

Curso Profesional

Creación de Máquinas mediante Escultura Digital



tech formación
profesional

Curso Profesional Creación de Máquinas mediante Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/curso-profesional/creacion-maquinas-escultura-digital

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

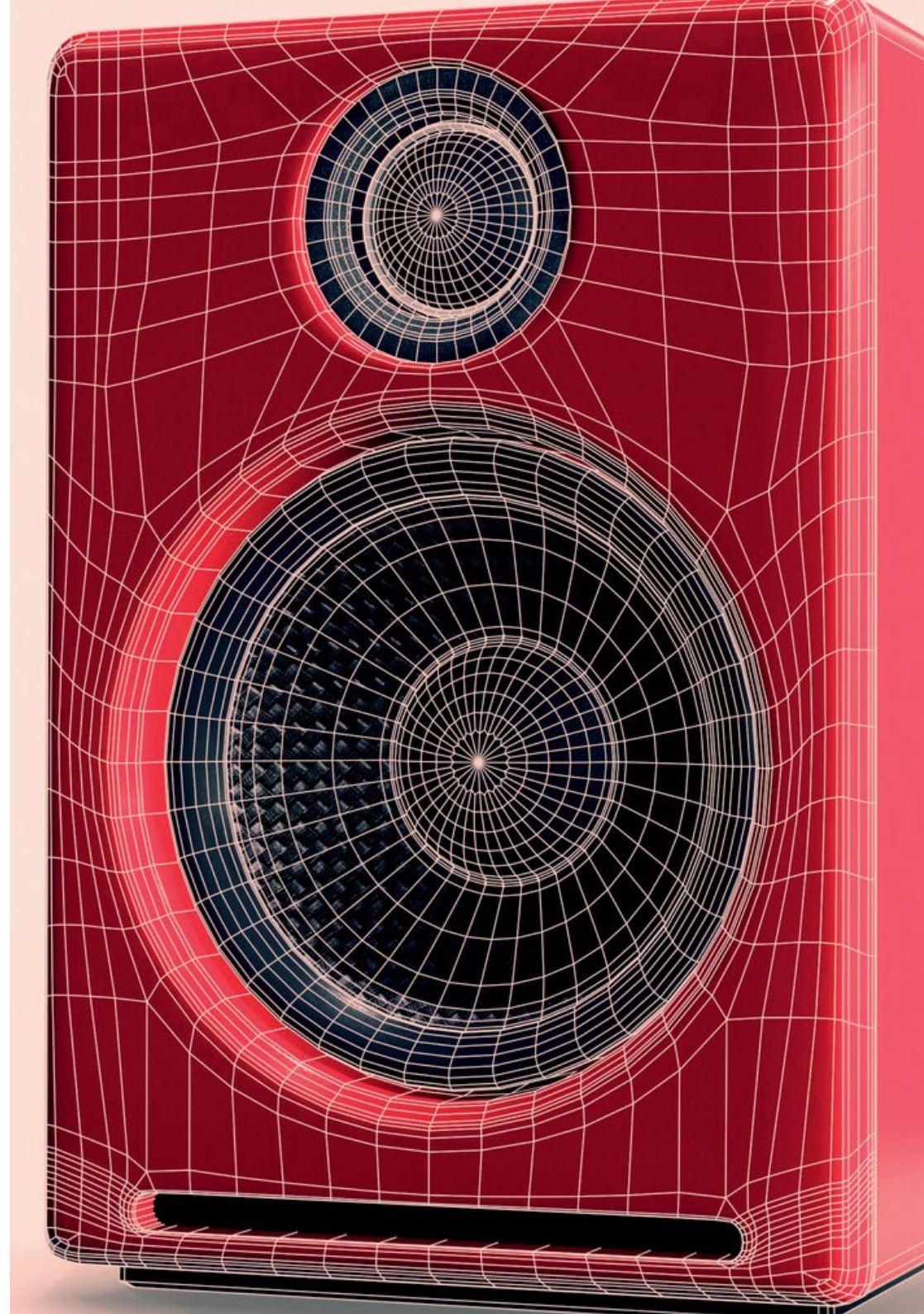
01

Presentación

La escultura digital se ha convertido en una atractiva solución gracias a su ductilidad y la posibilidad de integrar elementos de diferentes plataformas. Esta disciplina facilita el trabajo con figuras mediante mallas, texturizados realistas y, en caso de ser necesario, el agregado de más arcilla de modelación. Esas características la han hecho idónea para la creación de figuras, personajes y escenas en industrias del entretenimiento tan diversas como el cine, la publicidad o los videojuegos. Gracias a este programa de TECH podrás ahondar en todos esos aspectos y acceder a un creciente mercado laboral. Sus contenidos, con los que aprenderás a confeccionar robots, aviones o coches, estarán disponibles en una plataforma 100% online. Además, para el estudio, no dependerás de horarios herméticos ni cronogramas evaluativos continuos.

“

Con este programa abordarás los principales pinceles que son utilizados para representar escenas de destrucción y accidentes. Así, otorgarás un realismo mucho más orgánico a tus modelados digitales”





