

Curso Universitario

Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D



Curso Universitario Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

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

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/render-iluminacion-posado-modelos-3d



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

El correcto iluminado y posado es imprescindible para cualquier modelo 3D, pues son dos de los elementos más importantes a la hora de presentar un proyecto profesional. Un informático del sector del diseñado 3D con aptitudes adecuadas en este campo puede desarrollar modelos más visuales y llamativos que el de otros candidatos. Esta titulación 100% recoge multitud de procesos y técnicas de modelado 3D con las que el egresado puede destacar en su ámbito y dar un impulso de calidad notorio a su propia trayectoria profesional en el mundo de la informática y el diseño 3D orgánico.



“

Estás ante la titulación que te permitirá adquirir los conocimientos en renderizado que buscas, adaptada a las últimas tendencias y novedades al respecto”

La iluminación, renderizado y posado de modelos 3D es fundamental en la industria no solo para mejorar la calidad y realismo del resultado final, sino para saber estructurar una mejor presentación de todo el trabajo profesional. Muchos informáticos no poseen todos los conocimientos importantes en esta materia, por lo que tampoco son capaces de desarrollar un portafolio de calidad que atraiga a posibles clientes o estudios de gran nivel.

El Curso Universitario ofrece una completa capacitación y especialización Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D. A su vez, profundiza también en el proceso de renderizado en sí, a fin de ahorrar tiempo de trabajo al alumno y mejorar de esta manera su metodología diaria. Aprenderá a usar las herramientas más utilizadas como son *Zbrush*, *Maya* o *Mixamo*, de modo que podrá adaptarse a cualquier entorno laboral.

La titulación, además, se imparte de manera completamente online. Esto implica que el alumno puede descargar la totalidad del material didáctico desde el primer día del programa, pudiendo acceder al mismo en cualquier dispositivo con conexión a internet. Esto supone una gran ventaja y comodidad para los alumnos que busquen compaginar sus responsabilidades personales con una capacitación de gran nivel.

Con el objetivo de elevar aún más el estándar educativo en TECH, se ha incluido una *Masterclass* exclusiva y complementaria dentro de la amplia selección de recursos didácticos avanzados. Estas sesiones adicionales han sido meticulosamente diseñadas para enriquecer el proceso de aprendizaje y serán dirigidas por un prestigioso Director Invitado Internacional, especializado en el campo del Modelado 3D. Así, su vasta experiencia desempeñará un papel fundamental al guiar a los egresados hacia la adquisición de las habilidades esenciales para sobresalir en esta disciplina.

Este **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D
- ♦ 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



¿Estás buscando una especialización con todas las garantías de calidad? TECH te permitirá acceder en una Masterclass adicional, creada por un experto de renombre internacional en el ámbito del Modelado 3D"

“

Obtendrás tu título del Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D de forma directa sin necesidad de realizar hacer un trabajo final”

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.

Este programa atenderá a tus inquietudes y aspiraciones, recibiendo el mejor apoyo y consejos en el modelado 3D que puedas solicitar.

Diseña los modelos 3D de videojuegos que te apasiona hacer de la mano de los mejores profesionales.



02 Objetivos

Con este Curso Universitario el estudiante adquiere unas capacidades y competencias que le ayudarán a realizar un refinamiento de la composición del color, luz, formas y elementos que valoricen su trabajo. De esta manera, esta titulación supone un impulso decisivo para que el informático alcance su máximo potencial en el ámbito del diseño 3D.



