Experto Universitario
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: www.techtitute.com/diseno/experto-universitario/experto-escultura-digital-humanoids-pelo-ropa-animales

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

Es difícil no encontrarse algo en los entornos virtuales para entretenimiento o publicidad digital que no tengan que ver con el modelado 3D o la escultura digital en su proceso de creación. Todos los personajes, objetos y *Props* de los videojuegos, así como de las películas de mundos fantásticos, superhéroes o de animación, e incluso juguetes o piezas industriales, así como figuras usadas en el *Merchanding* han sido creadas bajo conceptos de la escultura digital. Una disciplina fundamental en los entornos modernos con diversas salidas profesionales; por lo que este programa se especializará en conocer la creación de *Humanoids,* pelo, ropa y animales, durante 6 meses de aprendizaje mediante la metodología *Relearning* en un sistema totalmente en línea.





En este programa el profesional se desarrollará en técnicas de modelado estructural en 3D Max u orgánico en ZBrush, consiguiendo patrones de gran calidad"

La revolución digital, la conceptualización de nuevos estilos, la dinámica organizacional provoca el surgimiento de nuevas tendencias, por lo que es necesario que el experto sepa diferenciar las técnicas y procesos adecuados a cada proyecto. En este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, el alumno adquirirá conocimientos de anatomía humana, así como de topología aplicada para la escultura necesaria para que los modelos se comporten de forma correcta y adquieran vida por medio de la animación, desde la perspectiva del texturizado, la integración en motores de videojuegos o la impresión 3D.

Este programa, permitirá trabajar con formatos más artísticos como *Dynamesh* o usar técnicas de escaneados 3D, ya que el profesional conocerá la conformación de la malla para realizar retopologías manuales en diversos *software*; siendo ésta una de las especializaciones más demandadas en los últimos años.

De igual forma, aprenderá exhaustivamente a pintar geometrías de forma directa con programas como *ZBrush,* 3D Max y uno de los grandes programas de los últimos tiempos y utilizado en las grandes superproducciones de cine, VFX y juegos AAA como *Substance painter,* con el cual se logra un gran acabado fotorrealista.

Todo ello mediante la innovadora metodología de enseñanza 100% online de TECH Universidad Tecnológica que permite al alumno adaptar su realidad y necesidad actual al proceso de aprendizaje, decidiendo el mejor momento y lugar para estudiar. Acompañado de un profesorado de alto nivel que empleará numerosos recursos didácticos multimedia como ejercicios prácticos, técnicas en vídeo, resúmenes interactivos o clases magistrales que facilitarán todo el proceso.

Este **Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Sectores como el automovilístico, construcción de maquetas o juguetes, videojuegos, cine y publicidad están en constante búsqueda de expertos en el campo del Hard Surface, por lo que capacitarse en ello es abrir una ventana hacia el futuro"

Si quieres darle un plus valioso a tu carrera no esperes para matricularte en este programa en Escultura Digital donde aprenderás las técnicas para la creación de Humanoids, Pelo, ropa y Animales"

Domina las diferentes técnicas de texturizados, así como de los sistemas de exportación estándar entre los diversos programas, para aprovechar las grandes cualidades de cada software.

Un programa educativo 100% en línea que otorga cualidades dinámicas y eficientes al proceso de aprendizaje del entorno creativo del arte digital.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El principal objetivo de esta capacitación profesional es que el alumno pueda dominar las técnicas, herramientas y procesos que intervienen en la creación de proyectos de modelado en entornos virtuales, desde personajes, objetos y sus detalles. Así, al finalizar este programa tendrá todas las competencias y habilidades imprescindibles para desempeñarse con éxito en la industria de la escultura digital.





