidas y la sección
- 1.9. Modificadores de *Spline*
 - 1.9.1. *Extrude*
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Objetos de composición. *Splines*
 - 1.10.1. Loft
 - 1.10.2. Terrain
 - 1.10.3. Shape Merge

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max Avanzado

- 2.1. Edición de mallas. Edición Poligonal
 - 2.1.1. Edición Poligonal. *EditablePoly* y *EditPoly*
 - 2.1.2. Paneles, selección y selección flexible
 - 2.1.3. Modificador TurboSmooth, MeshSmooth y HSDS
- 2.2. Edición de mallas. Geometría
 - 2.2.1. Edición de vértices, arista y borde
 - 2.2.2. Edición de Polígono, Elemento y Geometría
 - 2.2.3. Geometría. Planos de corte y añadido de resolución
- 2.3. Edición de mallas. Grupos de selección
 - 2.3.1. Alineado y Visibilidad de Geometría
 - 2.3.2. Selección. Subobjetos, IDs material y Grupos de suavizado
 - 2.3.3. Subdivisión de superficie y Pintado de Vértices

- 2.4. Edición de mallas. *Surface*
 - 2.4.1. Desplazamiento de geometría y Pincel de Deformación
 - 2.4.2. Modo Plano y *EditableMesh*
 - 2.4.3. *Splines + Surface*
- 2.5. Edición de mallas avanzado
 - 2.5.1. *EditablePatch*
 - 2.5.2. *Model Sheet* y *Setup* para el modelado
 - 2.5.3. Simetría. Calco y *Symmetry*
- 2.6. Personalización de usuario
 - 2.6.1. Herramienta Display Floater y *Panel Display*
 - 2.6.2. Propiedades de Objeto y Preferencias
 - 2.6.3. Personalización IU. ShortCuts, menús y colores
 - 2.6.4. Configuración de visores
- 2.7. Distribución de objetos
 - 2.7.1. Vista ortográfica
 - 2.7.2. Herramienta de espaciado y SnapShot
 - 2.7.3. Herramienta de clonado y alineado
 - 2.7.4. Matrices. Array
- 2.8. Operaciones geométricas
 - 2.8.1. Combinación Poligonal y paramétrica
 - 2.8.2. Combinación Poligonal y formas
 - 2.8.3. Combinación poligonal y *boolean*
 - 2.8.4. Combinación poligonal, *spline*, paramétrica y *boolean*
- 2.9. Otras herramientas
 - 2.9.1. *Loops*, restricciones y división de aristas
 - 2.9.2. *Isoline* y colapsar modificadores
 - 2.9.3. Contador de polígonos y tipos de optimización
- 2.10. *Plugins* y *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* y *Scripts*. *Grass-o-matic*
 - 2.10.2. Creación de hierbas y fibras con *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. *Plugin Greeble*
 - 2.10.4. *Script Voronoi*. Fracture

Módulo 3. Modelado 3D con Blender

- 3.1. Interfaz
 - 3.1.1. Instalación y configuración inicial
 - 3.1.2. Menús desplegables y modos de interfaz
 - 3.1.3. Navegación en el entorno 3D
- 3.2. Creación de objetos y selección
 - 3.2.2. Modificar topología básica
 - 3.2.3. Modos de trabajo
- 3.3. Edición
 - 3.3.1. Añadir nueva geometría
 - 3.3.2. Modificación de geometrías
 - 3.3.3. Modificadores y Mirror
- 3.4. Geometría
 - 3.4.1. Modificador Smooth
 - 3.4.1. Unir y separar *meshes*
 - 3.4.2. Destriangular
- 3.5. *Edit Mode*
 - 3.5.1. Unidades básicas modelado
 - 3.5.2. *Loops*
 - 3.5.3. Tris y Ngones
 - 3.5.4. Subdivision – Tool y Modificador
 - 3.5.5. Visibility – Ocultar y revelar objetos
 - 3.5.6. Snap
 - 3.5.7. Modos de *preview smooth* o *flat*
- 3.6. Retopología
 - 3.6.1. Conformash una mesh sobre otra
 - 3.6.2. Crear objetos usando el 3D cursor
- 3.7. Modelado orgánico
 - 3.7.1. Forma y Topología
 - 3.7.2. Uso de curvas
 - 3.7.3. *Surface* y *Nurbs*

- 3.8. *Sculpting*
 - 3.8.1. Pinceles y comandos
 - 3.8.2. Uso del remesher
- 3.9. Selección
 - 3.9.1. Selecciones de *meshes*
 - 3.9.2. Modificación de selecciones
 - 3.9.3. Seleccionar por vértices, edges o caras
- 3.10. Vertex Paint
 - 3.10.1. Opciones del pincel
 - 3.10.3. Creación de IDMaps

Módulo 4. Modelado 3D con ZBrush

- 4.1. ZBrush
 - 4.1.1. Interfaz y controles básicos
 - 4.1.2. Subtools, Simetría, Transpose y Deformation
 - 4.1.3. Pinceles y Alphas
- 4.2. Herramientas principales
 - 4.2.1. Máscaras y Polygroups
 - 4.2.2. Subdivisiones, Dynamesh y ZRemesher
 - 4.2.3. Modify Topology, Matcaps y BPR
- 4.3. Herramientas de modificación
 - 4.3.1. Insert Multi Mesh
 - 4.3.2. Layers y Morph Target
 - 4.3.3. Proyecciones y Extract
- 4.4. Herramientas avanzadas
 - 4.4.1. Crease y bevel
 - 4.4.2. *Surface* y Shadowbox
 - 4.4.3. Decimation Master
- 4.5. ZSpheres y *Adaptive Skin*
 - 4.5.1. Controles de ZSpheres
 - 4.5.2. ZSketch
 - 4.5.3. *Adaptive Skin*

