

Especialización Profesional

Escultura Digital para Superficies Rígidas, Máquinas y Texturizado



Especialización Profesional

Escultura Digital para Superficies Rígidas, Máquinas y Texturizado

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/escultura-digital-superficies-rigidas-maquinas-texturizado

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

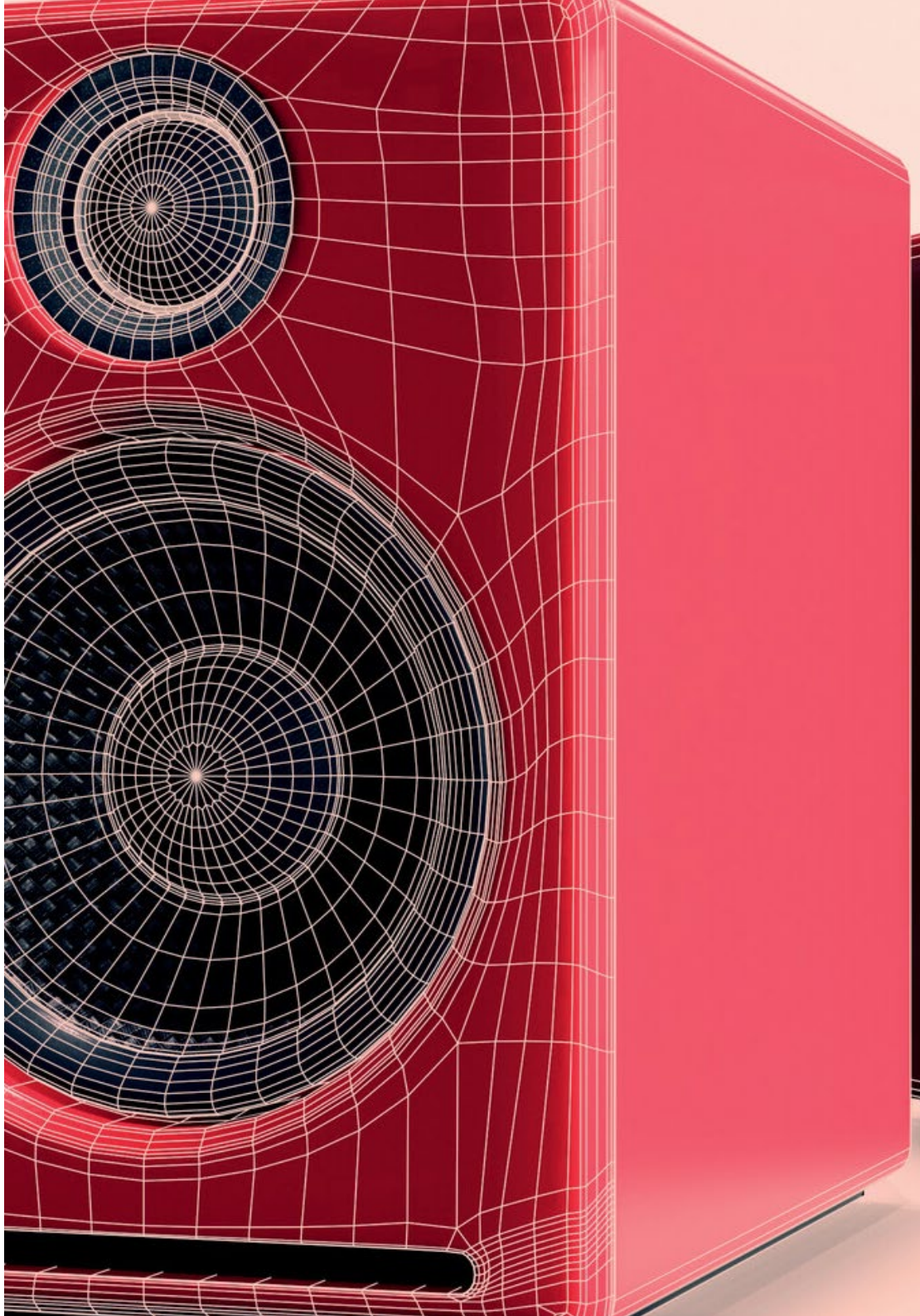
01

Presentación

La escultura digital es una de las disciplinas artísticas en crecimiento gracias al avance de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Además, ha adquirido un rol protagonista en la creación de producciones para industrias tan diversas como el cine o los videojuegos. Los profesionales con un dominio de las competencias requeridas en el sector son altamente demandados por múltiples empresas. La presente titulación analiza en profundidad de las habilidades prácticas imprescindibles para la generación de superficies rígidas, máquinas y su texturizado. El programa está enfocado en el manejo temprano del modelado *Edit Poly*, las optimizaciones de mallas, la infoarquitectura, las principales texturas, entre otros contenidos. Al concluir este temario, los alumnos podrán generar por sí mismos figuras complejas como robots, aviones o vehículos terrestres. La capacitación tendrá lugar de manera 100% online, en una innovadora plataforma de aprendizaje sin horarios ni cronogramas de estudio preestablecidos.

“

Este temario académico te mostrará las ventajas del programa Substance Painter para generar texturas más realistas en tus esculturas digitales”





La Escultura Digital ha revolucionado el modelado 3D tradicional. Esto se debe a que la disciplina ha integrado un alto número de herramientas tecnológicas avanzadas. La figura del escultor digital se encuentra en alza y es cada vez más demandada en las industrias vinculadas al entretenimiento. Al mismo tiempo, todas esas posibilidades de creación requieren de expertos que dispongan de soltura en cuanto al manejo de los programas informáticos más complejos del momento.