La especialización hace único y diferenciador al profesional que la ostenta y hoy en día es necesaria para destacar en el competitivo mercado laboral"

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Conocer la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- Satisfacer las demandas en creación de pelo y ropa para videojuegos, cine, impresión 3D, realidad aumentada y virtual
- Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual
- Conocer los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados



Objetivos específicos

Módulo 1. Texturizado para escultura digital

- Usar mapas de texturas PBR y materiales
- Emplear modificadores de texturizado
- Aplicar software generadores de mapas
- Crear *baked* de textura
- Manejar el texturizado para generar mejoras en nuestro modelado
- Utilizar de manera compleja los sistemas de importación y exportación entre programas
- Manejar de forma avanzado el *Substance Painter*

Módulo 2. Creación de máquinas

- Crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y cyborgs
- Manejar máscaras internas de modelado
- 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
- Adaptar a estéticas de biomímesis, ciencia ficción o *Cartoon*
- Crear un estudio de iluminación en Arnold
- Manejar el render en estéticas fotorrealistas y no fotorrealistas
- Lanzar el render de *Wireframe*

Módulo 3. *Humanoid*

- Manejar y aplicar la anatomía a la escultura humana
- Conocer la topología correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D
- Caracterizar y estilizar personajes humanizados
- Hacer retopologías manuales con 3D Max, Blender y ZBrush
- Crear grupos de personas y objetos múltiples
- Utilizar predefinidos y mallas bases de humanos

La escultura digital es una disciplina en expansión que juega un papel clave en la creación dentro de la industria del cine y del videojuego. Conoce las técnicas para crear obras sorprendentes"

03

Dirección del curso

Para garantizar que el proceso de aprendizaje se desarrolla adecuadamente, TECH ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales en activo. Este equipo docente logrará transmitir al alumno todas las claves de la Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales, de modo que puedan integrarlas en su práctica laboral. Así, este Experto Universitario no sólo dispone de una metodología de enseñanza innovadora y eficaz, sino un profesorado altamente capacitado para ofrecer las respuestas que el estudiante necesita sobre esta compleja y apasionante carrera.





Con el acompañamiento de expertos perfeccionarás tus técnicas y adquirirás las necesarias para ser un profesional de la escultura digital”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- 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
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales ha sido distribuidos en 3 módulos especializados, mediante los cuales el profesional adquirirá las herramientas y conocimientos sobre el texturizado, creación de máquinas y *humanoids*. Impartidos en una metodología de seis meses de capacitación online que le permitirán desempeñarse como diseñador con *software* 3D y dar forma a personajes y objetos digitalmente, modelándolos con el ordenador del mismo modo que un escultor da forma a sus figuras con las manos.





Trabajar en entornos virtuales abre un abanico de posibilidades. Para ello este programa te brinda la oportunidad de aprender técnicas especializadas en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales"

Módulo 1. Texturizado para escultura digital

1.1. Texturizado
- 1.1.1. Modificadores de texturas
- 1.1.2. Sistemas *compact*
- 1.1.3. Slate jerarquía de nodos

1.2. Materiales
- 1.2.1. ID
- 1.2.2. PBR fotorrealistas
- 1.2.3. No fotorrealistas. *Cartoon*

1.3. Texturas PBR
- 1.3.1. Texturas procedurales
- 1.3.2. Mapas de Color, Albedo y Diffuse
- 1.3.3. Opacidad y especular

1.4. Mejoras de malla
- 1.4.1. Mapa de normales
- 1.4.2. Mapa de desplazamiento
- 1.4.3. *Vector maps*

1.5. Gestores de texturas
- 1.5.1. Photoshop
- 1.5.2. Materialize y sistemas online
- 1.5.3. Escaneado de texturas

1.6. UVW y *Banking*
- 1.6.1. *Baked* de texturas *Hard Surface*
- 1.6.2. *Baked* de texturas *orgánicqs*
- 1.6.3. Uniones de *Baking*





1.7. Exportaciones e importaciones
- 1.7.1. Formatos de texturas
- 1.7.2. FBX, OBJ y STL
- 1.7.3. Subdivisión vs. Dinamesh

1.8. Pintados de mallas
- 1.8.1. *Viewport* Canvas
- 1.8.2. *Polypaint*
- 1.8.3. *Spotlight*

1.9. Substance Painter
- 1.9.1. ZBrush con Substance Painter
- 1.9.2. Mapas de texturas *Low Poly* con detalle *High Poly*
- 1.9.3. Tratamientos de materiales

1.10. Substance Painter avanzado
- 1.10.1. Efectos realistas
- 1.10.2. Mejorar los *Baked*
- 1.10.3. Materiales SSS, piel humana

