

Máster Profesional

Escultura Digital





Máster Profesional Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Acceso web: www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/master-profesional/master-profesional-escultural-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 Máster
Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 18

08

Titulación

pág. 22

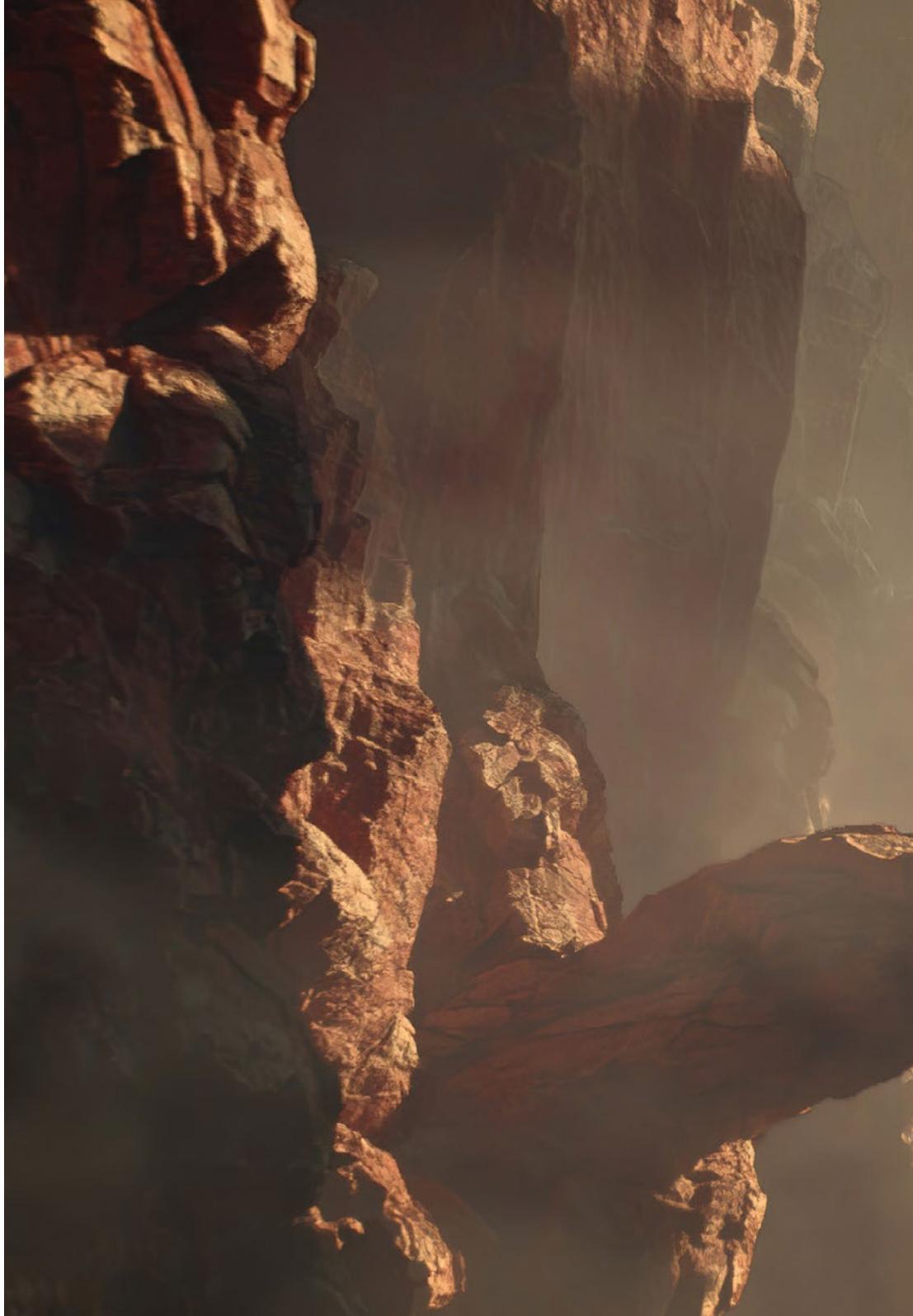
01

Presentación

La escultura digital ha pasado a ser, en pocos años, un ámbito fundamental del diseño. Esta disciplina permite modelar en formato 3D cualquier tipo de figura, objeto o criatura, aplicando el resultado final a ámbitos como la impresión en tres dimensiones, la realidad virtual o la fotogrametría. Por eso, en la actualidad es un campo muy solicitado por las compañías del sector, y con este programa tendrás la oportunidad de posicionarte como un gran especialista al dominar aspectos como Blender o el modelado con luz. Y lo harás a partir de una metodología de enseñanza 100% online y el acompañamiento de un cuadro docente de gran prestigio en esta área profesional.

