Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/creacion-maquinas-mediante-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 abre las puertas de la profesionalización al alumno, al conocer en profundidad el tema de la Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital. Un temario especializado que permitirá el dominio de técnicas y software específicos, que le llevarán a ofrecer a sus clientes o empleadores, resultados eficientes en el desarrollo de complejos proyectos diseñados en tres dimensiones.



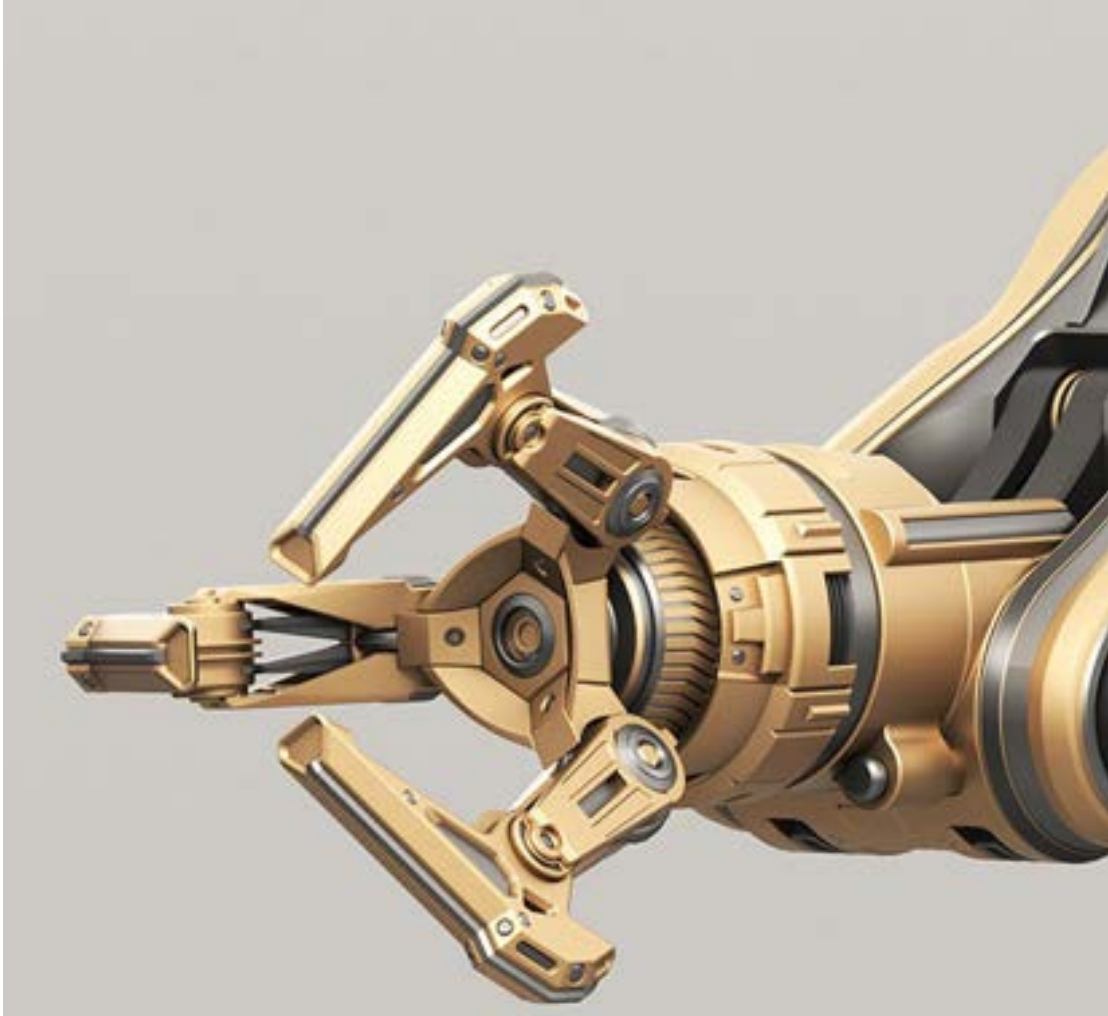


Ábrete paso en el competitivo mundo digital con una capacitación especializada en el arte del modelado 3D para videojuegos"