“

Este Curso Universitario te ayudará tanto en su desempeño diario como a la hora de presentar diseños de calidad con los que destacar notablemente”



Objetivos generales

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





Objetivos específicos

- ◆ Descubrir conceptos avanzados de iluminación y fotografía para vender modelos de forma más eficiente
- ◆ Desarrollar el aprendizaje del posado del modelo mediante diferentes técnicas
- ◆ Profundizar en el desarrollo de un *rig* en Maya para la posterior posible animación del modelo
- ◆ Observar el control y uso del render del modelo, dando a relucir todos sus detalles

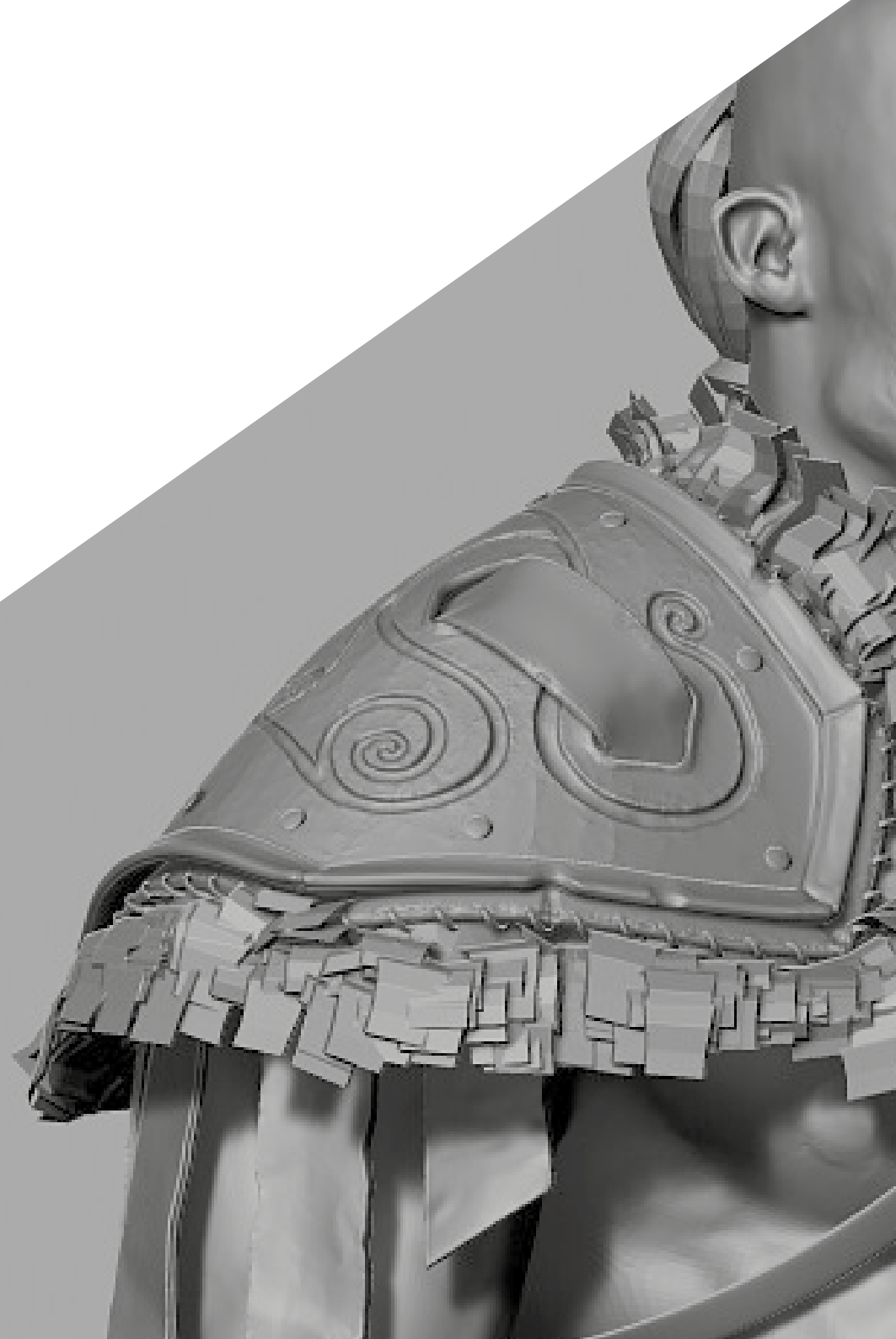
“

Desarrolla las competencias precisas para manejarte con éxito en el ámbito del posado de modelos 3D orgánicos”