- 4.6. Dynamesh y Zremesher avanzado
 - 4.6.1. Booleanas
 - 4.6.2. Pinceles
 - 4.6.3. Zremesher usando guías
- 4.7. Pinceles Curve
 - 4.7.1. Controles y modificadores
 - 4.7.2. *Curve Surface* y otros pinceles
 - 4.7.3. Creación de pinceles con Curve
- 4.8. *Hard Surface*
 - 4.8.1. Segmentos con máscaras
 - 4.8.2. Polygroupit
 - 4.8.3. Panel *loops*
 - 4.8.4. ZModeler
 - 4.8.5. Primitivas
- 4.9. Modificadores
 - 4.9.1. Extender y Multi Slice
 - 4.9.2. *Deformer* y *Blend twist*
 - 4.9.3. *Taper* y *Flatten*
 - 4.9.4. *Bend Arc* y *Bend curve*
- 4.10. Transpose Master
 - 4.10.1. Posar a un personaje con Transpose Master
 - 4.10.2. Corregir detalles
 - 4.10.3. Preparar personaje para el render

Módulo 5. Texturizado

- 5.1. Texturizado
 - 5.1.1. Bakeo
 - 5.1.2. PBR. Physycally Based Rendering
 - 5.1.3. Texturizado Básico y compuesto
 - 5.1.4. Texturas tileables
- 5.2. Coordenadas de mapeado. UV
 - 5.2.1. *Unwrap* y costuras
 - 5.2.2. Editor de UVWs
 - 5.2.3. Opciones del editor

- 5.3. ID de Objeto
 - 5.3.1. Asignación de IDs y funcionalidad
 - 5.3.2. Material multisubobjeto
 - 5.3.3. Aplicación de materiales como instancias
- 5.4. HighPoly y bakeo de normales en 3DS Max
 - 5.4.1. HighPoly y LowPoly
 - 5.4.2. Ajustes de Proyección para el Bakeado de Normal Map
 - 5.4.3. Bakeado de Textura Normal Map
 - 5.4.4. Ajustes Normal Map
- 5.5. Bakeo otros materiales en 3DS Max
 - 5.5.1. Aplicación y bakeo Mapa Difuso
 - 5.5.2. Material compuesto
 - 5.5.3. Ajuste de máscaras
- 5.6. Retopología en 3DS Max
 - 5.6.1. Retopology Tools
 - 5.6.2. Retopología con Graphite Tool
 - 5.6.3. Ajustes de la retopología
- 5.7. Texturizado con 3DS Max
 - 5.7.1. Propiedades de Materiales
 - 5.7.2. Bakeado de texturas
 - 5.7.3. Tostado de textura. Complete Map, Normal Map y AO Map
- 5.8. Texturizado con Photoshop
 - 5.8.1. *Template* de coordenadas
 - 5.8.2. Añadir detalles en Photoshop y reimportar *template* con texturas
 - 5.8.3. Tlear una textura
 - 5.8.4. Crear Normal Map
- 5.9. Coordenadas de mapeado con Zbrush
 - 5.9.1. UV Master
 - 5.9.2. Control Painting
 - 5.9.3. *Unwrap* y Flatten
- 5.10. Texturizado con Zbrush
 - 5.10.1. Modo pintura
 - 5.10.2. Noise Maker
 - 5.10.3. Proyección de imágenes

Módulo 6. Texturizado con Substance Painter

- 6.1. Substance Painter
 - 6.1.1. Crear nuevo proyecto y reimportar modelos
 - 6.1.2. Controles básicos e Interfaz. Vistas 2D y 3D
 - 6.1.3. Bakes
- 6.2. Capas de bakeo
 - 6.2.1. World Space Normal
 - 6.2.2. Ambient Occlusion
 - 6.2.3. Curvature
 - 6.2.4. Position
 - 6.2.5. ID, Normal, Thickness
- 6.3. Capas
 - 6.3.1. Base Color
 - 6.3.2. Roughness
 - 6.3.3. Metallic
 - 6.3.4. Material
- 6.4. Máscaras y generadores
 - 6.4.1. Layers y UVs
 - 6.4.2. Máscaras
 - 6.4.3. Generadores procedurales
- 6.5. Material base
 - 6.5.1. Tipos de materiales
 - 6.5.2. Generadores customizados
 - 6.5.3. Creación desde 0 de un material base
- 6.6. Pinceles
 - 6.6.1. Parámetros y pinceles predefinidos
 - 6.6.2. Alphas, *lazy mouse* y simetría
 - 6.6.3. Crear pinceles customizados y guardarlos
- 6.7. Partículas
 - 6.7.1. Pinceles de partículas
 - 6.7.2. Propiedades de las partículas
 - 6.7.3. Partículas utilizando máscaras

- 6.8. Proyecciones
 - 6.8.1. Preparar las texturas
 - 6.8.2. Stencil
 - 6.8.3. Clonado
- 6.9. Substance Share/Source
 - 6.9.1. Substance Share
 - 6.9.2. Substance Source
 - 6.9.3. Textures.com
- 6.10. Terminología
 - 6.10.1. Normal Map
 - 6.10.2. Padding o Bleed
 - 6.10.3. Mipmapping