Esta Especialización Profesional dispone de los contenidos más actualizados en materia de generación digital de superficies rígidas, maquinarias y su texturizado. La capacitación examina las principales técnicas escultóricas entre las que resaltan el modelado orgánico, los *splines* y Edit Poly. El temario expone las principales características de su funcionamiento, al tiempo que refiere herramientas idóneas para su implementación como ZBrush y Substance Painter, o el empleo de las *Model Sheets*.

La titulación está pensada para que, al concluirla, los alumnos sean capaces de generar figuras complejas como naves espaciales, autos y robots. Para ello, el programa se apoya en una innovadora metodología de aprendizaje 100% online y basada en el *Relearning* y el análisis de casos de estudio.



El proceso educativo tendrá lugar en la plataforma 100% online de TECH donde los estudiantes tendrán acceso a toda la información especializada desde el primer día

02

Salidas profesionales

Los personajes, objetos y *props* de los videojuegos más famosos del momento tienen una cosa en común: la escultura digital. Esa disciplina también ha revolucionado la creación de figuritas de acción a modo de juguetes o la animación de películas. Por ese motivo, los profesionales con un dominio abarcador de las diferentes técnicas y herramientas que hacen posible su implementación son cada día más solicitados. Las materias que se analizan en este programa potencian la asimilación rápida y flexible de conocimientos avanzados. De esa forma, los egresados de esta capacitación podrán acceder a este competitivo mundo laboral de forma inmediata.

“

Desarrolla robots, naves espaciales y vehículos a partir de las principales técnicas y herramientas que posibilitan la escultura digital”





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 modelación orgánica
- ◆ Experto en *splines*
- ◆ Experto en *Edit Poly*
- ◆ Responsable de infoarquitectura
- ◆ Responsable de escenografía
- ◆ Responsable de máscaras
- ◆ Especialista en texturas de maquinarias
- ◆ Especialista en textura de superficies rígidas
- ◆ Especialista en exportaciones e importaciones de elementos 3D



03

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

Al finalizar esta Especialización Profesional, los alumnos serán capaces de texturizar estructuras complejas mediante herramientas avanzadas como ZBrush. Asimismo, tendrán la habilidad de optimizar estructuras mediante mallas e implementar aplicaciones escultóricas como el modelado orgánico.