Demostrar el paso del tiempo en los objetos diseñados de manera digital fue complejo en gran medida hasta la llegada de la escultura digital. Esta disciplina ha revolucionado el arte hecho por medios informáticos de muchas maneras. Por un lado, se han incorporado muchos más pinceles y herramientas de modelado. Asimismo, las renderizaciones son mucho más realistas gracias a programas extremadamente sofisticados.

Esas transformaciones han convertido a la escultura digital en un campo de desarrollo profesional en pleno crecimiento, que ofrece un elevado número de salidas profesionales. Por eso, TECH ha elaborado esta titulación académica. En ella encontrarás todo lo que necesitas para abordar el esculpido de máquinas, robots, aviones, naves espaciales, entre otros. Igualmente, dominarás cuáles son las herramientas tecnológicas más competitivas para la confección de esas creaciones.

Este temario se apoya en innovadoras metodologías de aprendizaje como el *Relearning* y la discusión de casos reales. A través de esas estrategias didácticas, conseguirás asimilar de manera rápida y flexible los contenidos más complejos. Por otro lado, la plataforma de estudios 100% online con que cuenta esta titulación dispone de materiales audiovisuales y recursos interactivos que complementarán tu preparación.

“

Aprenderás a representar el paso del tiempo, a través de oxidaciones y otros modelos creíbles, en tus obras realizadas mediante escultura digital”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

