

# Especialización Profesional

## Terrenos y Entornos Orgánicos

### Mediante Escultura Digital



## Especialización Profesional Terrenos y Entornos Orgánicos Mediante Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: [www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/terrenos-entornos-organicos-mediante-escultura-digital](http://www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/terrenos-entornos-organicos-mediante-escultura-digital)

# 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*



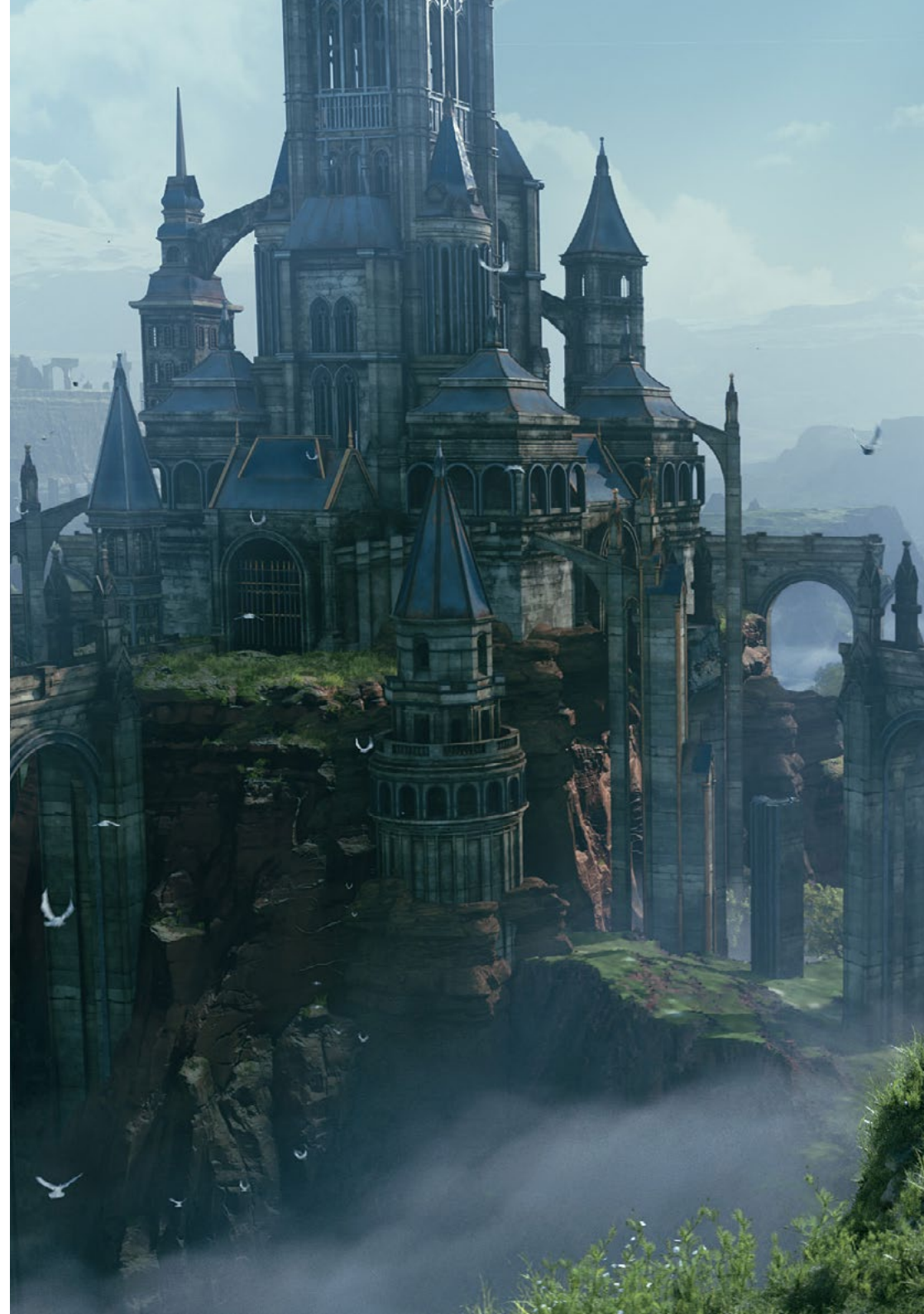
# 01

## Presentación

La escultura digital, o escultura 3D, es un proceso de creación artística basado en complicados cálculos y diversas herramientas y materiales virtuales. Su procesamiento es mucho más complejo que en el caso de los modelados, pero otorgan a las figuras contornos y curvas más suaves. Los expertos con un gran dominio de sus técnicas consiguen dar vida a elementos con un realismo sorprendentes. El mercado laboral dedicado a esa disciplina está en auge actualmente y esta titulación ofrece los contenidos indispensables para conseguir una carrera profesional exitosa dentro de él. La capacitación se enfoca en las técnicas escultóricas más modernas y muestra a los alumnos como implementarlas en sus proyectos de creación de terrenos y entornos. El programa presta especial atención al trabajo con el software Blender, uno de los más potentes en el mercado para esa clase de tareas. Además, el proceso de aprendizaje tendrá lugar en una innovadora plataforma, 100% online y libre de horarios preestablecidos. Mediante ella, cada estudiante será libre de organizar sus cronogramas de acuerdo con sus necesidades e intereses.

“

*Este programa te permitirá crear ejemplos de vegetación 3D con un elevado nivel de detalles y complementará tus conocimientos sobre avanzadas herramientas de escultura digital”*





La escultura digital es una de las tendencias más recientes del arte 3D y se ha convertido en la mejor opción para crear seres humanos, maquinarias y entornos realistas. Los profesionales de esta disciplina son ampliamente demandados por industrias como el cine, los videojuegos, la publicidad, entre otros. El dominio de sus principales herramientas y técnicas de trabajo ofrece un elevado número de posibilidades de empleabilidad en el contexto de un competitivo mercado laboral.