01

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

02

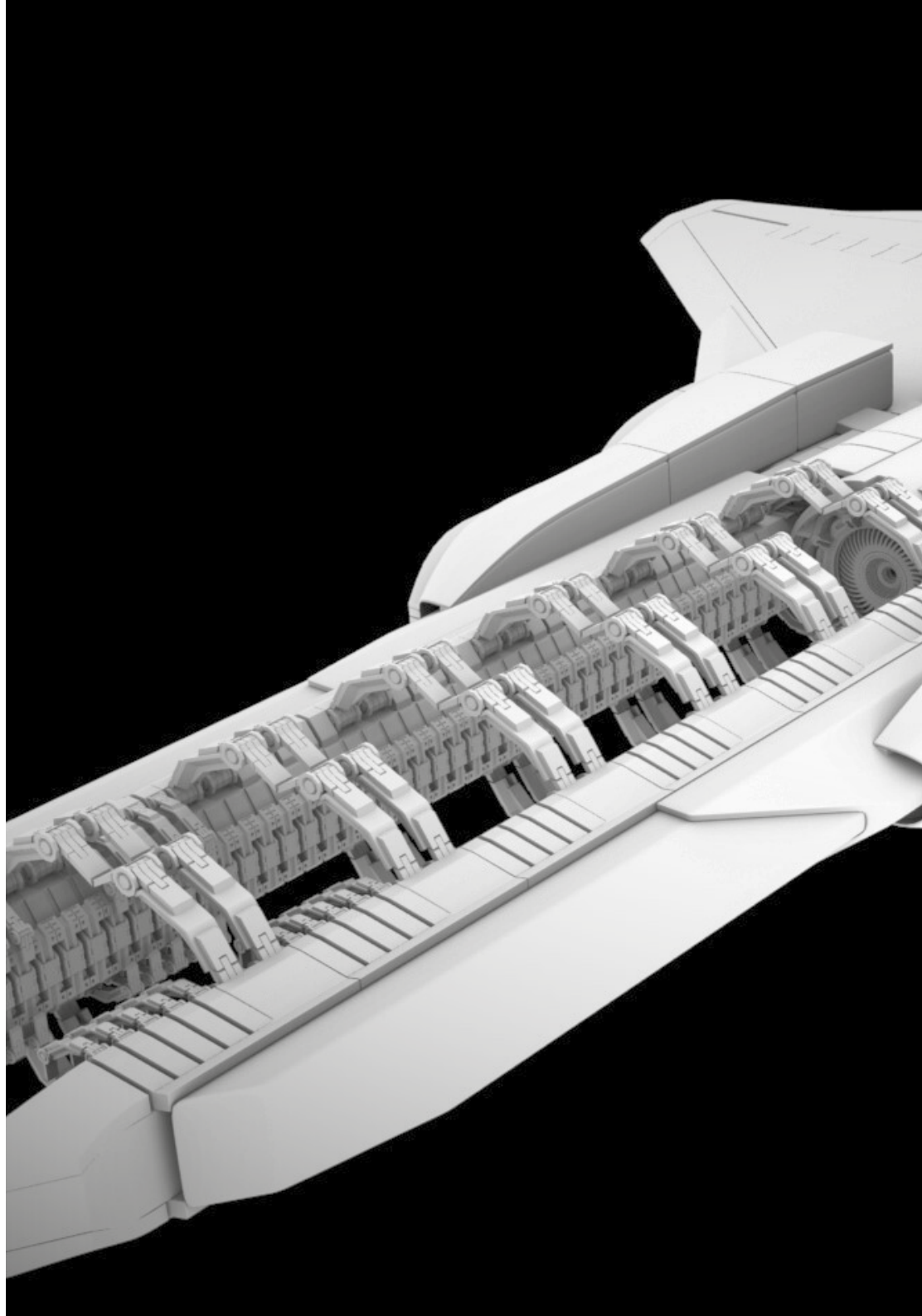
Manejar de forma avanzada diversos sistemas de modelado orgánico, *Edit Poly* y *Splines*.