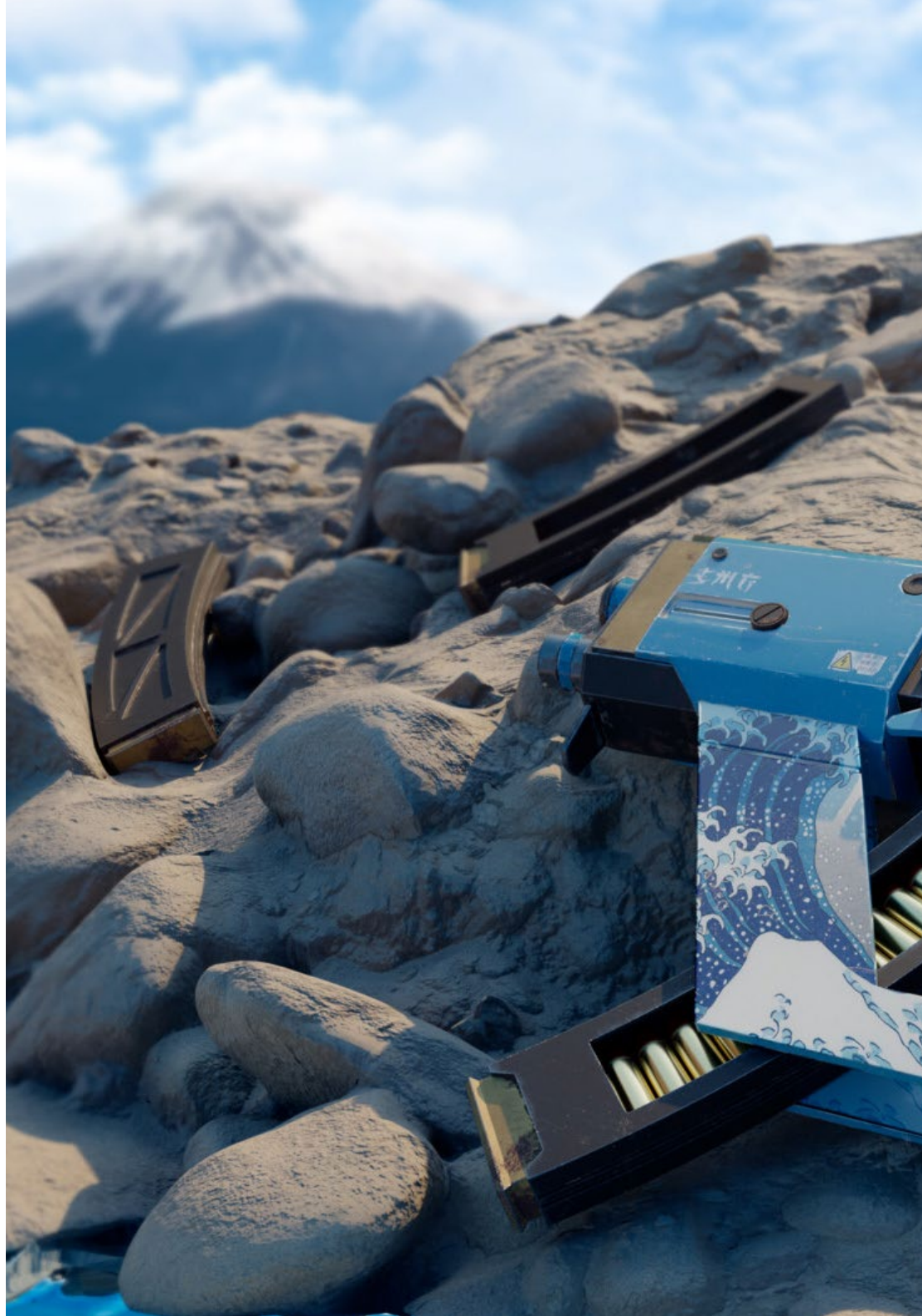
03

Salidas profesionales

La escultura digital se ha convertido en una competencia muy demandada en el ámbito del arte desarrollado por medios informáticos. Sus creaciones son implementadas en proyectos que forman parte de industrias tan diversas como el cine, los videojuegos, la impresión 3D de piezas, entre otros. En resumen, se trata de un campo profesional que en la actualidad dispone de múltiples oportunidades laborales. Por eso, al cursar esta capacitación, tendrás la puerta abierta a un puesto laboral inmediato donde resaltarás por tus experiencias y habilidades prácticas.



Podrás acceder a un dinámico campo laboral mediante las habilidades de esculpido digital que adquieras a través de este Curso Profesional. ¡Matricúlate ahora!





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico en modelado 3D para videojuegos
- ♦ Auxiliar de diseño 3D para Realidad Virtual
- ♦ Auxiliar de diseño 3D para películas y programas televisivos
- ♦ Técnico de diseño especializado en escultura digital
- ♦ Técnico en desarrollo y publicación de productos multimedia



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Con las materias aprendidas en este Curso Profesional, conseguirás manejar con soltura las principales tecnologías para realizar esculpido digital. Tus habilidades prácticas en ese ámbito te posibilitarán la creación de figuras mucho más texturizadas y detalladas.