“

Esta titulación te preparará para responder a todos los retos actuales del modelado 3D, integrando en tu trabajo diario las principales técnicas de texturizado y creación de superficies rígidas”



Las nuevas herramientas tecnológicas y el avanzado software de diseño disponible en la actualidad han posibilitado la aparición de disciplinas de gran alcance como la escultura digital. Esta área tiene distintas aplicaciones a ámbitos como los videojuegos, la animación o la elaboración de productos tridimensionales, entre muchos otros.

Por eso, TECH ha diseñado este Máster Profesional, con el que podrás incorporar las mejores técnicas de modelado y diseño digital, a partir del manejo del software más novedoso. Así, a lo largo de los 10 módulos que componen este programa, podrás profundizar en cuestiones como las adaptaciones de 3DS Max a Blender, la creación de máquinas y humanoides o la importación de modelos a motores de videojuegos como Unity.

La metodología completamente en línea con la que se lleva a cabo esta titulación te permitirá estudiar a tu ritmo, cuando quieras y donde quieras. Y contarás con los mejores recursos multimedia del mercado educativo para que tu proceso de aprendizaje sea rápido y eficaz, aprovechando cada minuto invertido en el programa.

“*La metodología 100% online con la que se desarrolla esta titulación se adaptará por completo a tus circunstancias personales, permitiéndote estudiar cuando, como y donde desees”*

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 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

El diseño digital, especialmente en el ámbito 3D, ofrece en la actualidad numerosas salidas profesionales para aquellas personas que tengan una cualificación y competencias adecuadas. Por eso, cuando completes este programa de TECH, disfrutarás de forma inmediata de grandes oportunidades como especialista en escultura digital, al llamar la atención de compañías relacionadas con los videojuegos, con el diseño de productos o con la animación.

“

Este Máster Profesional te posicionará como un gran especialista en escultura digital, permitiéndote acceder a sectores como el de los videojuegos”



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

- ♦ Diseñador gráfico 3D
- ♦ Técnico de desarrollo de videojuegos especializado en escultura digital
- ♦ Animador 3D
- ♦ Modelador 3D
- ♦ Técnico de efectos especiales 3D
- ♦ Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos
- ♦ Responsable de pruebas de videojuegos
- ♦ Desarrollador de aplicaciones de realidad virtual, aumentada y mixta



04

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

Esta titulación te permitirá desarrollar toda una serie de habilidades profesionales altamente solicitadas por las empresas del sector del diseño digital, al tiempo que profundizas en el funcionamiento de softwares como Blender, Arnold o ZBrush.

01

Modelar escenografías mediante 3D Max e integrarlas con ZBrush

02

Manejar el texturizado para generar mejoras en nuestro modelado

03

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

Modelar, texturizar, iluminar y renderizar ropa, pelo y accesorios en diferentes softwares





05

Esculpir y texturizar superficies animales como: plumas, escamas, pieles y perfeccionamiento del pelo animal

06

Desenvolverse en el software Blender de manera avanzada

07

Desarrollar conceptos avanzados de iluminación y fotografía en motores offline como Arnold y Vray, así como la postproducción de renders para tener acabados profesionales

08

Diferenciar las 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

05

Dirección del curso

TECH es consciente de la enorme complejidad de disciplinas como la escultura digital, por eso ha seleccionado un cuadro docente de gran experiencia y prestigio en este ámbito para que te oriente a lo largo de todo el itinerario educativo. Este profesorado, además, está al día de las últimas novedades en este ámbito del diseño 3D, por lo que todo lo que aprenderás tiene una aplicación inmediata a nivel profesional.

“

Obtendrás, de la mano de un cuadro docente de gran prestigio, todas las claves para triunfar como especialista en escultura digital”





Dirección del curso

Dña. Sánchez Lalaguna, Ana

- ♦ 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

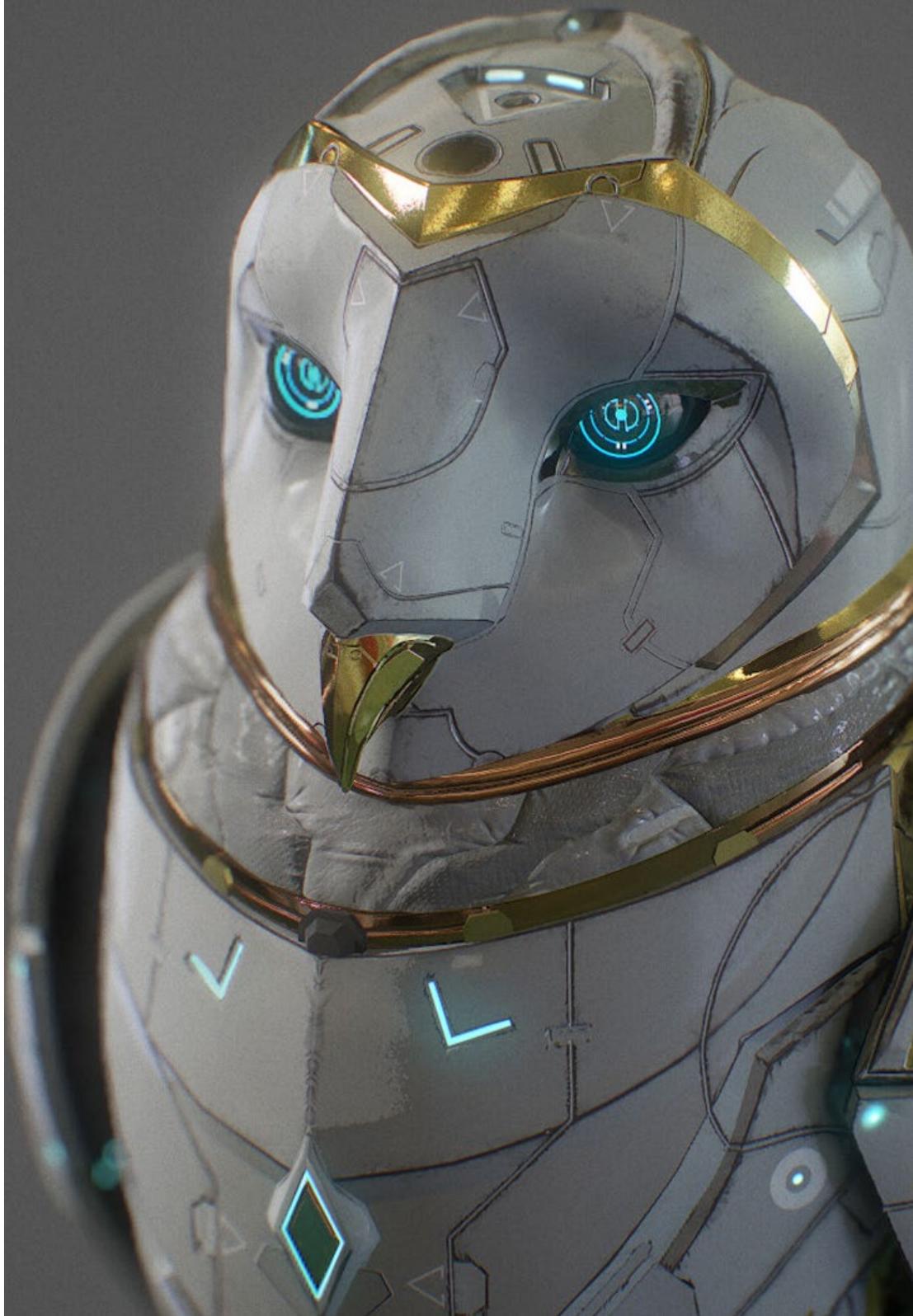
06

Plan de formación

El temario de este programa ha sido elaborado para dar respuesta a todas las necesidades actuales del sector del diseño 3D. Por eso, estos contenidos te transmitirán las habilidades y conocimientos más punteros para triunfar laboralmente en este ámbito. Además, contarás con la metodología *Relearning*, que te permitirá aprender de forma gradual, con un aprendizaje adaptado a tus requerimientos como alumno y como profesional.

“

Matricúlate ya y accede a las mejores oportunidades profesionales en el campo del diseño digital 3D”



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

Módulo 4. *Humanoid*

- 4.1. Anatomía humana para modelado
- 4.2. Topología inferior del cuerpo
- 4.3. Topología superior del cuerpo
- 4.4. Personajes caracterizados y estilizados
- 4.5. Expresiones
- 4.6. Posados
- 4.7. Caracterizaciones
- 4.8. Retopología manual
- 4.9. Predefinidos
- 4.10. Multitudes y espacios repetitivos

Módulo 5. Pelo, ropas y accesorios

- 5.1. Creación de pelo
- 5.2. Ropa *Cartoon*
- 5.3. Esculpiendo telas
- 5.4. Ropa realista
- 5.5. Patrones estándar
- 5.6. Uniones y física
- 5.7. Ropas
- 5.8. Ropa avanzada
- 5.9. Accesorios
- 5.10. Render en telas y pelo

Módulo 6. Animales y criaturas

- 6.1. Anatomía animal para modeladores
- 6.2. Masas principales
- 6.3. Cabeza
- 6.4. Zona central
- 6.5. Extremidades
- 6.6. Textura animal y adaptación a las formas
- 6.7. El imaginario animal: anatomía y geometría
- 6.8. El imaginario animal: animales fantásticos
- 6.9. Especies NPR
- 6.10. Render animal y humano

Módulo 7. Blender

- 7.1. El software libre
- 7.2. Integración con el 2D
- 7.3. Técnicas de modelado
- 7.4. Técnicas de texturizado
- 7.5. Iluminación
- 7.6. Workflow en CGI
- 7.7. Adaptaciones de 3ds Max a Blender
- 7.8. Conocimientos de Zbrush a Blender
- 7.9. De Blender a Maya
- 7.10. De Blender a Cinema 4D

Módulo 8. Modelado con luz

- 8.1. Motores offline Arnold
- 8.2. *Vray*
- 8.3. Técnicas avanzadas de Iluminación global
- 8.4. Visualización rápida de modelos
- 8.5. Postproducción de renders
- 8.6. Integración en espacios reales
- 8.7. Unity
- 8.8. *Unreal*
- 8.9. Modelando en motores de videojuego
- 8.10. Técnicas avanzadas de Iluminación en videojuegos



Módulo 9. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- 9.1. Modelado orgánico en la naturaleza
- 9.2. Terreno
- 9.3. Vegetación
- 9.4. Unity Terrain
- 9.5. *Unreal Terrain*
- 9.6. Físicas y realismo
- 9.7. Paseos virtuales
- 9.8. Cinematografía
- 9.9. Visualización del modelado en realidad virtual
- 9.10. Creación de escena en VR

Módulo 10. Aplicaciones del modelado a impresión 3D, VR, AR y fotogrametría

- 10.1. Preparación para impresión 3D
- 10.2. Listos para impresión 3D
- 10.3. Fotogrametría
- 10.4. Preparación de la fotogrametría
- 10.5. Trabajando en realidad virtual
- 10.6. Personaje y escenario con Quill
- 10.7. Preparación de escena en Quill
- 10.8. De Quill a Arnold y Unreal
- 10.9. Realidad aumentada: Unity y Vuforia
- 10.10. Realidad aumentada: preparación de escena

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 Máster Profesional en Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Profesional expedido por TECH.

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

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

Título: **Máster Profesional en Escultura Digital**

Modalidad: **Online**

Horas: **1.500**



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

tech formación
profesional

Máster Profesional Escultura Digital

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 12 meses

Horas: 1.500

Máster Profesional Escultura Digital