03

Dirección del curso

Expertos en el uso de interfaces como Maya, Arnold, Mixamo o ZBrush se reúnen en este Curso Universitario para enseñar al alumno las últimas técnicas y usos de estas aplicaciones en constante actualización. Gracias a casos basados en la experiencia real del personal docente, el egresado obtendrá una comprensión contextual de todo el contenido teórico, facilitando enormemente la labor de estudio.





“

*Docentes especializados en modelado 3D orgánico
te enseñarán las claves del proceso Render”*

Director Invitado Internacional

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

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

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

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



D. Singh, Joshua

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



*Gracias a TECH podrás
aprender con los mejores
profesionales del mundo"*

Dirección



Dña. Gómez Sanz, Carla

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



04

Estructura y contenido

El contenido y estructura del presente programa se ha ideado siguiendo los estándares de máxima calidad de TECH. Con el mejor set de conocimientos actualizados, el informático estará mejor preparado para un futuro laboral en el que dominará las herramientas de Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D.





“

Está ante un completísimo programa universitario en Modelado 3D que te adentrará en un sector de gran interés para los informáticos”

Módulo 1. Render, iluminación y posado de modelos

- 1.1. Posado de personajes en ZBrush
 - 1.1.1. *Rig* en zbrush con ZSpheres
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Acabado profesional
- 1.2. *Rigging* y pesado de nuestro propio esqueleto en Maya
 - 1.2.1. *Rig* en Maya
 - 1.2.2. Herramientas de *rigging* con Advance Skeleton
 - 1.2.3. Pesado del *Rig*
- 1.3. *Blend Shapes* para dar vida al rostro de nuestro personaje
 - 1.3.1. Expresiones faciales
 - 1.3.2. *Blend shapes* de Maya
 - 1.3.3. Animación con Maya
- 1.4. Mixamo, una forma rápida de presentar nuestro modelo
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. *Rigs* de Mixamo
 - 1.4.3. Animaciones
- 1.5. Conceptos de Iluminación
 - 1.5.1. Técnicas de iluminación
 - 1.5.2. Luz y color
 - 1.5.3. Sombras
- 1.6. Luces y parámetros de Arnold Renderer
 - 1.6.1. Luces con Arnold y Maya
 - 1.6.2. Control y parámetros de luces
 - 1.6.3. Parámetros y configuración de Arnold





- 1.7. Iluminación de nuestros modelos en Maya con Arnold Renderer
 - 1.7.1. *Set up* de iluminación
 - 1.7.2. Iluminación de modelos
 - 1.7.3. Mezcla de luz y de color
- 1.8. Profundizando en Arnold: eliminación de ruido y los diferentes AOV's
 - 1.8.1. AOV's
 - 1.8.2. Tratamiento del ruido avanzado
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Render en tiempo real en Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Real-time vs Ray Tracing*
 - 1.9.2. Marmoset Toolbag avanzado
 - 1.9.3. Presentación profesional
- 1.10. Postproducción del render en Photoshop
 - 1.10.1. Tratamiento de la imagen
 - 1.10.2. Photoshop: niveles y contrastes
 - 1.10.3. Capas: características y sus efectos

“

*No dejes pasar la oportunidad de
alzarte como un informático líder
en el mundo del modelado 3D”*

05

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies



Testing & Retesting



Clases magistrales



Guías rápidas de actuación



06 Titulación

Este programa en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D** emitido por TECH Universidad.

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

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

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

Título: **Curso Universitario en Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D**

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**





Curso Universitario Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

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

Curso Universitario

Render, Iluminación y Posado de Modelos 3D

