

Especialización Profesional

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales



Especialización Profesional Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/escultura-digital-humanoids-pelo-ropa-animales

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 8

04

Dirección del curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 14

07

Titulación

pág. 18

01

Presentación

La escultura digital es un arte que ha obtenido una enorme relevancia en sectores como la impresión 3D o los videojuegos en los últimos años. Así, mediante esta disciplina se diseñan humanoides o *cyborgs* con una calidad gráfica superlativa. Gracias a los niveles de realismo alcanzados, los clientes optan por adquirir los productos elaborados mediante esta tecnología. Por estas razones, numerosas empresas reclaman especialistas en este campo. Con esta titulación, asimilarás las novedosas técnicas en escultura digital de *humanoids*, animales o máquinas. Durante este programa académico, manejarás los mejores métodos de texturizado para modelados digitales. De la misma forma, caracterizarás y estilizarás humanoides mediante diversos softwares. Todo ello, con una metodología 100% en línea que te posibilitará un aprendizaje eficiente sin depender de incómodos horarios herméticos.

“

La Especialización Profesional en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales te habilitará para emplear los mejores métodos de texturizado para modelados digitales con diversos programas”





A causa de los avances tecnológicos, los videojuegos se encuentran inmersos en una constante búsqueda de la excelencia gráfica. Por ello, han surgido actualizadas estrategias de escultura digital que permiten crear elementos fantásticos como humanoides o *cyborgs* con una imagen visual cercana a la cinematografía. Este aspecto, valorado positivamente por los *gamers*, propiciará el incremento de las ventas de un videojuego. Por ello, las compañías desarrolladoras precisan especialistas en escultura digital de *humanoids* o animales.

Ante esta situación, TECH ha creado la Especialización Profesional en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, con el fin de facilitar tu acceso a estas oportunidades laborales. A lo largo de 6 meses de aprendizaje intensivo, aprenderás a crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y *cyborgs*. Asimismo, desarrollarás humanoides para su posterior animación tridimensional o elaborarás retopologías manuales con 3DS Max, Blender y ZBrush.

Este programa académico dispone de una metodología 100% online que te permitirá compatibilizar tu propia vida personal con un aprendizaje resolutivo. De igual manera, obtendrás acceso a materiales didácticos presentes en formatos como el resumen interactivo o el vídeo explicativo. Con ello, el objetivo de TECH es posibilitar una enseñanza adaptada a las inquietudes académicas de cada alumno.



Al cursar esta titulación, adquirirás las habilidades necesarias para diseñar, caracterizar y modelar robots, cyborgs o distintos tipos de vehículos en formato digital”

02

Salidas profesionales

La escultura digital es una disciplina que ha experimentado un crecimiento vertiginoso a lo largo de este siglo. En este sentido, su utilización es notoria en diversos sectores audiovisuales tales como el cine animado, las series o los videojuegos. Por tanto, las oportunidades laborales para los expertos en esta materia son muy amplias. Debido a ello, TECH ha creado esta Especialización Profesional, con la intención de favorecer tu crecimiento en este ámbito de trabajo.

“

Matricúlate en esta Especialización Profesional para impulsar tus oportunidades de acceder a prestigiosas empresas audiovisuales como especialista en escultura digital de humanoids”





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

- ♦ Especialista en Escultura Digital de *Humanoids*
- ♦ Especialista en Modelado de Robots
- ♦ Especialista en Modelado de *Cyborgs*
- ♦ Especialista en Modelado de Vehículos
- ♦ Especialista en Substance Painter



03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Una vez hayas finalizado esta Especialización Profesional, estarás plenamente capacitado para poner en marcha los mejores métodos para la creación digital de máquinas y humanoides. De igual manera, adquirirás destrezas para diseñar la ropa, el pelo u otros rasgos característicos de personajes humanizados.

01

Manejar el texturizado para generar mejoras en nuestro modelado

02

Manejar de forma avanzada el *Substance Painter*

03

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

04

Adaptar tus modelados a estéticas de biomímesis, ciencia ficción o *cartoon*





05

Dominar la topología adecuada de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D

06

Caracterizar y estilizar personajes humanizados

07

Realizar retopologías manuales con 3DS Max, Blender y ZBrush

08

Utilizar predefinidos y mallas bases de humanos

04

Dirección del curso

En la apuesta de TECH por mantener intacta la calidad académica de sus programas, esta titulación posee un cuadro docente constituido por profesionales que trabajan activamente en el mundo del modelado tridimensional. Además, los materiales didácticos de los que dispondrás a lo largo de esta Especialización Profesional están elaborados expresamente por estos expertos. Por tanto, los contenidos que te ofrecerán estarán completamente actualizados.

“

Este cuadro docente está conformado por especialistas que poseen una amplia experiencia en el mundo del modelado tridimensional, por lo que te brindarán sus conocimientos más útiles en esta materia”





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 di 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

“

Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

05

Plan de formación

Esta Especialización Profesional dispone de un plan de estudios constituido por 3 módulos mediante los que asimilarás las actualizadas técnicas en escultura digital de *humanoids*, pelo, ropa y animales. Asimismo, los materiales didácticos a los que accederás están presentes en una amplia variedad de soportes textuales e interactivos. Gracias a ello, obtendrás una enseñanza completamente adaptada a tus requerimientos personales y estudiantiles.

“

Esta titulación se caracteriza por su metodología 100% online, que te permitirá compatibilizar un excelente aprendizaje con tu propia vida personal”



Módulo 1. Texturizado para escultura digital

- 1.1. Texturizado
- 1.2. Materiales
- 1.3. Texturas PBR
- 1.4. Mejoras de malla
- 1.5. Gestores de texturas
- 1.6. UVW y *Baking*
- 1.7. Exportaciones e importaciones
- 1.8. Pintados de mallas
- 1.9. *Substance Painter*
- 1.10. *Substance Painter* avanzado

Módulo 2. Creación de máquinas

- 2.1. Robots
- 2.2. Robot despiece
- 2.3. *Cyborg*
- 2.4. Naves y aviones
- 2.5. Vehículos terrestres
- 2.6. Paso del tiempo
- 2.7. Accidentes
- 2.8. Adaptaciones y evolución
- 2.9. Render *Hard surface* realistas
- 2.10. Render *Hard surface* NPR

Módulo 3. *Humanoid*

- 3.1. Anatomía humana para modelado
- 3.2. Topología inferior del cuerpo
- 3.3. Topología superior del cuerpo
- 3.4. Personajes caracterizados y estilizados
- 3.5. Expresiones
- 3.6. Posados
- 3.7. Caracterizaciones
- 3.8. Retopología manual
- 3.9. Predefinidos
- 3.10. Multitudes y espacios repetitivos



La Especialización Profesional en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales pone a tu disposición actualizados materiales didácticos en soportes como el resumen interactivo o el vídeo”

06

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 emitiesen 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.



07

Titulación

La Especialización Profesional en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Especialización Profesional en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales