Diplomado

Texturizado para Escultura Digital



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Texturizado para Escultura Digital

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/texturizado-escultura-digital**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

02

Objetivos

Este Diplomado en Texturizado para Escultura Digital tiene como objetivo principal brindar todos los conocimientos en el área, como el manejo de *softwares* y herramientas específicas, que lleven al profesional a obtener resultados únicos en sus proyectos. Así, abre las puertas de la profesionalización a todo aquel que se desempeña o ha tenido experiencia en el diseño 3D, infoarquitectura, como *Art Design*, *Technical Artist*, generalistas 3D, modeladores, texturizadores, iluminadores o *concept ar*t y que quieren darse paso en la industria de los videojuegos.

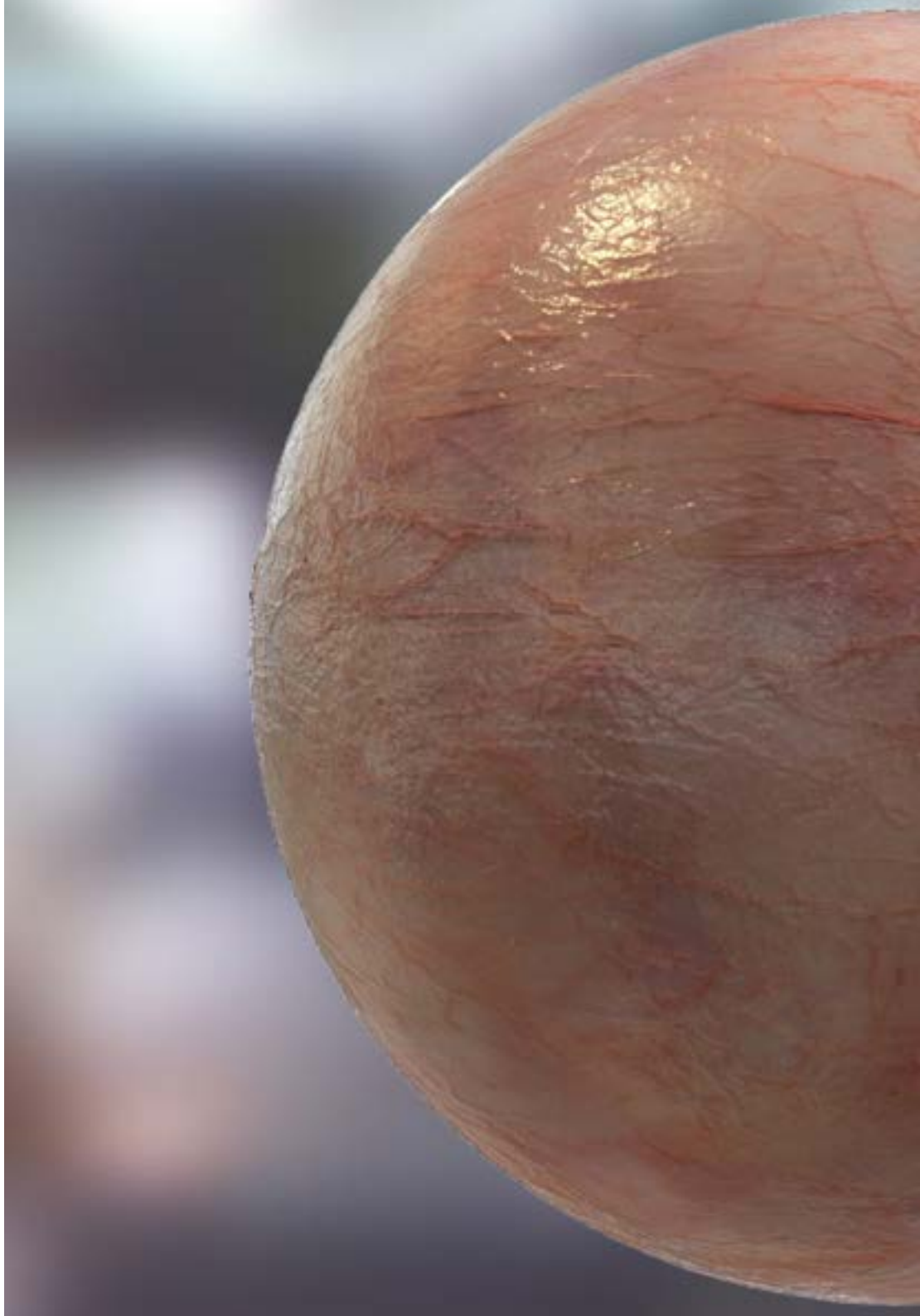




¿Te gusta el mundo de los videojuegos y buscas especializarte en tu carrera? Este Curso Universitario es para ti. Matricúlate y estudia totalmente online"

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Comprender el texturizado avanzado de sistemas realistas de PBR y no fotorrealistas, para potenciar los proyectos de escultura digital
- Manejo y utilización de forma avanzada de diversos sistemas de modelado orgánico, *Edit poly* y *Splines*
- Obtener acabados especializados de *hard surface* e infoarquitectura
- Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- Usar mapas de texturas PBR y materiales
- Emplear modificadores de texturizado
- Aplicar *softwares* 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*

El sector de los videojuegos es imparable, aprovecha el crecimiento de la industria y elige profesionalizarte en áreas específicas"

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales expertos en modelado 3D, quienes transmitirán sus conocimientos a través de la metodología más innovadora basada en el *relearning* y diversidad de recursos multimedia, para que el alumno aprenda de forma eficaz los temas de estudio y logre integrarlas finalmente en su desempeño profesional. Así, garantiza que el proceso de aprendizaje se desarrolle adecuadamente.





Capacítate de mano de expertos en un entorno online y seguro”

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 en 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

El temario de este programa sobre Texturizado para Escultura Digital, está dividido en contenido de tipo práctico y teórico, disponible en un entorno dinámico y seguro totalmente *online*, que permite al estudiante adquirir los conocimientos más avanzados y actualizados en materia de modelado 3D y acabados profesionales para desarrollarse en la industria de los videojuegos. Compartirá en comunidades de especialistas, a través de foros, salas de reuniones y chat privados; y podrá descargar el temario para su consulta sin conexión a internet.





TECH es la primera universidad digital que combina el Método del Caso de Harvard con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración: el Relearning"

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 *baking*
- 1.6.1. *Baked* de texturas *hard surface*
- 1.6.2. *Baked* de texturas orgánicas
- 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

Conoce las últimas tendencias aplicadas en el mercado y el Workflow de trabajo de la industria de videojuegos. Matricúlate ahora y titúlate en 6 semanas"

06

Titulación

El Diplomado en Texturizado para Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Texturizado para Escultura Digital** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Texturizado para Escultura Digital**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Texturizado para Escultura Digital

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 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

Diplomado

Texturizado para Escultura Digital

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Texturizado para Escultura Digital



tech universidad tecnológica