

Diplomado

UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic



Diplomado UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/uvs-exturizado-3d-allegorithmic

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 texturizado en los videojuegos es crítico. Los jugadores son minuciosos a la hora de examinar hasta el más mínimo detalle de sus títulos favoritos, por lo que cualquier error en el mapeado de un modelo llevará irremediablemente a ser descubierto, poniendo en entredicho la labor del departamento de modelado 3D. Por este motivo, para acceder a los mejores puestos de la industria hace falta conocer en profundidad las técnicas de mapeado y texturizado más avanzadas. Gracias a este título de TECH, el alumno conocerá los secretos que esconden programas como Substance Painter o Mari para hacerse con el dominio de las mismas y ascender hacia mejores puestos o proyectos profesionales.





“

Esta capacitación será clave cuando decidas dar el salto profesional definitivo hacia mejores estudios de diseño o para crear tu propio videojuego”

La calidad final de un modelo 3D depende en gran parte de un correcto mapeado UV y un texturizado cuidado y detallado. Con un buen mimo en este proceso final se pueden conseguir unos resultados impresionantes, dignos de los títulos triple A más potentes de la industria.

Los diseñadores 3D que quieran obtener una distinción notoria en su trabajo y trayectoria profesional deben ser conocedores expertos de las principales herramientas de mapeado y texturizado, pues incluso en la animación de cinemáticas se hace fundamental la experticia de los modeladores implicados para conseguir el resultado más óptimo posible.

Como se trata de un software complejo y con múltiples usos, la presente titulación se centra en los aspectos más esenciales y útiles para el alumno, yendo directamente a los contenidos más relevantes que le posicionarán como un diseñador ejemplar para asumir trabajos importantes de texturizado y mapeado de modelos.

Un programa que, con su formato 100% online, permite la flexibilidad necesaria al alumno para compaginarlo con sus otras tareas o responsabilidades laborales y personales. Esta capacitación elevará su talento profesional hacia nuevos niveles, permitiéndole acceder a proyectos de videojuegos mucho mejores.

Además, dentro del variado repertorio de recursos multimedia ofrecidos por TECH, se ha incorporado una *Masterclass* exclusiva y complementaria, liderada por un distinguido docente de renombre internacional, especializado en el ámbito del Modelado 3D. Esta iniciativa permitirá a los egresados fortalecer sus competencias en un sector de gran demanda por parte de las empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos.

Este **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 interesado en perfeccionar tus habilidades en el Modelado 3D? Gracias a TECH podrás explorar una Masterclass cuidadosamente elaborada por un reconocido experto internacional en esta apasionante área”

“

Si alguna vez pensaste que podrías texturizar los modelos de ciudades como Los Santos, Night City o Rapture, este Diplomado te acerca hacia ese futuro deseado”

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

El correcto mapeado y texturizado de tus modelos 3D le dará un acabado aún más profesional a tu portfolio personal.

Destacarás en tu departamento siendo la referencia a la hora de modelar o texturizar cualquier tipo de trabajo.



02

Objetivos

Esta titulación se propone como objetivo influir en la carrera profesional de sus alumnos de una manera positiva, proporcionándoles una titulación clave en el mundo del modelado 3D para poder acceder a puestos y proyectos de mayor prestigio. Gracias al esfuerzo de TECH en reunir a un grupo de docentes con experiencia en el sector, el alumno está dirigiendo sus esfuerzos hacia dónde realmente importa, atendiendo las demandas más urgentes del mercado de los videojuegos.





“

Tu objetivo profesional es mejorar personal, salarial y laboralmente. TECH te cubre en todos los aspectos con la titulación del mercado 3D más esencial en tu campo”



Objetivos generales

- ♦ Ampliar los conocimientos en anatomía humana y animal a fin de desarrollar criaturas hiperrealistas
- ♦ Dominar la retopología, UV's y texturizado para perfeccionar los modelos creados
- ♦ Crear un flujo de trabajo óptimo y dinámico para 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

- ♦ Estudiar la forma más óptima de UV's en maya y los sistemas de UDIM
- ♦ Desarrollar los conocimientos para texturizar en Substance Painter dirigido a videojuegos
- ♦ Conocer los conocimientos para texturizar en Mari para modelos hiperrealistas
- ♦ Aprender a crear texturas XYZ y mapas de *Displacement* sobre nuestros modelos
- ♦ Ahondar en la importación de nuestras texturas en Maya

“

Si quieres acceder a los mejores puestos de la industria del videojuego necesitas esta capacitación. No lo dudes y matricúlate ya”

03

Dirección del curso

El Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic cuenta con el personal docente más versado en el uso de esta herramienta, pues sus años de experiencia creando y texturizando modelos 3D avalan la calidad del contenido. Uniéndose a este programa el alumno se beneficia de estar tutorizado por docentes que comprenden a fondo las necesidades que tiene como profesional, lo que debe hacer para alcanzar sus metas y la mejor forma de optimizar su flujo de trabajo a la hora de crear texturas y mapeados para sus proyectos.





