Diplomado

Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/creacion-terrenos-entornos-organicos-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

Que el profesional se desarrolle en nuevos campos de trabajo y obtenga los mejores resultados en cada uno de sus proyectos, aplicando las diferentes técnicas de modelado orgánico y sistemas de fractales para la generación de elementos de la naturaleza, es el objetivo principal de este Diplomado, que profundiza en todas las técnicas y herramientas para la Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital. Un programa que combina el máximo rigor pedagógico, la mayor exigencia académica y la última tecnología educativa.



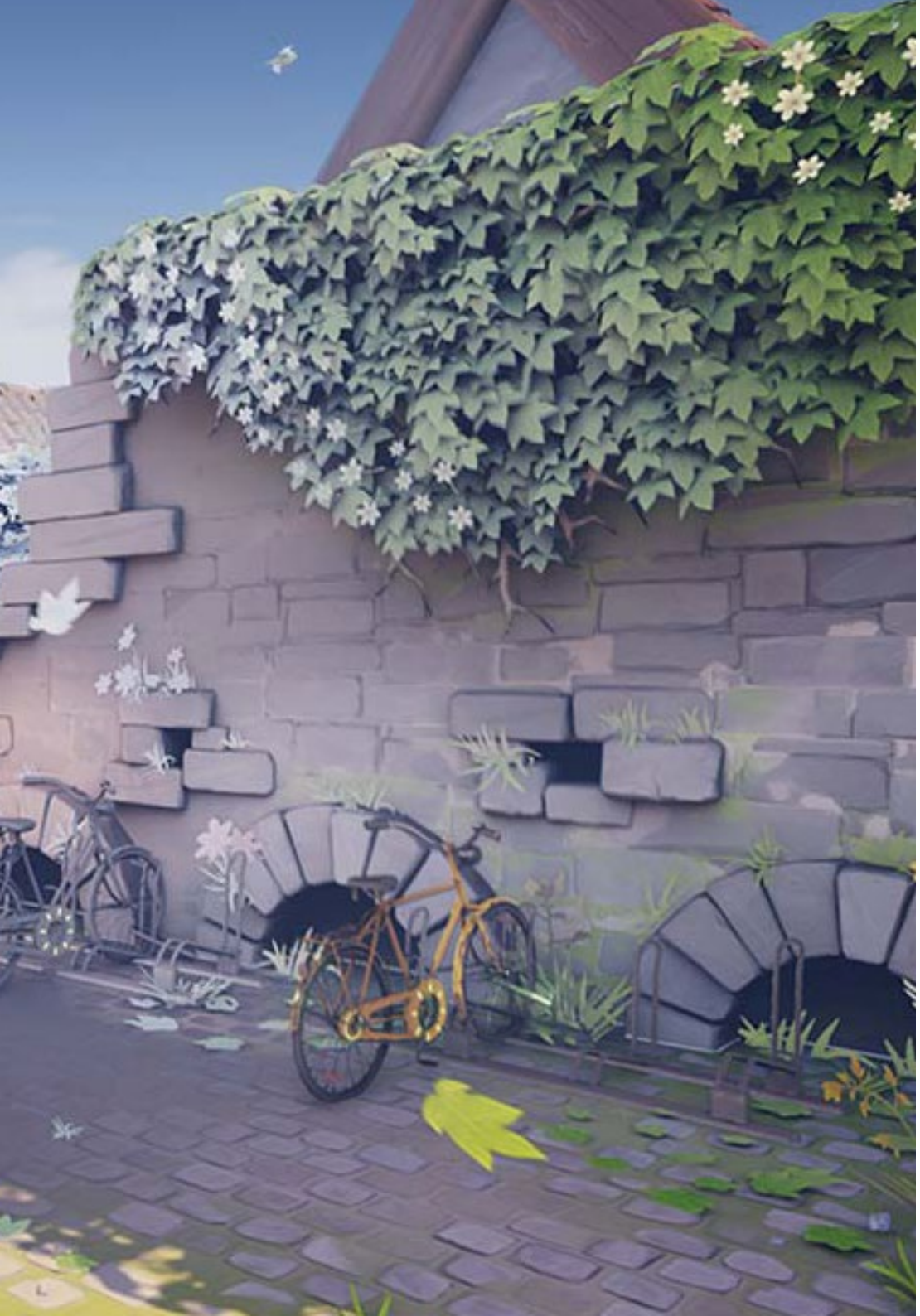


Impulsa tu carrera con capacitaciones de carácter exclusivo y único. Como solo TECH puede ofrecértelas"