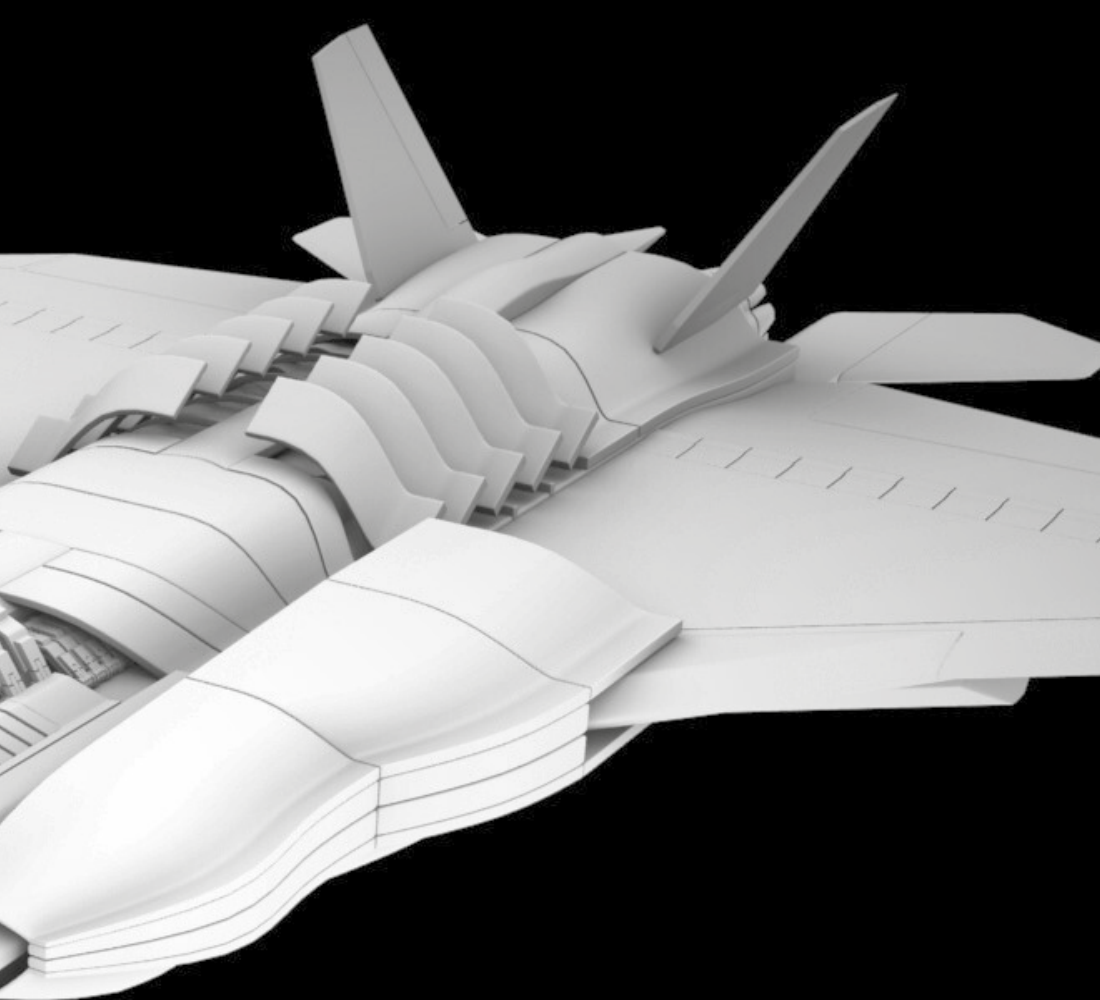
03

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

Modelar escenografías mediante 3Ds Max e integrarlas con ZBrush

07

Crear *baked* de textura

08

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*

04

Dirección del curso

Los docentes de esta capacitación han sido meticulosamente seleccionados por TECH. Para esa elección, fueron analizadas sus habilidades teóricas y prácticas en cuanto a Escultura Digital. Los profesores han demostrado su dominio holístico de las principales técnicas y herramientas informáticas para la generación de superficies rígidas y su texturizado. Gracias a esos conocimientos avanzados, han conformado un temario integrador que abarca diferentes tipologías escultóricas. Además de las materias teóricas, el claustro se ha encargado de la confección de los materiales audiovisuales y recursos interactivos que complementan el proceso lectivo.



TECH ha elegido a los mejores docentes del sector para guiar esta Especialización. Los docentes de esta titulación estarán a tu disposición en todo momento para aclarar dudas y conceptos de interés durante los módulos académicos” inmediato en tu búsqueda laboral”



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

“

Además de sus contenidos actualizados y de su metodología flexible y 100% online, esta titulación está impartida por expertos de gran prestigio en esta área profesional”

05

Plan de formación

El presente temario académico consta de tres módulos, cada uno con 10 temas de interés. En ellos, los alumnos de TECH encontrarán nociones avanzadas sobre las principales técnicas y aplicaciones de la escultura digital. Entre ellas resaltan el *Edit Poly*, los *splines* y el modelado orgánico. La capacitación explora las principales estrategias para generar escenografías e infoarquitecturas. Igualmente, se mostrará a los estudiantes cómo manejar máscaras internas de modelado, adaptar texturizados y utilizar de manera compleja los sistemas de importación y exportación entre programas. Al completar estas lecciones, serán maestros en la creación de robots, vehículos y otras estructuras de grandes dimensiones.