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Comprender las técnicas para la creación de máquinas 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

Elige programas que te permitan diferenciarte en tu entorno laboral. Perfecciona tus habilidades en modelado 3D y destaca en la Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital para videojuegos”





Objetivos específicos

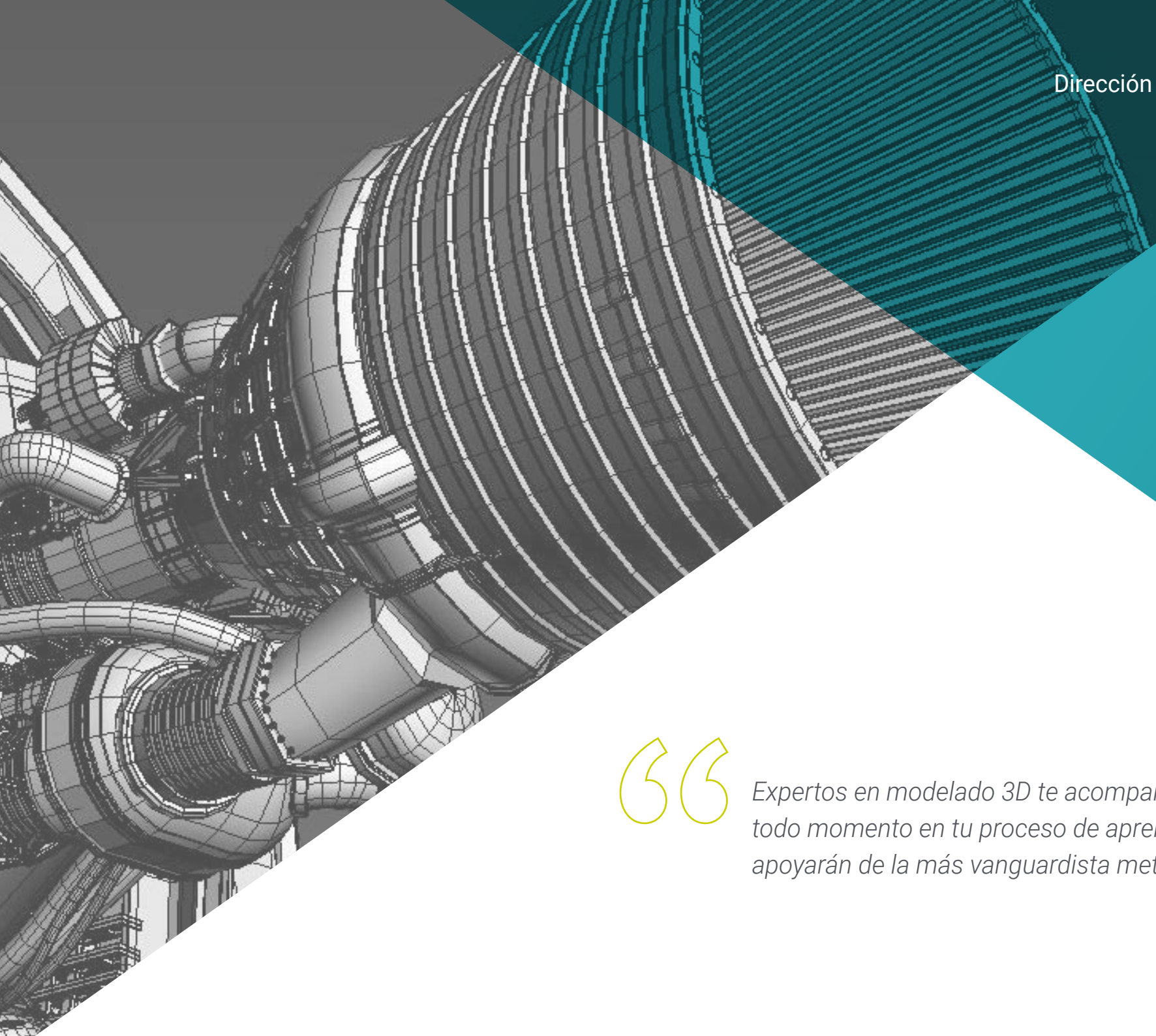
- Crear, caracterizar y modelar robots, vehículos y *Cyborgs*
- Manejar máscaras internas de modelado
- Evolucionar robots, vehículos y *Cyborgs,* a través del paso del tiempo y su deterioro mediante el esculpido de formas y el uso de *Substance Painter*
- Adaptar a estéticas de biomímesis, ciencia ficción o *Cartoon*
- Crear un estudio de iluminación en Arnold
- Manejar el render en estéticas fotorrealistas y no fotorrealistas
- Lanzar el render de *Wireframe*