Módulo 7. Renderizado

- 7.1. Marmoset Toolbag
 - 7.1.1. Preparación de la Geometría y formato FBX
 - 7.1.2. Conceptos básicos. Importación de la geometría
 - 7.1.3. Vínculos y Materiales
- 7.2. Marmoset Toolbag. Sky
 - 7.2.1. Entorno Ambiental
 - 7.2.2. Puntos de Luces
 - 7.2.3. Luces fuera del Sky
- 7.3. Marmoset Toolbag. Detalles
 - 7.3.1. Sombra y Pose
 - 7.3.2. Materiales Procedurales
 - 7.3.3. Canales y Reflexión
- 7.4. Renderizado en tiempo real con Marmoset Toolbag
 - 7.4.1. Exportación Imagen con Transparencia
 - 7.4.2. Exportación Interactiva. Marmoset Viewer
 - 7.4.3. Exportación Película
- 7.5. Marmoset Toolbag. Cámaras animadas
 - 7.5.1. Preparación del Modelo
 - 7.5.2. Cámara
 - 7.5.3. Cámara principal. Animación interactiva

- 7.6. Marmoset Toolbag. Cámaras animadas avanzadas
 - 7.6.1. Añadir nuevas cámaras
 - 7.6.2. Animación paramétrica
 - 7.6.3. Detalles Finales
- 7.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
 - 7.7.1. *Subsurface*
 - 7.7.2. *Ray tracing*
 - 7.7.3. Añadir cámaras y renderizado de mapas
- 7.8. Renderizado con Substance Painter. IRay
 - 7.8.1. Configuración de IRay
 - 7.8.2. *Viewer settings*
 - 7.8.3. *Display settings*
- 7.9. Renderizado con ZBRush
 - 7.9.1. Configuración de materiales
 - 7.9.2. BPR Render y Luces
 - 7.9.3. Máscaras BPR y renderizado final en Photoshop
- 7.10. Renderizado con Keyshot
 - 7.10.1. De Zbrush a Keyshot
 - 7.10.2. Materiales e Iluminación
 - 7.10.3. Composición en Photoshop e imagen final

Módulo 8. Renderizado con Motor V-Ray en 3DS Max

- 8.1. Asignación del motor de Render V-Ray
 - 8.1.1. Preparación del espacio de render
 - 8.1.2. Opciones del *setup* de render y asignar render
 - 8.1.3. Optimizar tiempo de render
- 8.2. Iluminación y creación de luces
 - 8.2.1. Iluminación a 3 puntos
 - 8.2.2. Configuración de luces
 - 8.2.3. *Render region*
- 8.3. Creación y aplicación de materiales
 - 8.3.1. Materiales V-Ray
 - 8.3.2. Configuración de los materiales V-Ray
 - 8.3.3. *Self-Illumination*

- 8.4. De Substance Painter a VRay
 - 8.4.1. Conectar nodos y ajustes del material
 - 8.4.2. *Presets* de exportación
 - 8.4.3. Configurar Smart Material en VRay
- 8.5. Detalles y posicionamiento en la escena
 - 8.5.1. Aplicación de las sombras según la posición del modelo
 - 8.5.2. Ajustar modelo y silueta
 - 8.5.3. Base metálica
- 8.6. Redondeado de superficies
 - 8.6.1. VRayEdgeTex
 - 8.6.2. Funcionalidad y configuración
 - 8.6.3. Renderizado con y sin redondeado
- 8.7. Campo de visión
 - 8.7.1. La Cámara y el Plano
 - 8.7.2. Apertura de la cámara
 - 8.7.3. Campo de visión
- 8.8. Ambient Occlusion e Iluminación Global
 - 8.8.1. GI y Render Elements
 - 8.8.2. VRayExtraTex y VrayDirt
 - 8.8.3. Multiplicador de la Iluminación Global
- 8.9. Renderizado de un fotograma estático
 - 8.9.1. Ajustar valores de Render
 - 8.9.2. Guardar renderizado final
 - 8.9.3. Composición del *ambient occlusion*
- 8.10. Renderizado de una secuencia
 - 8.10.1. Animación de la cámara
 - 8.10.2. Opciones de renderizado para secuencia
 - 8.10.3. Montaje de fotogramas para la secuencia

Módulo 9. Personajes

- 9.1. Tipos de personajes
 - 9.1.1. Realistas y *cartoon*/estilizados
 - 9.1.2. Humanoides y criaturas
 - 9.1.3. Anatomía y proporciones
- 9.2. *Tips* para trabajar con ZBrush
 - 9.2.1. Trabajar con referencias y transparencias. Encaje y transformación del 2D al 3D
 - 9.2.2. Unión de piezas con Dynamesh. Trabajar por piezas o en conjunto con polygroups y ZRemesher
 - 9.2.3. *Lazy mouse* y GoZ
- 9.3. Esculpido de una cabeza en ZBrush
 - 9.3.1. Formas primarias y proporciones
 - 9.3.2. Párpados y ojos
 - 9.3.3. Nariz, orejas y labios
 - 9.3.4. ZRemesher para una cabeza
 - 9.3.5. Cejas y pestañas
 - 9.3.6. Detalles y refinamiento
- 9.4. Indumentarias
 - 9.4.1. Ropa
 - 9.4.2. Armadura
 - 9.4.3. Detalles modelados y con Noise Maker
- 9.5. *Tips* para modelar
 - 9.5.1. Manos
 - 9.5.2. Pelo estilizado
 - 9.5.3. Detalles extra con Alphas
- 9.6. *Tips* para modelar tipos de materiales
 - 9.6.1. Plumas
 - 9.6.2. Rocas o minerales
 - 9.6.3. Escamas