Módulo 2. Creación de máquinas

2.1. Robots
- 2.1.1. Funcionalidad
- 2.1.2. *Character*
- 2.1.3. Motricidad en su estructura

2.2. Robot despiece
- 2.2.1. Pinceles IMM y Chisel
- 2.2.2. *Insert Mesh* y *Nanomesh*
- 2.2.3. *Zmodeler* en *ZBrush*

2.3. Cybord
- 2.3.1. Seccionados mediante máscaras
- 2.3.2. *Trim Adaptive* y *Dynamic*
- 2.3.3. Mecanización

2.4. Naves y aviones
- 2.4.1. Aerodinámica y suavizados
- 2.4.2. Textura de superficie
- 2.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles

2.5. Vehículos terrestres
- 2.5.1. Topología de vehículos
- 2.5.2. Modelando para animación
- 2.5.3. Orugas

2.6. Paso del tiempo
- 2.6.1. Modelos creíbles
- 2.6.2. Materiales en el tiempo
- 2.6.3. Oxidaciones

2.7. Accidentes
- 2.7.1. Choques
- 2.7.2. Fragmentaciones de objetos
- 2.7.3. Pinceles de destrucción

2.8. Adaptaciones y evolución
- 2.8.1. Biomímesis
- 2.8.2. Sci-Fi, distopía, ucronías y utopías
- 2.8.3. Cartoon

2.9. Render *Hardsurface* realistas
- 2.9.1. Escena de estudio
- 2.9.2. Luces
- 2.9.3. Cámara física

2.10. Render *Hardsurface* NPR
- 2.10.1. *Wireframe*
- 2.10.2. *Cartoon Shader*
- 2.10.3. Ilustración

Módulo 3. Humanoid

3.1. Anatomía humana para modelado
- 3.1.1. Canon de proporciones
- 3.1.2. Evolución y funcionalidad
- 3.1.3. Músculos superficiales y movilidad

3.2. Topología inferior del cuerpo
- 3.2.1. Tronco
- 3.2.2. Piernas
- 3.2.3. Pies

3.3. Topología superior del cuerpo
- 3.3.1. Brazos y manos
- 3.3.2. Cuello
- 3.3.3. Cabeza y cara e interior boca

3.4. Personajes caracterizados y estilizados
- 3.4.1. Detallado con modelado orgánico
- 3.4.2. Caracterización de las anatomías
- 3.4.3. Estilización

3.5. Expresiones
- 3.5.1. Animaciones faciales y *Layer*
- 3.5.2. *Morpher*
- 3.5.3. Animación por texturas

3.6. Posados
- 3.6.1. Piscología del personaje y relajación
- 3.6.2. *Rig* con ZSpheres
- 3.6.3. Posados con *motion capture*



3.7. Caracterizaciones
- 3.7.1. Tatuajes
- 3.7.2. Cicatrices
- 3.7.3. Arrugas, pecas y manchas

3.8. Retopología manual
- 3.8.1. En 3D Max
- 3.8.2. Blender
- 3.8.3. ZBrush y proyecciones

3.9. Predefinidos
- 3.9.1. *Fuse*
- 3.9.2. *Vroid*
- 3.9.3. *MetaHuman*

3.10. Multitudes y espacios repetitivos
- 3.10.1. *Scatter*
- 3.10.2. Proxys
- 3.10.3. Grupos de objetos

Aprenderás las bases del diseño 3D para dar vida a personajes y objetos con los softwares más utilizados en la industria y abrirte paso en un demandado campo laboral"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores facultades del mundo. 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 tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