03

Dirección del curso

Un cuadro docente de nivel experto en modelado 3D, compuesto por profesionales con una reputada experiencia, transmitirá sus conocimientos a través de métodos innovadores y específicos implementados por TECH, para garantizarle al alumno un aprendizaje eficaz y logre así, integrarlas paralelamente en su desempeño profesional.





Expertos en modelado 3D te acompañarán en todo momento en tu proceso de aprendizaje y se apoyarán de la más vanguardista metodología"

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 Martínez y Loren Fandos, Castellón
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid



04

Estructura y contenido

Este Diplomado comprende un contenido práctico y teórico especializado en la Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital, disponible desde el primer día tanto para su consulta y estudio como para su descarga; desarrollado en un entorno dinámico y seguro para estudiar totalmente online en 6 semanas, lo que le permitirá al alumno combinar perfectamente su rutina actual con el proceso de capacitación profesional. Gracias a los contenidos interactivos, dominará las técnicas y herramientas impartidas de forma eficaz. El compartir conocimientos en foros, salas de reuniones con otros profesionales le brindarán un bagaje diferenciador dentro de su preparación.





Crear es la capacidad de hacer realidad lo que tienes en la imaginación, estudia las mejores técnicas y hazlo como un verdadero profesional"

Módulo 1. Creación de máquinas

1.1. Robots
- 1.1.1. Funcionalidad
- 1.1.2. *Character*
- 1.1.3. Motricidad en su estructura

1.2. Robot *Despiece*
- 1.2.1. Pinceles IMM y *Chisel*
- 1.2.2. Insert Mesh y NanoMesh
- 1.2.3. ZModeler en *ZBrush*

1.3. *Cybord*
- 1.3.1. Seccionados mediante máscaras
- 1.3.2. *TrimAdaptive y Dynamic*
- 1.3.3. Mecanización

1.4. Naves y aviones
- 1.4.1. Aerodinámica y suavizados
- 1.4.2. Textura de superficie
- 1.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles

1.5. Vehículos terrestres
- 1.5.1. Topología de vehículos
- 1.5.2. Modelando para animación
- 1.5.3. Orugas

1.6. Paso del tiempo
- 1.6.1. Modelos creíbles
- 1.6.2. Materiales en el tiempo
- 1.6.3. Oxidaciones





1.7. Accidentes
- 1.7.1. Choques
- 1.7.2. Fragmentaciones de objetos
- 1.7.3. Pinceles de destrucción

1.8. Adaptaciones y evolución
- 1.8.1. Biomímesis
- 1.8.2. *Sci-fi*, distopías, ucronías y utopías
- 1.8.3. *Cartoon*

1.9. *Render Hard Surface* realistas
- 1.9.1. Escena de estudio
- 1.9.2. Luces
- 1.9.3. Cámara física

1.10. *Render Hard Surface* NPR
- 1.10.1. *Wireframe*
- 1.10.2. *Cartoon Shader*
- 1.10.3. Ilustración

Ábrete paso en el mercado laboral Freelance o empresarial con un programa que te brindará conocimientos exclusivos dentro de la escultura digital. Matricúlate ahora y titúlate en 6 semanas"

06

Titulación

El Diplomado en Creación de Máquinas Mediante 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Creación de Máquinas Mediante 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 Creación de Máquinas Mediante 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

Creación de Máquinas Mediante 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

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

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital



tech universidad tecnológica