La plataforma de aprendizaje de TECH cuenta con un amplio número de materiales audiovisuales y recursos interactivos que complementarán tu proceso de asimilación de conocimientos”



Módulo 1. Creación de *hard surface* y superficies rígidas

- 1.1. Técnicas escultóricas y aplicaciones
- 1.2. Modelado *edit poly*
- 1.3. Optimizaciones de malla
- 1.4. *Splines*
- 1.5. Escultura orgánica
- 1.6. *Model sheet*
- 1.7. Modelado para infoarquitectura
- 1.8. Escenografía
- 1.9. Máscaras
- 1.10. Diseño 3D y *lettering*

Módulo 2. Texturizado para escultura digital

- 2.1. Texturizado
- 2.2. Materiales
- 2.3. Texturas PBR
- 2.4. Mejoras de malla
- 2.5. Gestores de texturas
- 2.6. UVW y *banking*
- 2.7. Exportaciones e importaciones
- 2.8. Pintados de mallas
- 2.9. *Substance Painter*
- 2.10. *Substance Painter* avanzado

Módulo 3. Creación de máquinas

- 3.1. *Robots*
- 3.2. *Robot despiece*
- 3.3. *Cybord*
- 3.4. Naves y aviones
- 3.5. Vehículos terrestres
- 3.6. Paso del tiempo
- 3.7. Accidentes
- 3.8. Adaptaciones y evolución
- 3.9. *Render Hardsurface* realistas
- 3.10. *Render Hardsurface* NPR



Este programa de estudios se apoya en el Relearning y el análisis de casos reales para desarrollar habilidades prácticas de manera rápida y flexible”

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.



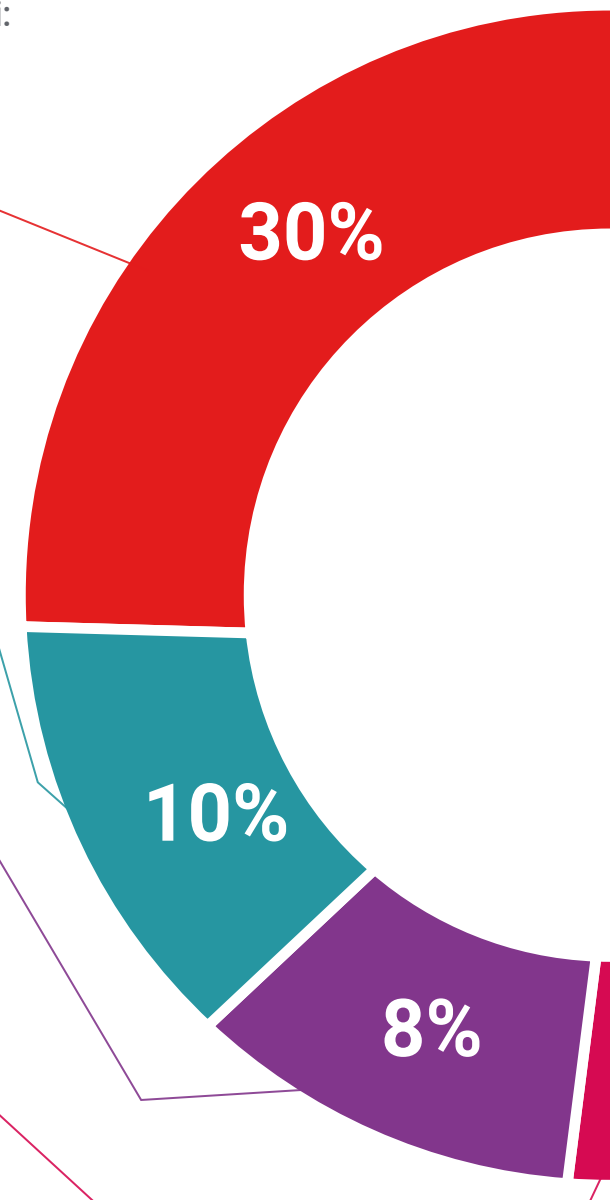
Prácticas de habilidades y competencias

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 para Superficies Rígidas, Máquinas y Texturizado 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 para Superficies Rígidas, Máquinas y Texturizado**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional
Escultura Digital para
Superficies Rígidas,
Máquinas y Texturizado

Modalidad: **Online**

Titulación: **TECH Formación Profesional**

Duración: **6 meses**

Horas: **450**

Especialización Profesional

Escultura Digital para Superficies Rígidas, Máquinas y Texturizado