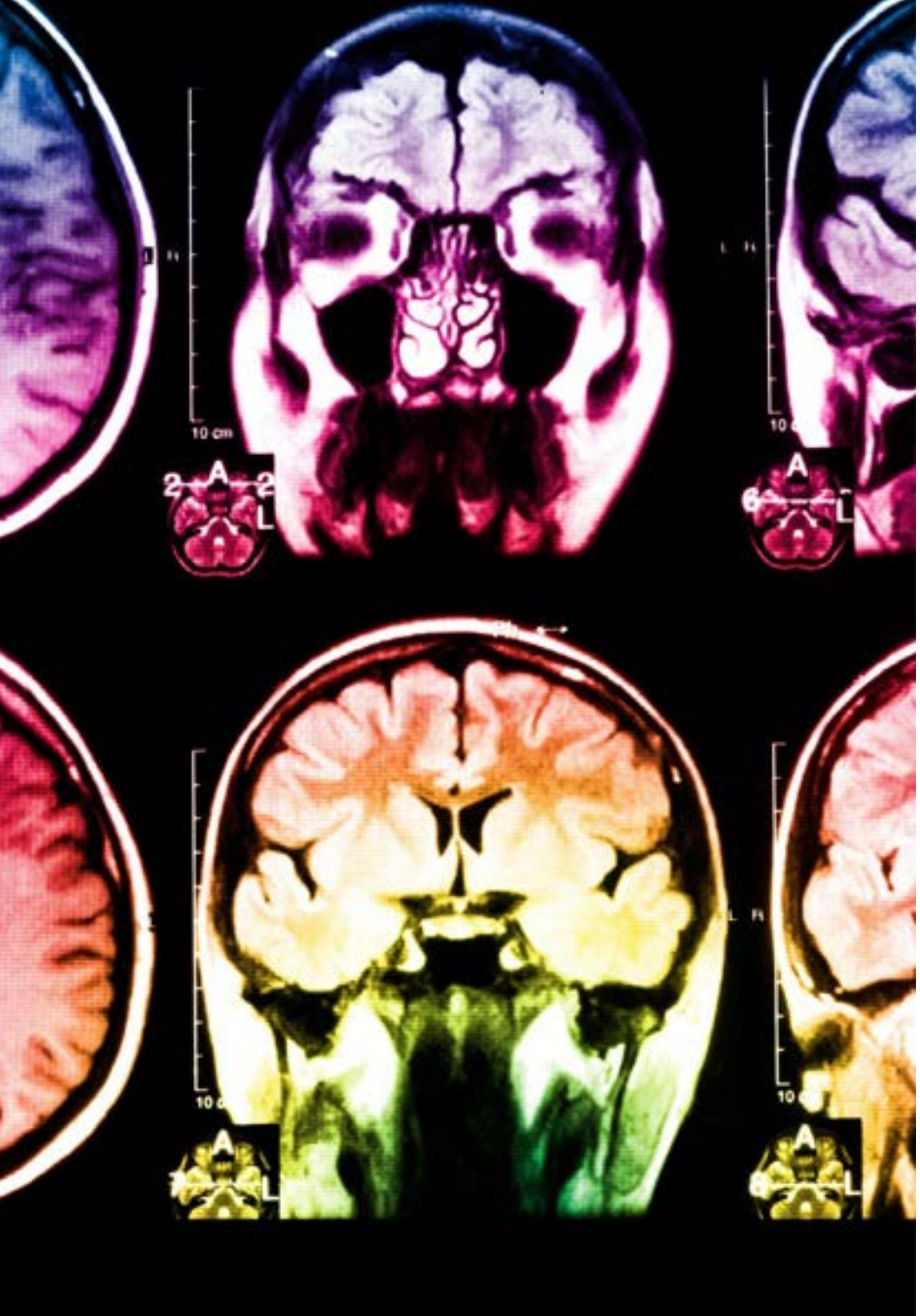
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