01

Crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y *cyborgs*

02

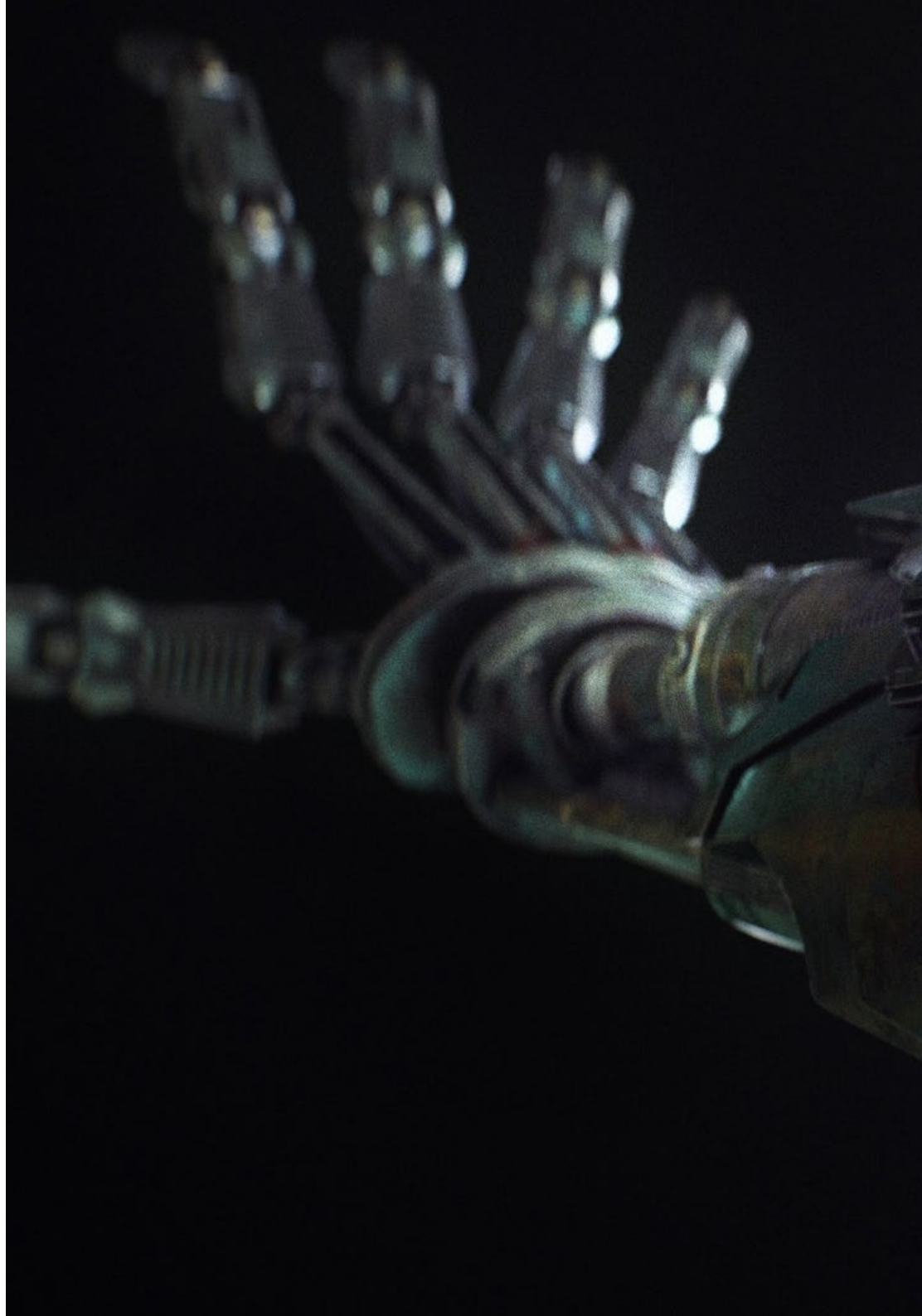
Implementar las máscaras internas de modelado