“

Estás a punto de dar un salto de calidad enorme eligiendo a los mejores docentes posibles para mejorar tu desempeño en el manejo de Substance Painter y Mari”

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 Animación3D, videojuegos y entornos interactivos en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido
- Máster y Bachelor Degree en Arte3D, Animación y Efectos visuales para videojuegos y cine en CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido



04

Estructura y contenido

Los alumnos buscan la máxima eficiencia en esta clase de programas lectivos, por lo que TECH ha empleado la metodología educativa más vanguardista para la redacción de todos los contenidos del temario. A través del relearning, el alumno asimila conceptos como la creación y preparación de UVs o detalles avanzados del mapeado de forma mucho más natural. Esto se complementa con un fuerte apoyo en contenido práctico y verídico, en el que el alumno observa cómo texturizar correctamente todo tipo de trabajos y modelos 3D. Ello permite una enseñanza contextual, en la que el alumno mejora su propia metodología de trabajo conforme avanza el Diplomado.





“

Aprenderás a texturizar y crear mapas UV's de forma práctica, con las últimas versiones de Substance Painter y Mari”

Módulo 1. UV's y texturizado con Allegorithmic Substance Painter y Mari

- 1.1. Creación de UV's de alto nivel en Maya
 - 1.1.1. UV's faciales
 - 1.1.2. Creación y Layout
 - 1.1.3. Advanced UV's
- 1.2. Preparación de UV's para sistemas UDIM's enfocados a modelos de grandes producciones
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. UDIM's en Maya
 - 1.2.3. Texturas en 4K
- 1.3. Texturas XYZ: ¿Qué son y cómo usarlas?
 - 1.3.1. XYZ. Hiperrealismo
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Texture Maps*
- 1.4. Texturizado: videojuegos y cine
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Tipos de texturizado
- 1.5. Texturizado en Substance Painter destinado a videojuegos
 - 1.5.1. Bakear desde high a low poly
 - 1.5.2. Texturas PBR y su importancia
 - 1.5.3. ZBrush con Substance Painter
- 1.6. Finalizar nuestras texturas de Substance Painter
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texturizado de modelos
 - 1.6.3. Cicatrices, pecas, tatuajes, pinturas o maquillaje





- 1.7. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de color
 - 1.7.1. Texturas XYZ en ZBrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Corrección de errores
- 1.8. Texturizado facial hiperrealista con texturas XYZ y mapas de Color
 - 1.8.1. Interfaz de Mari
 - 1.8.2. Texturización en Mari
 - 1.8.3. Proyección de texturas de piel
- 1.9. Detalle avanzado de Mapas de *Displacements* en ZBrush y Mari
 - 1.9.1. Pintado de texturas
 - 1.9.2. Displacement para hiperrealismo
 - 1.9.3. Creación de *Layers*
- 1.10. *Shading* e implementación de las texturas en Maya
 - 1.10.1. *Shaders* de la piel en Arnold
 - 1.10.2. Ojo hiperrealista
 - 1.10.3. Retoques y consejos

“Cumple tus sueños, mejora profesionalmente y crea los modelos 3D que siempre has soñado gracias a este Diplomado”

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

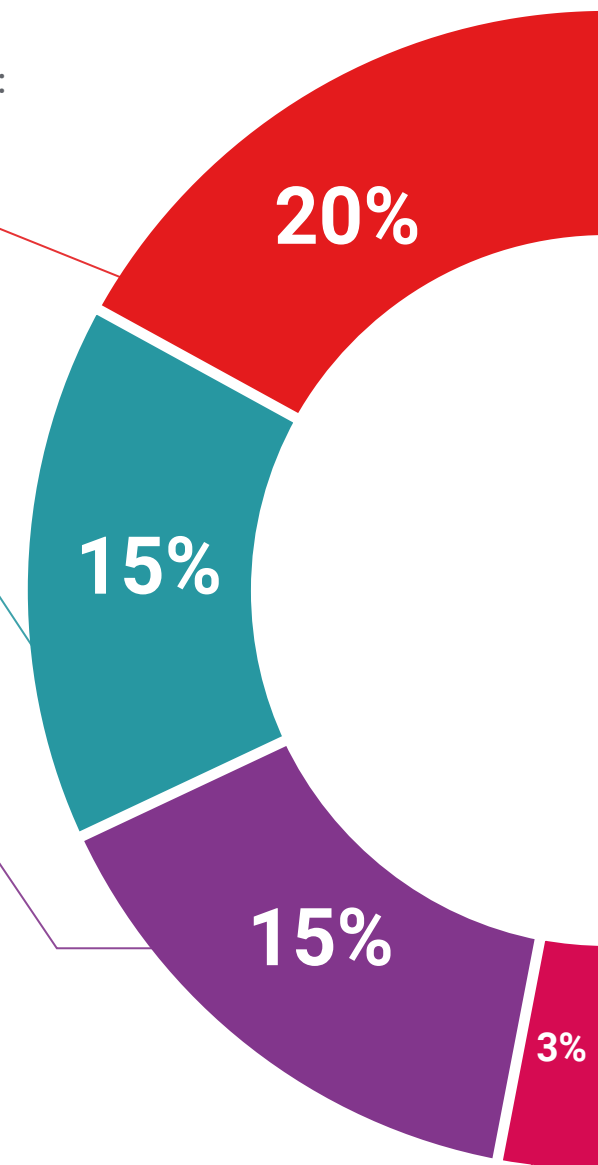
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