- 9.7. Pelo con ZBrush
 - 9.7.1. Pinceles Curve
 - 9.7.2. Pelo largo con pincel curve
 - 9.7.3. Pelo corto o de animal
- 9.8. Pelo con Xgen
 - 9.8.1. Referencias y preparación de la herramienta
 - 9.8.2. Aplicación de modificadores y herramientas en profundidad
 - 9.8.3. Iluminación y renderizado
- 9.9. Posado con Transpose Master
 - 9.9.1. TPoseMesh. Trabajar con máscaras suavizadas, mover y rotar
 - 9.9.2. La importancia de la silueta
 - 9.9.3. TPose SubtTool. Corregir y terminar de detallar
- 9.10. Props del personaje y Entorno
 - 9.10.1. Accesorios y armas. Elementos que hablan de la historia del personaje
 - 9.10.2. Elementos del entorno y fondo. Realzar el personaje
 - 9.10.3. Iluminación propia para el personaje

Módulo 10. Exportación a Unreal

- 10.1. Unreal Engine
 - 10.1.1. *Game exporter*
 - 10.1.2. Crear nuevo proyecto y controles
 - 10.1.3. Importar modelos a Unreal
- 10.2. Propiedades básicas de los materiales
 - 10.2.1. Crear materiales y nodos
 - 10.2.2. *Constant* y sus valores
 - 10.2.3. *Texture Sample*
- 10.3. Nodos comunes de los materiales
 - 10.3.1. *Multiply*
 - 10.3.2. *Texture Coordinate*
 - 10.3.3. *Add*
 - 10.3.4. *Fresnel*
 - 10.3.5. *Panner*





- 10.4. Materiales y bloom
 - 10.4.1. *Linear interpolate*
 - 10.4.2. *Power*
 - 10.4.3. *Clamp*
- 10.5. Texturas para modificar el material
 - 10.5.1. Máscaras
 - 10.5.2. Texturas transparentes
 - 10.5.3. Match Color
- 10.6. Iluminación básica
 - 10.6.1. *Light Source*
 - 10.6.2. *Skylight*
 - 10.6.3. Niebla
- 10.7. Iluminación de relleno y creativa
 - 10.7.1. *Point Light*
 - 10.7.2. *Spot light* y *Rect light*
 - 10.7.3. Objetos como fuentes de luz
- 10.8. Iluminación nocturna
 - 10.8.1. Propiedades del *Light Source*
 - 10.8.2. Propiedades del *Fog*
 - 10.8.3. Propiedades del *Skylight*
- 10.9. *Lightmaps*
 - 10.9.1. Modos de visor. *Lightmap density*
 - 10.9.2. Mejorar resolución de los *lightmaps*
 - 10.9.3. *Lightmass* importance volume
- 10.10. Renderizado
 - 10.10.1. Cámaras y sus parámetros
 - 10.10.2. Post procesado básico
 - 10.10.3. *High resolution screenshot*

04

Objetivos docentes

Uno de los objetivos centrales de esta titulación universitaria de TECH es impulsar el dominio técnico y artístico del modelado 3D y la creación de texturas digitales en contextos profesionales de alta exigencia. Por lo tanto, los egresados perfeccionarán su capacidad para desarrollar modelos tridimensionales complejos, aplicar texturizados realistas y manejar flujos de trabajo con softwares de alta demanda en el sector. Asimismo, adquirirán competencias en renderizado avanzado y exportación de contenidos a motores gráficos como Unreal Engine. Al finalizar, estarán preparados para integrarse en equipos multidisciplinares, liderar procesos creativos y responder con solvencia a las demandas de la industria.