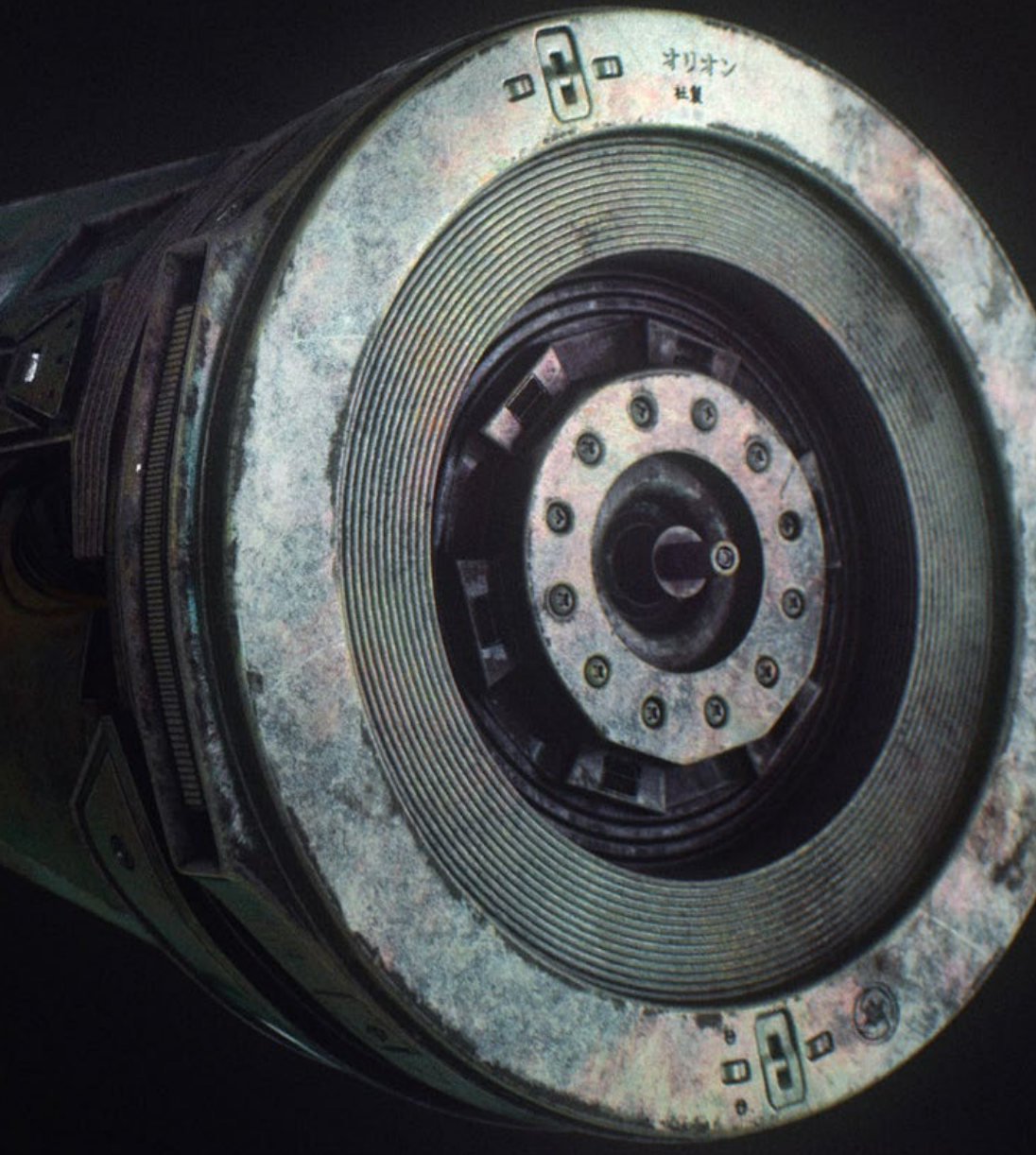
03

Reformar robots, vehículos y *cyborgs*, a través del paso del tiempo y su deterioro mediante el esculpido de formas y el uso de *Substance Painter*

04

Realizar adaptaciones a estéticas de *biomímesis*, ciencia ficción o *cartoon*





05

Desarrollar un estudio de iluminación en Arnold

06

Manejar el render en estéticas fotorrealistas y no fotorrealistas

07

Aplicar el render de *wireframe*

08

Utilizar una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción

05

Dirección del curso

Este programa de estudios cuenta con un profesorado de elevado prestigio y amplia trayectoria profesional. El equipo docente ha formado parte de proyectos con importantes resultados dentro de industrias tan diversas como el cine, la impresión 3D, los videojuegos o la realidad aumentada. TECH los ha convocado para conformar una capacitación educativa de excelencia y el resultado ha sido un temario actualizado con las tendencias más complejas y prometedoras de la escultura digital. La guía especializada de este claustro te conducirá a un manejo total de los principales contenidos teóricos y prácticos que se recogen en esta titulación.