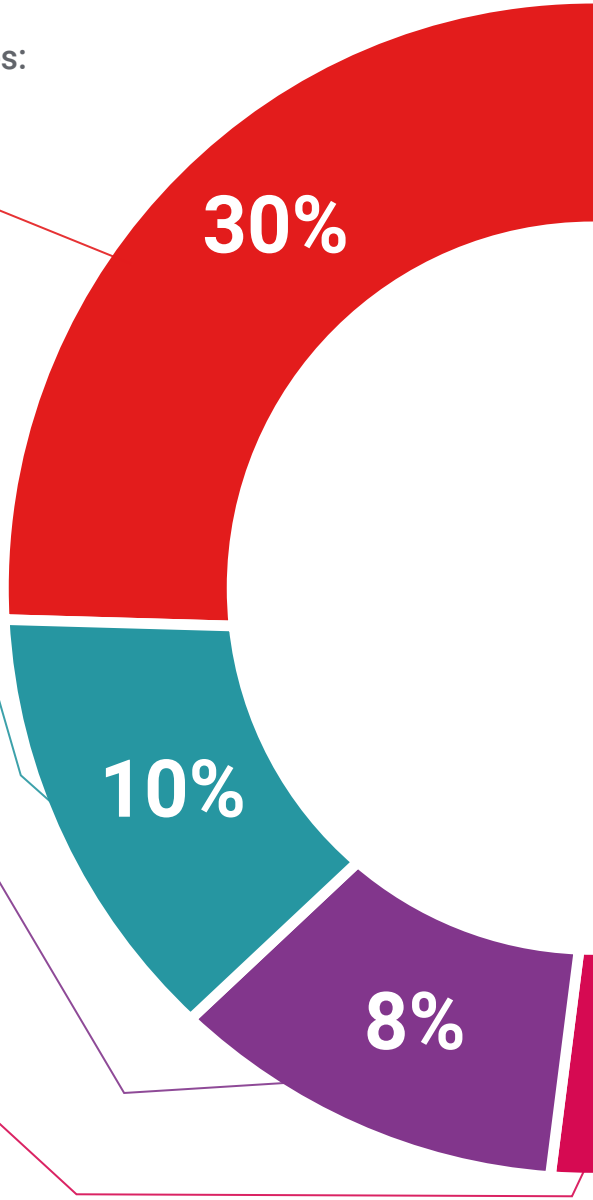
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

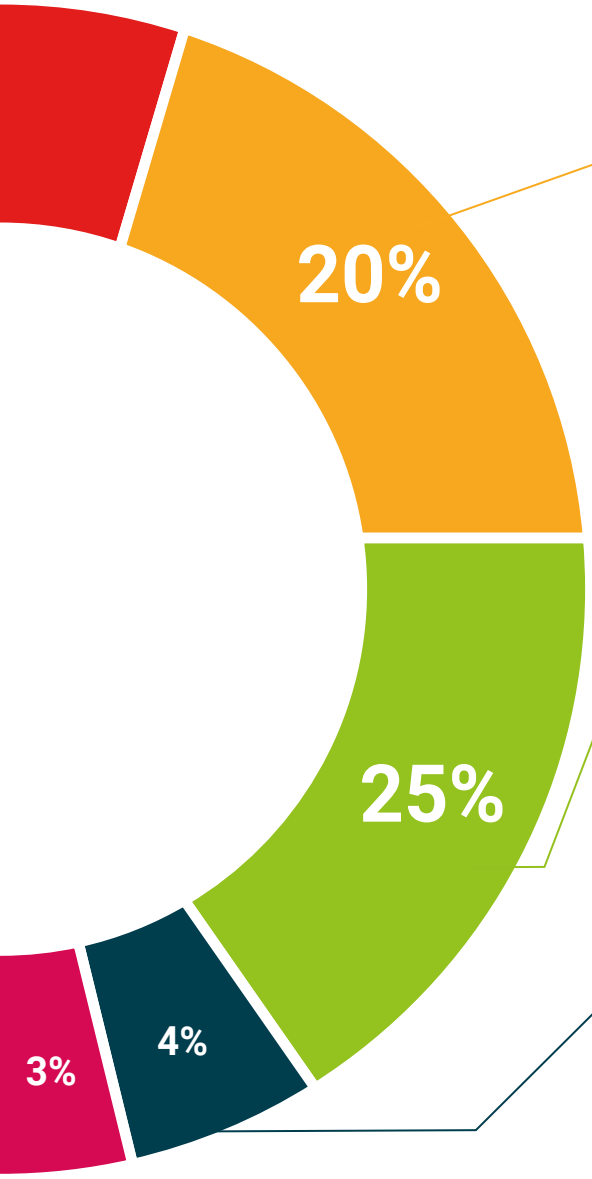
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

El Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente título de **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Escultura Digital de Humanoids, Pelo, Ropa y Animales



tech universidad tecnológica