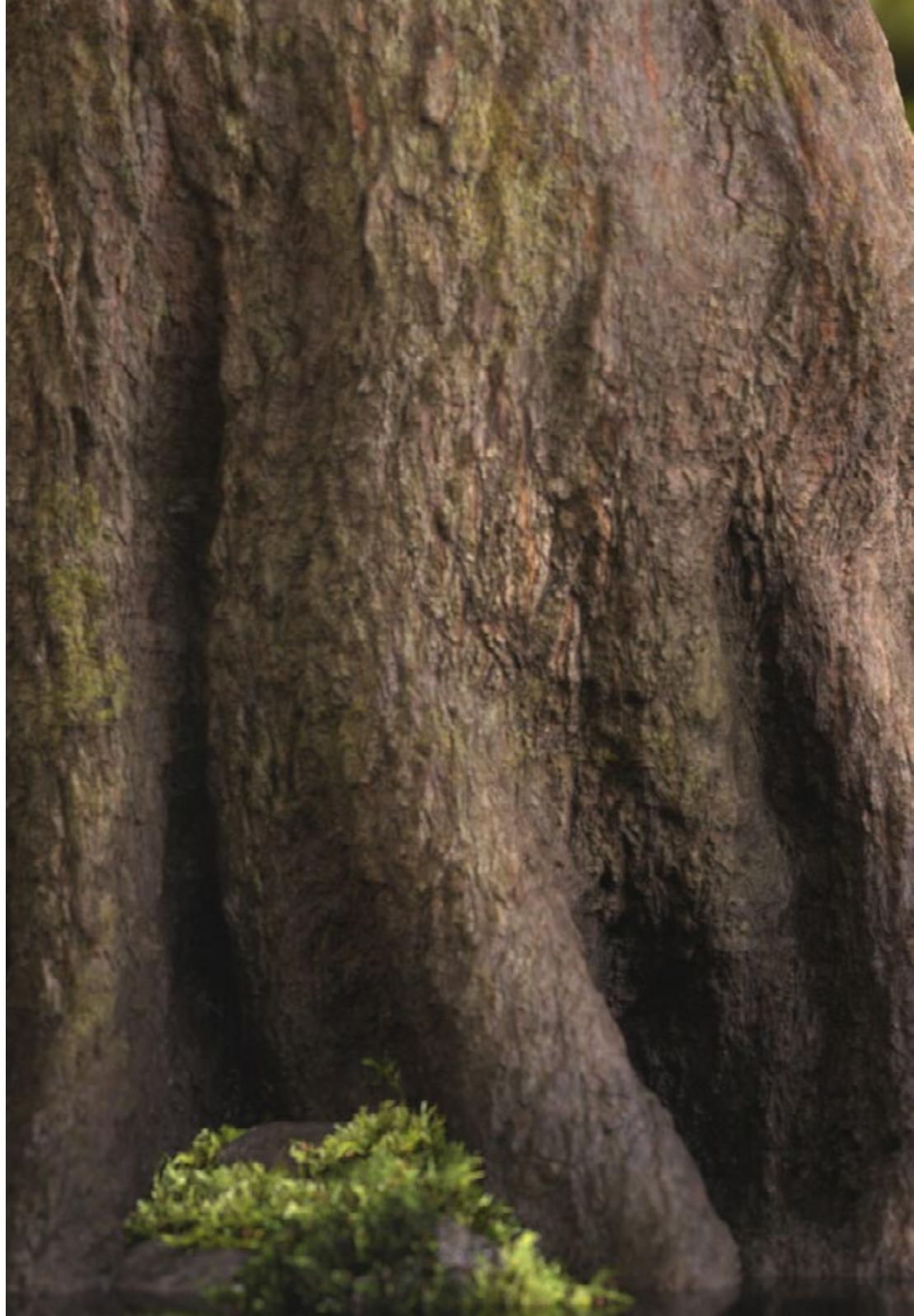
“

*Conviértete en un creador de piezas 3D,
capaz de dominar tanto el detalle escultórico
como la optimización para experiencias
interactivas”*



Objetivos generales

- ◆ Dominar las herramientas esenciales de modelado 3D utilizadas en la industria, como 3DS Max, Blender y ZBrush
- ◆ Aplicar técnicas avanzadas de texturizado utilizando métodos PBR y *software* especializado como Substance Painter
- ◆ Desarrollar habilidades en renderizado realista con motores profesionales como V-Ray, optimizando materiales, iluminación y cámara
- ◆ Crear personajes tridimensionales detallados, con conocimientos anatómicos y técnicos para su aplicación en videojuegos y animación
- ◆ Exportar y adaptar modelos y texturas para su integración en motores gráficos en tiempo real como Unreal Engine
- ◆ Interpretar referencias visuales y artísticas para transformar conceptos en modelos digitales sólidos, coherentes y optimizados





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado 3D con 3DS Max

- ◆ Comprender la interfaz y herramientas básicas de modelado poligonal en 3DS Max
- ◆ Crear objetos tridimensionales simples y complejos mediante técnicas de edición de malla

Módulo 2. Modelado 3D con 3DS Max Avanzado

- ◆ Aplicar técnicas avanzadas de modelado con modificadores y modelado no destructivo
- ◆ Optimizar modelos para facilitar el texturizado y la animación posterior

Módulo 3. Modelado 3D con Blender

- ◆ Dominar el modelado poligonal en Blender con enfoque en precisión geométrica
- ◆ Implementar flujos de trabajo eficientes dentro del entorno de Blender para producción

Módulo 4. Modelado 3D con ZBrush

- ◆ Esculpir modelos orgánicos de alta resolución mediante técnicas de modelado digital
- ◆ Utilizar herramientas como Dynamesh y ZRemesher para controlar la topología del modelo

Módulo 5. Texturizado

- ◆ Comprender los fundamentos del texturizado PBR y su aplicación práctica
- ◆ Desarrollar mapas de materiales para superficies realistas

Módulo 6. Texturizado con Substance Painter

- ◆ Utilizar herramientas de pintura procedural y materiales inteligentes en Substance Painter
- ◆ Exportar texturas correctamente configuradas para su uso en motores gráficos



Módulo 7. Renderizado

- ◆ Aplicar técnicas de iluminación, materiales y cámaras para obtener renders estáticos de calidad
- ◆ Ajustar parámetros de renderizado para optimizar tiempo y calidad de imagen