“

Los docentes de TECH han elegido para este temario un amplio número de materiales audiovisuales que complementarán de manera rápida y flexible tu proceso de aprendizaje”



Dirección del curso

D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Especialista en Escultura Digital
- ♦ Concept art y modelados 3D para Slicecore (Chicago)
- ♦ Videomapping y modelados para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- ♦ Restaurador en Geocisa
- ♦ Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- ♦ Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo de Design IED. Madrid
- ♦ Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, con la especialidad de Diseño y Escultura
- ♦ Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC de Madrid

“

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

Este temario de estudios conjuga las principales herramientas y técnicas de la escultura digital que permiten la creación de máquinas. A través de sus contenidos, aprenderás a desarrollar, de forma práctica y teórica, aviones, vehículos terrestres, robots, entre otros. Igualmente, profundizarás acerca de la recreación de accidentes como escenas montadas totalmente desde el modelado. Por otra parte, examinarás las particularidades de la renderización con *Hardsurface* para brindar a esa clase de elementos más realismo. La capacitación estará disponible en una innovadora plataforma de aprendizaje 100% online, acompañada de diversos materiales audiovisuales y recursos interactivos.

“

A través del método didáctico de Testing y Retesting, comprobarás de forma periódica los conocimientos que has asimilado a través de esta titulación académica”



Módulo 1. Creación de máquinas

- 1.1. Robots
 - 1.1.1. Funcionalidad
 - 1.1.2. *Character*
 - 1.1.3. Motricidad en su estructura
- 1.2. Robot despiece
 - 1.2.1. Pinceles IMM y Chisel
 - 1.2.2. Insert Mesh y Nanomesh
 - 1.2.3. Zmodeler en Zbrush
- 1.3. Cybord
 - 1.3.1. Seccionados mediante mascarar
 - 1.3.2. TrimAdaptive y Dynamic
 - 1.3.3. Mecanización
- 1.4. Naves y aviones
 - 1.4.1. Aerodinámica y suavizados
 - 1.4.2. Textura de superficie
 - 1.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles
- 1.5. Vehículos terrestres
 - 1.5.1. Topología de vehículos
 - 1.5.2. Modelando para animación
 - 1.5.3. Orugas
- 1.6. Paso del tiempo
 - 1.6.1. Modelos creíbles
 - 1.6.2. Materiales en el tiempo
 - 1.6.3. Oxidaciones
- 1.7. Accidentes
 - 1.7.1. Choques
 - 1.7.2. Fragmentaciones de objetos
 - 1.7.3. Pinceles de destrucción
- 1.8. Adaptaciones y evolución
 - 1.8.1. Biomimesis
 - 1.8.2. Sci-fi, Distopía, ucronías y utopías
 - 1.8.3. Cartoon
- 1.9. Render Hardsurface realistas
 - 1.9.1. Escena de estudio
 - 1.9.2. Luces
 - 1.9.3. Cámara física
- 1.10. Render Hardsurface NPR
 - 1.10.1. Wireframe
 - 1.10.2. Cartoon Shader
 - 1.10.3. Ilustración



Sin horarios, ni cronogramas preestablecidos, este programa te conducirá a la excelencia profesional de un modo 100% personalizado y online”

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



08

Titulación

El Curso Profesional en Creación de Máquinas mediante Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Curso Profesional en Creación de Máquinas mediante Escultura Digital**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación profesional

Curso Profesional
Creación de Máquinas
mediante Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Creación de Máquinas mediante Escultura Digital