Objetivos generales

- Aplicar procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- Desarrollar espacios llenos de creatividad e hiperrealismo empleando el modelo orgánico
- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- Conocer 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
- Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional en *Unity* y *Unreal Engine*
- Crear escenas con experiencias inmersivas en VR

Con esta titulación podrás crear espacios llenos de creatividad en tu próximo desarrollo de videojuegos”

03

Dirección del curso

TECH ha elegido a los docentes más especializados en la disciplina del modelado 3D y concept art, para diseñar e impartir este Diplomado en Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital. Quienes exhaustivamente han elegido cada uno de los temas de estudio y acompañarán al alumno en todo el proceso de aprendizaje a través de un entorno 100% online mediante una plataforma segura y dinámica.





Docentes expertos en Escultura Digital están al frente de este programa lo que le brinda un sello de calidad al contenido"

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

Este Diplomado presenta una distribución del temario que permite al alumno el aprendizaje continuo de las técnicas y herramientas empleadas en la actualidad para la Creación de terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital. Un contenido especializado desarrollado por docentes expertos, disponible desde el primer día para su consulta o descarga desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Basado en el relearning, una metodología innovadora que permite una experiencia ágil de aprendizaje mediante la reiteración de conceptos, para alcanzar la titulación en tan solo 6 semanas.





Aprende a utilizar potentes herramientas de generación de terrenos orgánicos con levantamientos en Heightmap como los Terrain de Unity o Unreal en realtime”

Módulo 1. Creación de terrenos y entornos orgánicos

1.1. Modelado orgánico en la naturaleza
- 1.1.1. Adaptación de pinceles
- 1.1.2. Creación de rocas y acantilados
- 1.1.3. Integración con *Substance Painter* 3D

1.2. Terreno
- 1.2.1. Mapas de desplazamiento en terrenos
- 1.2.2. Creación de rocas y acantilados
- 1.2.3. Librerías de escaneado