Módulo 8. Renderizado con Motor V-Ray en 3DS Max

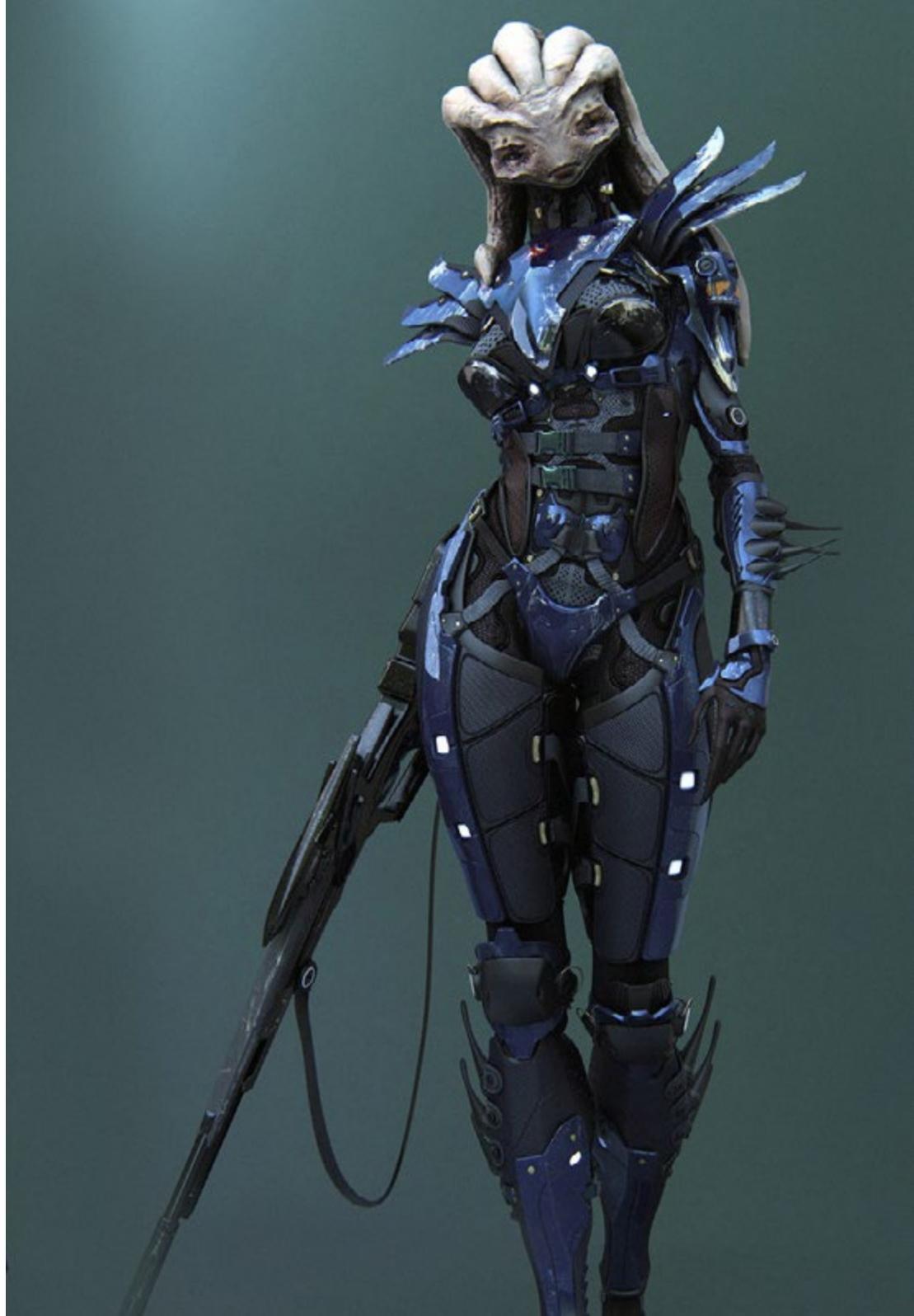
- ◆ Configurar V-Ray como motor de render principal y dominar sus parámetros clave
- ◆ Crear materiales fotorrealistas con V-Ray y ajustar iluminación global e indirecta

Módulo 9. Personajes

- ◆ Modelar personajes 3D desde una base anatómica, aplicando proporciones y detalles realistas
- ◆ Preparar la geometría de los personajes para su posterior *rigging* y animación

Módulo 10. Exportación a Unreal

- ◆ Exportar modelos, texturas y materiales correctamente optimizados para Unreal Engine
- ◆ Configurar escenas dentro del motor para visualizar modelos en tiempo real





“

Obtendrás una visión completa que va desde el Modelado conceptual hasta la exportación profesional en motores de render y videojuegos”

05

Salidas profesionales

Los egresados de este Máster de Formación Permanente Modelado 3D Texturas podrán desempeñarse como artistas 3D, modeladores especializados, diseñadores de personajes o responsables de texturizado en estudios de videojuegos, cine, animación o publicidad. También estarán capacitados para integrarse en equipos de desarrollo de entornos interactivos o realidad virtual, así como colaborar en proyectos de arquitectura visual y simulaciones industriales. Como resultado, este programa universitario representa una vía directa hacia sectores creativos en expansión, donde la calidad visual y la eficiencia técnica son altamente valoradas.





“

¿Quieres desempeñarte como Especialista en Texturización 3D? Consíguelo gracias a esta titulación universitaria en solamente 7 meses”

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria se convertirá en un profesional con dominio integral del Modelado 3D y el texturizado digital, capaz de transformar conceptos en piezas tridimensionales con alto nivel de detalle. De hecho, estará preparado para trabajar con herramientas avanzadas y comprenderá todo el flujo de trabajo hasta su implementación en motores como Unreal Engine. Asimismo, su perfil será altamente competitivo, combinando sensibilidad artística con precisión técnica, capaz de adaptarse a entornos colaborativos y exigentes. A su vez, contará con habilidades para liderar procesos creativos en industrias vinculadas al arte digital, entretenimiento y tecnología visual.