Por ese motivo, TECH ha preparado un completo programa docente donde se integran las nociones más avanzadas de la escultura 3D. El temario incluye el estudio del modelado con *Edit Poly*, los *splines* o el modelado orgánico. También se adentra en las particularidades de la infoarquitectura y la creación de escenografías para puestas en escenas. El programa docente enfatiza en la creación orgánica de modelos de naturaleza a través de elementos del terreno y la vegetación.

La titulación se desarrollará de manera 100% online y con el apoyo de una innovadora metodología de aprendizaje, implementada por TECH para generar habilidades prácticas de manera rápida en sus estudiantes. La docencia no estará sujeta a horarios preestablecidos, por lo que cada alumno podrá acceder al aprendizaje de manera personalizada.

“

*Estudia de forma 100% online, sin restricciones de horarios ni contenidos, gracias a la innovadora plataforma de aprendizaje implementada por TECH”*



# 02

## Salidas profesionales

La evolución de las tecnologías informáticas ha propiciado que el arte 3D, y en particular la escultura digital, se extienda a sectores tan diversos como el cine, los videojuegos, la publicidad, el diseño de productos, entre otros. Esa expansión ha ocasionado que las opciones laborales para los expertos en esa rama del conocimiento sean cada vez mayores e impliquen una creatividad superior. Con esta titulación, diseñada para la adquisición temprana de habilidades prácticas, los alumnos de TECH consiguen los conocimientos indispensables para conseguir un puesto de trabajo acorde con sus perspectivas de crecimiento personal.

“

*Aprenderás cómo integrar adaptaciones de ZBrush y Maya con Blender para conseguir una iluminación y texturizado mucho más acabados”*





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 creación de terrenos
- ◆ Responsable de creación de vegetación
- ◆ Responsable de creación de estructuras físicas y arquitectónicas
- ◆ Responsable de paseos virtuales y cinematografía
- ◆ Especialista en textura de superficies
- ◆ Especialista en exportaciones e importaciones de elementos 3D





# 03

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

La presente Especialización Profesional dispone de los conocimientos teóricos y prácticos para especializar a los estudiantes en escultura digital y las potencialidades del 3D. Los egresados de esta capacitación dispondrán de los conocimientos imprescindibles para integrarse en un competitivo mercado laboral de forma inmediata.

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

Utilizar el modelado por medio de *edit poly* y *splines*

07

Modelar escenografías mediante 3Ds Max e integrarlas con ZBrush

08

Dominar las diferentes técnicas de modelado orgánico y sistemas de fractales para la generación de elementos de la naturaleza, así como de terrenos, además de la implementación de nuestros propios modelos y escaneados 3D



# 04

## Dirección del curso

Los docentes de este programa académico han sido elegidos por TECH por sus resultados en materia de creación de esculturas digitales. El equipo de profesores mantiene un vínculo activo con varios sectores de la industria del entretenimiento, entre los cuales resaltan el cine, los videojuegos o la publicidad. Las experiencias prácticas de este claustro han influido en la selección de un temario de excelencia, donde también se incluyen el análisis de casos reales y el empleo de materiales audiovisuales como complemento didáctico.

“

*Los docentes de esta capacitación te ayudarán a incrementar tus destrezas teóricas y prácticas mediante una innovadora metodología de aprendizaje basada en el Relearning”*







## 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

# 05

## Plan de formación

La presente capacitación dispone de tres módulos lectivos, cada uno con 10 temas de interés. Dentro de ellos, los alumnos de TECH encontrarán nociones actualizadas respecto al manejo de las herramientas más complejas utilizadas en la escultura digital. Asimismo, explorarán las diferentes técnicas de trabajo y profundizarán sobre cómo integrar diversos softwares informáticos para dotar de un mejor acabado a sus creaciones. El temario se enfocará especialmente en la creación de terrenos, entornos y construcciones propias del arte 3D.

“

*Inscribirte en esta titulación te permitirá acceder a los contenidos de estudio desde cualquier parte o momento, gracias a la innovadora plataforma de aprendizaje de TECH”*





### 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. Blender

- 2.1. El software libre
- 2.2. Integración con el 2D
- 2.3. Técnicas de modelado
- 2.4. Técnicas de texturizado
- 2.5. Iluminación
- 2.6. *Workflow* en CGI
- 2.7. Adaptaciones de 3ds Max a Blender
- 2.8. Conocimientos de Zbrush a Blender
- 2.9. De Blender a Maya
- 2.10. De Blender a Cinema 4D

### Módulo 3. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- 3.1. Modelado orgánico en la naturaleza
- 3.2. Terreno
- 3.3. Vegetación
- 3.4. *Unity Terrain*
- 3.5. *Unreal Terrain*
- 3.6. Físicas y realismo
- 3.7. Paseos virtuales
- 3.8. Cinematografía
- 3.9. Visualización del modelado en realidad virtual
- 3.10. Creación de escena en VR



*En este programa docente no encontrarás horarios ni cronogramas preestablecidos. De esa manera, tú podrás marcar el ritmo de sus progresos y estudios”*

# 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 Terrenos y Entornos Orgánicos Mediante Escultura Digital 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 Terrenos y Entornos Orgánicos Mediante Escultura Digital**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**







**Especialización Profesional**  
Terrenos y Entornos Orgánicos  
Mediante Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

# Especialización Profesional

## Terrenos y Entornos Orgánicos

### Mediante Escultura Digital