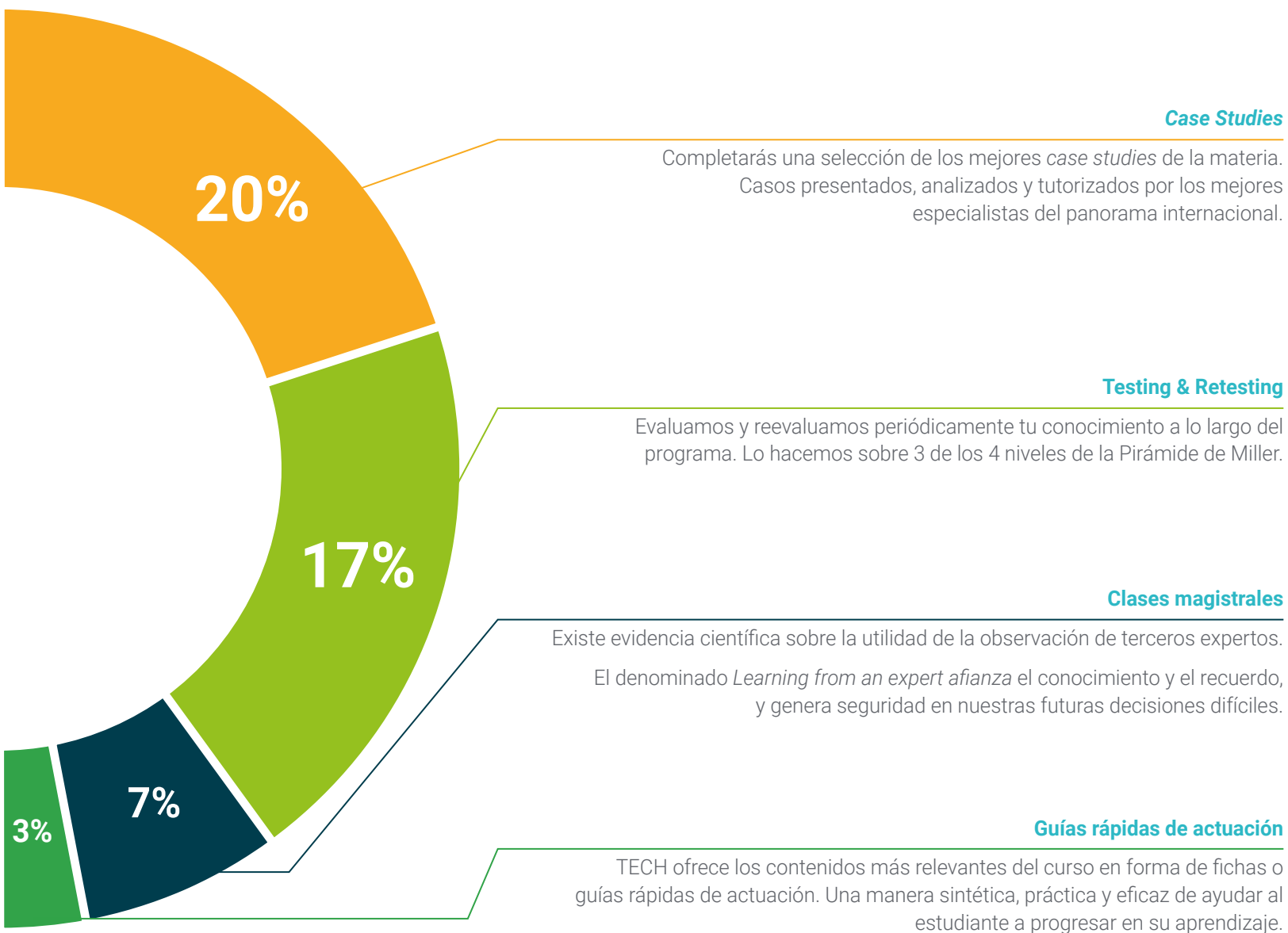
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06 Titulación

Este programa en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic** contiene el programa universitario 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**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*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.



Diplomado UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

UVs y Texturizado 3D con Allegorithmic