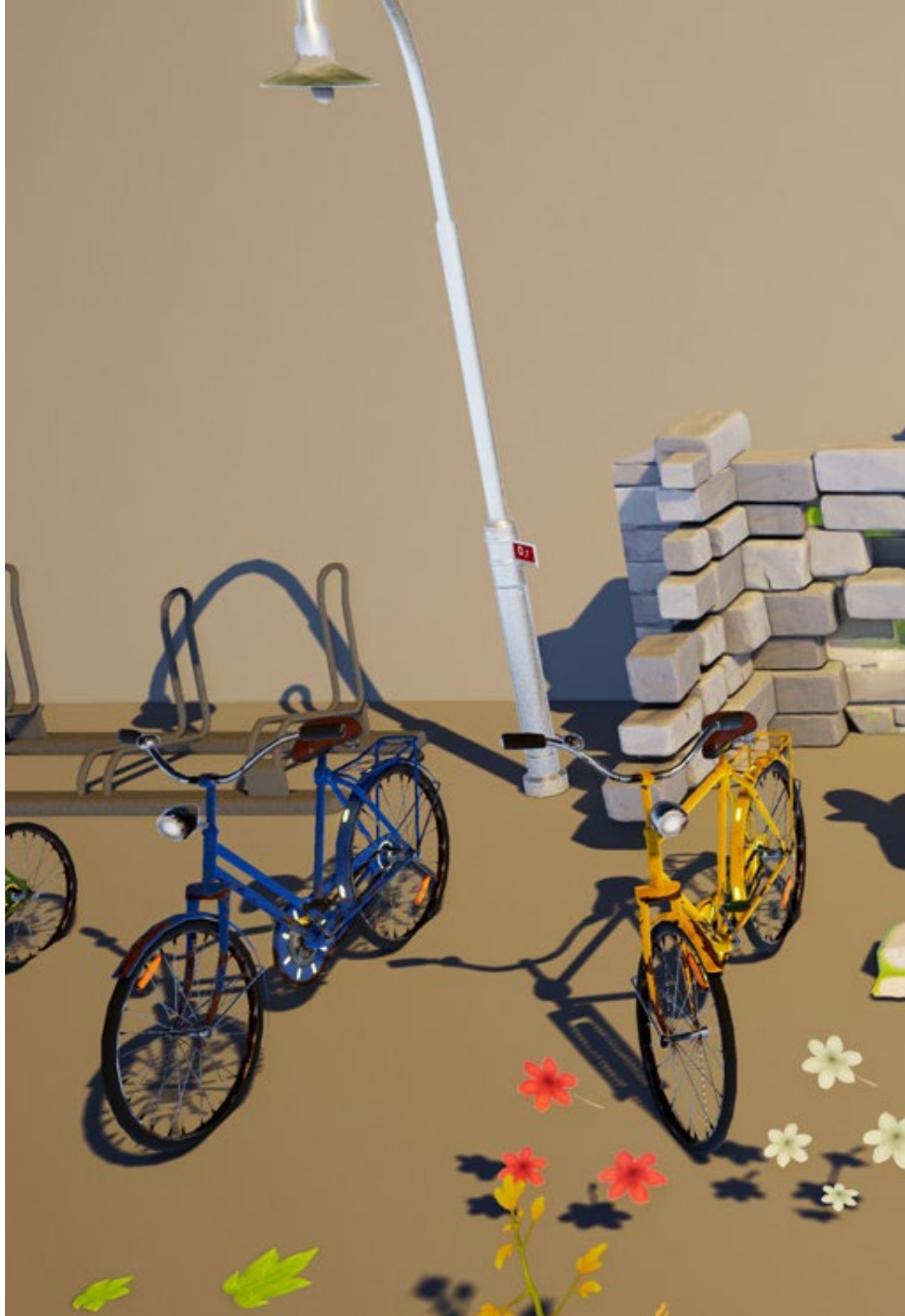
1.3. Vegetación
- 1.3.1. *SpeedTree*
- 1.3.2. Vegetación *low poly*
- 1.3.3. Fractales

1.4. *Unity Terrain*
- 1.4.1. Modelado orgánico del terreno
- 1.4.2. Pintado del terreno
- 1.4.3. Creación de vegetación

1.5. *Unreal Terrain*
- 1.5.1. *Heightmap*
- 1.5.2. Texturizados
- 1.5.3. *Unreal's foliage system*

1.6. Físicas y realismo
- 1.6.1. Físicas
- 1.6.2. Viento
- 1.6.3. Fluidos

1.7. Paseos virtuales
- 1.7.1. Cámaras virtuales
- 1.7.2. Tercera persona
- 1.7.3. Primera persona FPS





1.8. Cinematografía
- 1.8.1. *Cinemachine*
- 1.8.2. *Sequencer*
- 1.8.3. Grabación y ejecutables

1.9. Visualización del modelado en realidad virtual
- 1.9.1. Consejos de modelado y texturizado
- 1.9.2. Aprovechamiento del espacio interaxial
- 1.9.3. Preparación de proyectos

1.10. Creación de escena en VR
- 1.10.1. Situación de las cámaras
- 1.10.2. Terrenos e infoarquitectura
- 1.10.3. Plataformas de uso

Únete a la comunidad de profesionales que ven en la capacitación online, la verdadera llave del éxito”

06

Titulación

El Diplomado en Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con 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 Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con 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 Terrenos y Entornos Orgánicos con 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 Terrenos y Entornos Orgánicos con 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

Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Creación de Terrenos y Entornos Orgánicos con Escultura Digital



tech universidad tecnológica