

Especialización Profesional

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales





tech formación
profesional

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/informatica-comunicaciones/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 de curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 14

07

Titulación

pág. 18

01

Presentación

La escultura digital es considerada por muchos diseñadores una disciplina mucho más libre y creativa que otros procesos que involucran el modelado de figuras de manera informática. El trabajo de sus técnicas es altamente demandado en diversas industrias, a la par que se requiere de expertos con un conocimiento actualizado de todas sus particularidades. Este programa docente ofrece las nociones teóricas y prácticas imprescindibles para especializar a los estudiantes en esta nueva rama del arte 3D. Las materias examinan diferentes métodos para texturizar *humanoids*, pelos, rojas o animales. A lo largo del temario, los estudiantes encontrarán las técnicas más avanzadas para desarrollar una carrera en el sector de manera flexible e inmediata. Además, toda la docencia se apoyará en una innovadora metodología de aprendizaje 100% online y libre de horarios. De esa forma, cada persona podrá personalizar su ritmo de estudio de acuerdo a sus intereses y disponibilidad de horarios.

“

Las poses y expresiones de personajes Humanoids han alcanzado un nuevo nivel de detalle gracias a la escultura digital. ¡Inscríbete en esta titulación y logra el mayor grado de especialización en el manejo de las técnicas y aplicaciones que las hacen posibles!”





Los softwares tecnológicos y las técnicas que hacen posible la escultura digital permiten una mayor libertad artística a quienes las manejan. Los expertos de esta disciplina pueden comenzar formas y figuras desde cero, así como trabajar en texturas individuales. Se trata de una forma de modelado orgánico, mucho más intuitivo que el modelado 3D tradicional y requiere de profesionales con más capacidades imaginativas y un dominio holístico de las herramientas a su alcance.

La presente capacitación está enfocada al desarrollo de las habilidades prácticas de sus estudiantes, en cuanto a las particularidades de la escultura digital. Mediante este programa docente, los alumnos podrán optar a posiciones laborales acorde con sus expectativas personales donde podrán evidenciar sus destrezas en la generación de figuras *humanoids*, pelos, ropa y también animales. El temario incluye los diferentes métodos de texturizado y los programas informáticos más destacados del momento.

La titulación se impartirá mediante tres módulos lectivos, cada uno con 10 temas de interés. A lo largo de ellos, los alumnos desarrollarán habilidades prácticas de forma rápida y flexible, con ayuda de la innovadora metodología 100% online de TECH. Además, todos los contenidos estarán disponibles para su análisis desde el primer momento.



Esta disciplina en constante crecimiento, te permitirá trabajar con grandes empresas de la industria del entretenimiento como Pixar o Nintendo”

02

Salidas profesionales

Diversas industrias del entretenimiento como el cine o los videojuegos reclaman de expertos en el manejo avanzados de las técnicas y herramientas que hacen posible la creación de esculturas digitales. Estos profesionales son indispensables para la generación de juguetes y figuras de *merchandising*, efectos especiales, animaciones, entre otros. Al concluir este programa académico, los alumnos de esa titulación de TECH podrán encontrar una posición laboral en cualquiera de esos sectores debido a que el programa de estudios se centra a la asimilación temprana de las competencias indispensables para trabajar en esta disciplina del arte 3D.

“

Dominar los mapas de texturas PBR y los materiales para superficies y maquinarias te convertirán en un experto en el modelado 3D y te permitirán encontrar una posición laboral de forma inmediata”





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

- ♦ Especialista en Escultura Digital
- ♦ Experto en materiales texturizados
- ♦ Experto en texturas PBR
- ♦ Experto en UVW y *banking*
- ♦ Responsable de topología inferior del cuerpo humano
- ♦ Responsable de topología superior del cuerpo humano
- ♦ Responsable de caracterización y estilizado
- ♦ Responsable de expresiones y posados
- ♦ Especialista en texturas de maquinarias
- ♦ Especialista en textura de superficies
- ♦ Especialista en exportaciones e importaciones de elementos 3D



03

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

Esta Especialización Profesional profundiza sobre las diferentes aplicaciones y herramientas que hacen posible la escultura digital. Los alumnos que la cursen serán capaces de crear grupos de personas y objetos múltiples a partir de su imaginación personal o de predefinidos y mallas bases de humanos.

01

Identificar las necesidades de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción

02

Manejar de forma avanzada diversos sistemas de modelado orgánico, *Edit Poly* y *Splines*.

03

Obtener acabados especializados de *hard surface* e infoarquitectura

04

Dominar los sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual





05

Utilizar los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados

06

Usar mapas de texturas PBR y materiales

07

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

08

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

04

Dirección del curso

La docencia de este programa está a cargo de profesionales con importantes resultados y experiencias prácticas. TECH los ha elegido por sus conocimientos avanzados en cuanto al modelado 3D y su vínculo con diferentes empresas dedicadas a la industria del entretenimiento. El claustro ha tenido a su cargo la selección de los contenidos del temario, así como de los materiales audiovisuales y recursos interactivos que complementan el proceso lectivo. Este equipo de profesores aclarará dudas y conceptos de interés a lo largo de la capacitación, mediante canales de comunicación directos y comunitarios.

“

Este cuadro docente te mostrará como dotar a figuras humanas modeladas en 3D de expresiones y posados realistas”



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

El presente temario contiene nociones actualizada sobre los principales métodos de texturizados que se aplican en la escultura digital. La capacitación se adentra en las características de los diferentes materiales, gestores y las posibilidades de mejoras mediante mallas. Asimismo, estudia las posibilidades de exportación e importación entre programas de diseño y modelado de figuras. El programa examina las posibilidades de creación de figuras complejas como robots, naves o vehículos. Sin embargo, el punto de inflexión de la titulación será la generación de *humanoids* a partir del estudio profundo de la anatomía humana.

“

La plataforma 100% online de TECH pondrá a tu disposición los contenidos de este programa desde el primer momento”



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 *banking*
- 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 Hardsurface* realistas
- 2.10. *Render Hardsurface* 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



Para estudiar este programa docente, solo necesitas un dispositivo con conexión a Internet. Podrás asimilar conocimientos avanzados en cualquier momento o lugar”

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 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.



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