*Adaptarás las Texturas
para distintas plataformas,
asegurando una experiencia
visual fluida y realista.*

- ♦ **Pensamiento Visual:** desarrollar una mirada crítica y artística orientada al detalle, la proporción y el acabado profesional de cada pieza tridimensional.
- ♦ **Modelado Tridimensional:** crear estructuras complejas y detalladas utilizando software profesional como 3DS Max, Blender y ZBrush, adaptándose a distintas necesidades creativas y técnicas.
- ♦ **Texturizado Digital:** dominar técnicas PBR para aplicar texturas realistas a modelos 3D, integrando mapas de materiales que optimicen el resultado visual en entornos interactivos.
- ♦ **Renderizado Avanzado:** configurar iluminación, materiales y cámaras en motores de render como V-Ray, logrando imágenes de alta calidad con un enfoque artístico y técnico.





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Artista 3D en Producción Audiovisual:** encargado de modelar, texturizar y renderizar escenarios, objetos y personajes para películas, series y efectos visuales.
- 2. Diseñador de Entornos Virtuales:** dedicado a la creación de espacios tridimensionales para videojuegos, simulaciones y experiencias inmersivas en realidad virtual o aumentada.
- 3. Modelador 3D para Videojuegos:** responsable del desarrollo de modelos optimizados para tiempo real, listos para ser integrados en motores como Unreal Engine o Unity.
- 4. Técnico en Escultura Digital:** encargado de la creación de personajes y elementos orgánicos con alto nivel de detalle, utilizando herramientas como ZBrush.
- 5. Texturizador PBR:** responsable de aplicar texturas físicas realistas a modelos 3D, controlando mapas de materiales y reflejos para lograr acabados visuales de alta calidad.
- 6. Render Artist:** dedicado a la configuración de luces, cámaras y materiales para generar imágenes fotorrealistas mediante motores como V-Ray o Arnold.
- 7. Desarrollador Visual para Publicidad 3D:** encargado de crear piezas tridimensionales para campañas visuales, productos y animaciones comerciales.
- 8. Especialista en Exportación 3D para Tiempo Real:** responsable de preparar modelos y texturas para su correcta implementación en motores gráficos sin pérdida de rendimiento.
- 9. Diseñador de Personajes 3D:** dedicado a la creación de figuras humanas, criaturas o seres fantásticos para cine, televisión o videojuegos, con enfoque en anatomía y expresividad.
- 10. Supervisor de Arte 3D:** coordinador de equipos creativos en proyectos tridimensionales, encargado de asegurar la coherencia estética, técnica y narrativa de cada entrega.

06

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



“

Al matricarte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de *software* para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster de Formación Permanente en Modelado 3D Texturas, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de *software*:



Google Career Launchpad

Google Career Launchpad es una solución para desarrollar habilidades digitales en tecnología y análisis de datos. Con un valor estimado de **5.000 dólares**, se incluye de forma **gratuita** en el programa universitario de TECH, brindando acceso a laboratorios interactivos y certificaciones reconocidas en el sector.

Esta plataforma combina capacitación técnica con casos prácticos, usando tecnologías como BigQuery y Google AI. Ofrece entornos simulados para experimentar con datos reales, junto a una red de expertos para orientación personalizada.

Arnold

Arnold es un motor de renderizado de clase mundial, valorado en **480 euros**, que estará disponible **sin coste** para los egresados durante todo el programa universitario. Reconocido por su precisión y realismo, se emplea en estudios como Sony Pictures Imageworks para producir imágenes fotorrealistas en cine y videojuegos.

Esta plataforma destaca por su eficiencia con escenas pesadas, manteniendo calidad sin sacrificar velocidad. Brinda integración completa con software líder como Maya y Houdini, y su sistema basado en nodos facilita un flujo de trabajo intuitivo. **Arnold** es la herramienta preferida por los profesionales de efectos visuales a nivel global.



Flame

Flame está disponible **gratis** durante el programa universitario, brindando acceso profesional a una plataforma de posproducción avanzada cuyo precio comercial asciende a **4.800 euros**. Esta herramienta se emplea ampliamente en entornos de cine y publicidad, ofreciendo soluciones integradas para edición, VFX y diseño visual complejo.

Esta plataforma potencia habilidades técnicas mediante flujos de trabajo profesionales en tiempo real. Sus capacidades de composición nodal, sumadas a herramientas basadas en Inteligencia Artificial, permiten afrontar proyectos de alta complejidad con eficiencia. El entorno gráfico facilita el diseño preciso de contenidos visuales de alto impacto, optimizando cada etapa del proceso creativo.

Unreal Engine

Unreal Engine es un motor gráfico de alto rendimiento usado en la industria creativa. Su versatilidad lo posiciona como una herramienta fundamental para el diseño de entornos digitales inmersivos con un elevado detalle. Durante este programa universitario, el alumnado podrá manejar esta herramienta valorada en **1.850 dólares** de forma **gratuita**.

Gracias a esto, los profesionales serán capaces de mundos interactivos altamente realistas mediante técnicas de geometría, luz dinámica y simulación avanzada de materiales. También, **Unreal Engine** ofrecerá técnicas vanguardistas para que los desarrolladores optimicen los flujos de trabajo con eficiencia y gestionen entornos complejos con un elevado impacto visual.

07

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 intenso 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

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



08

Cuadro docente

El cuadro docente de esta oportunidad académica está compuesto por destacados profesionales del ámbito del Diseño, el arte digital y la producción 3D, con una amplia experiencia en proyectos tridimensionales garantizan una guía experta y actualizada en cada módulo. Por otro lado, su enfoque práctico y creativo permitirá al alumnado capacitarse con casos reales y procesos profesionales, enriqueciendo su perfil con perspectivas innovadoras y alineadas con los más altos estándares de la industria digital contemporánea. De este modo, el egresado logrará destacar en un sector altamente competitivo.





“

Disfrutarás de la guía personalizada del equipo docente, integrado por prestigiosos expertos en Modelado 3D Texturas”

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ◆ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ◆ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ◆ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ◆ Docente en la Universidad de Girona
- ◆ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ◆ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Docentes

D. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Especialista en la creación artística para videojuegos y juegos aplicados
- ◆ Lead artist en BluetechWorlds
- ◆ Docente en el grado Creación artística para videojuegos y juegos aplicados, ENTI UB
- ◆ Graduado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados por la Universitat de Barcelona
- ◆ Master universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas por la Universidad de la Rioja UNIR
- ◆ Técnico en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos por el Centro de estudios fotográficos

Dña. Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modeladora Orgánica y de props, *grooming*, *texturing* y *shading artist*
- ◆ Modeladora 3D de Orgánico e Inorgánico en Utopia Avatars en EGO W3RLD
- ◆ Desarrollo de modelado 3D *hard surface* para campañas publicitarias en Kutuko Studio
- ◆ Desarrollo del modelado orgánico para campaña publicitaria en Nein Club
- ◆ Desarrollo de modelados 3D para interiorismo en Miltidesign
- ◆ Realización y coordinación de la exposición colectiva de mujeres "Femenino plural"
- ◆ Trabajo de imagen para animación 2D "Naturaleza Encendida" en el Real Jardín Botánico de Madrid
- ◆ Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Máster en Modelado Orgánico por Lightbox Academy

Dña. Cedrán Rojo, Alba

- ◆ Experta en Animación 3D y Modelado 3D
- ◆ Diseñadora en el área de Responsabilidad Social Audiovisual “Documentales Web”
- ◆ Graduada en Creación Artística para Videojuegos y Juegos Aplicados por la Universidad de Barcelona, ENTI-UB
- ◆ Máster en Animación de Personajes 3D con Maya por Animum Creativity Advanced School
- ◆ Técnica superior en Dirección Artística y Audiovisuales por la escuela ITES Imagen y Sonido de Barcelona

D. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experto en Modelado 3D
- ◆ Docente en cursos relacionados con el Modelado 3D
- ◆ Docente de Scratch en escuelas privadas
- ◆ Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos



Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

09

Titulación

Este programa en Modelado 3D Texturas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente 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 **Máster de Formación Permanente en Modelado 3D Texturas** 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.

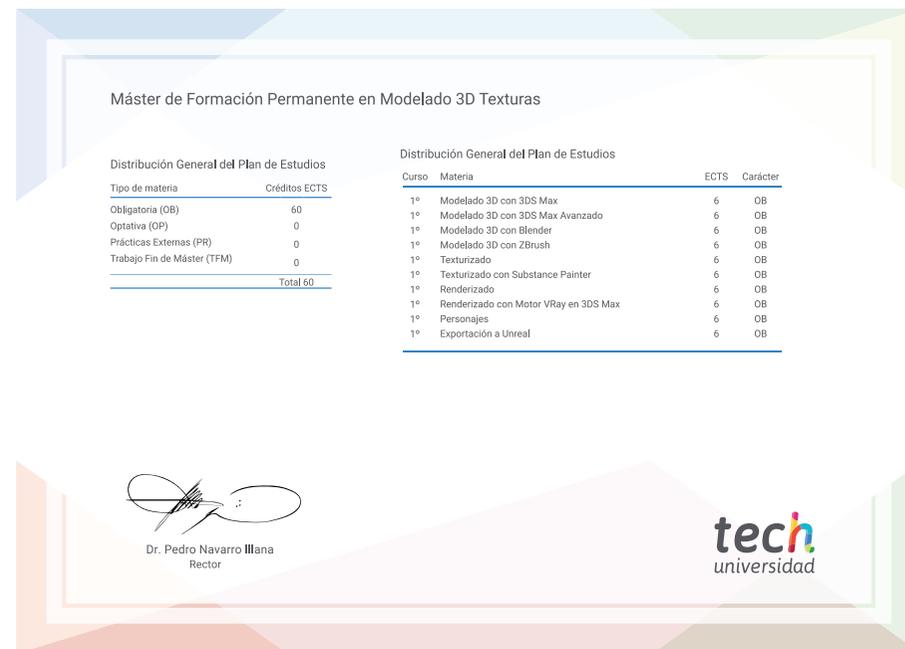
Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Máster de Formación Permanente en Modelado 3D Texturas**

Modalidad: **online**

Duración: **7 meses**

Créditos: **60 ECTS**



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



Máster de Formación Permanente

Modelado 3D Texturas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **7 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **60 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Máster de Formación Permanente

Modelado 3D Texturas

