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/diseno/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

01

Presentación

El modelado 3D es una las técnicas de la computación gráfica que más proyección ha tenido en los últimos años. La implementación de la Escultura Digital en industrias como el videojuego, arquitectura, salud, cine o el entretenimiento digital en general, entre otras; han hecho imprescindible el manejo de sus técnicas y herramientas. Sin embargo, para el éxito de la obra a nivel visual y de funcionalidad debe comprender acabados finales de calidad y para ello es importante manejar el texturizado como técnica principal. En este programa el alumno dominará las técnicas escultóricas más utilizadas en el modelado actual y las integrará entre sí. Perfeccionando el perfil hacía su desarrollo como experto, en el campo que se desarrolla actualmente o dando paso a nuevas oportunidades.





Manejaras tres grandes programas del sector como son ZBrush, Substance painter y 3D Max, para obtener acabados fotorrealistas”

Gracias a la impresión 3D, escaneados tridimensionales, motores de videojuegos o fresados se ha impulsado la implementación de la Escultura Digital en diferentes industrias. En este programa se alcanzará un gran dominio de la etapa del texturizado, así como de los sistemas de exportación estándar entre los diversos programas, pudiendo aprovechar las grandes cualidades de cada software y desempeñarse de forma eficaz en sistemas integrados de equipos de trabajo. Se utilizarán programas de gestión de texturas de software libre para sacar todos los mapas necesarios de un proyecto y así entender la filosofía del texturizado.

Asimismo, este programa permitirá al profesional aprender 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 lo es , con el cual conseguirá un gran acabado realmente fotorrealista.

En tan solo 6 semanas, el estudiante del Diplomado en Texturizado para Escultura Digital comprenderá el uso de referencias como sistema de modelado y conformar la estructura de sus obras de una forma técnica, desarrollando mediante modelado orgánico en ZBrush, una gran calidad de detalle que podrá integrar en un programa pionero en infoarquitectura como es Lumion.

Este programa impartido por TECH Universidad Tecnológica, a través de una innovadora metodología de estudio totalmente online, permite al profesional una capacitación continua y eficiente mediante el uso de dispositivos de su preferencia con conexión a internet y el acompañamiento de un equipo docente experto. Con la opción de descargar los contenidos para su consulta y cumplir con los objetivos de preparación logrando su titulación en tan solo 6 semanas.

Este **Diplomado en Texturizado para Escultura Digital** 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

Si eres profesional o tienes experiencia en el campo del diseño 3D, este programa es para ti”

Aprende a manejar todas las técnicas sobre el Texturizado para Escultura Digital y marca la diferencia en tu entorno laboral"

Profundiza sobre el modelado de escenografías mediante 3Ds Max y su integración con ZBrush.

Estudiar totalmente online te brinda la oportunidad de organizar tus metas profesionales y personales para alcanzar el éxito.

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

Este programa, abre las puertas de la profesionalización a todo aquel que se desempeña o ha tenido experiencia en el diseño 3D, infoarquitectura, *Art Design*, *Technical Artist*, generalistas 3D, modeladores, texturizadores, iluminadores o como concept art. Teniendo como objetivo principal brindar todos los conocimientos en el área de Texturizado para Escultura Digital, así como el manejo de software y herramientas específicas, que le lleven a obtener resultados únicos en sus proyectos.





¿Te gusta el mundo del diseño y buscas especializarte en tu carrera? Este Diplomado 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 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

Industrias básicas implementan en la actualidad Escultura Digital en sus procesos. Aprovecha el crecimiento del sector y elige profesionalizarte"

03

Dirección del curso

Para garantizar que el proceso de aprendizaje se desarrolla adecuadamente, TECH Universidad tecnológica ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales expertos en modelado 3D. Los mismos que transmitirán sus conocimientos a través de métodos innovadores para que el alumno aprenda de forma eficaz los temas de estudio y logre integrarlas finalmente en su desempeño profesional.





Realiza tu recorrido hacia la profesionalización de la 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 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 comprende toda la temática sobre Texturizado para Escultura Digital, proporcionada en contenido de tipo práctico y teórico, disponible en un entorno dinámico y seguro totalmente online. Lo cual permite al estudiante adquirir los conocimientos más avanzados y actualizados en materia de modelado 3D y acabados profesionales. Pudiendo dominar las técnicas de forma eficaz, gracias a los ejercicios prácticos y contenidos interactivos que hacen la experiencia del usuario mucho más ágil. Compartirá en comunidades de especialistas, contará con foros, salas de reuniones y chat privados con su profesorado, así como la disponibilidad de 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 *Banking*
- 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 la animación 3D, videojuegos e impresión tridimensional”



0?

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.

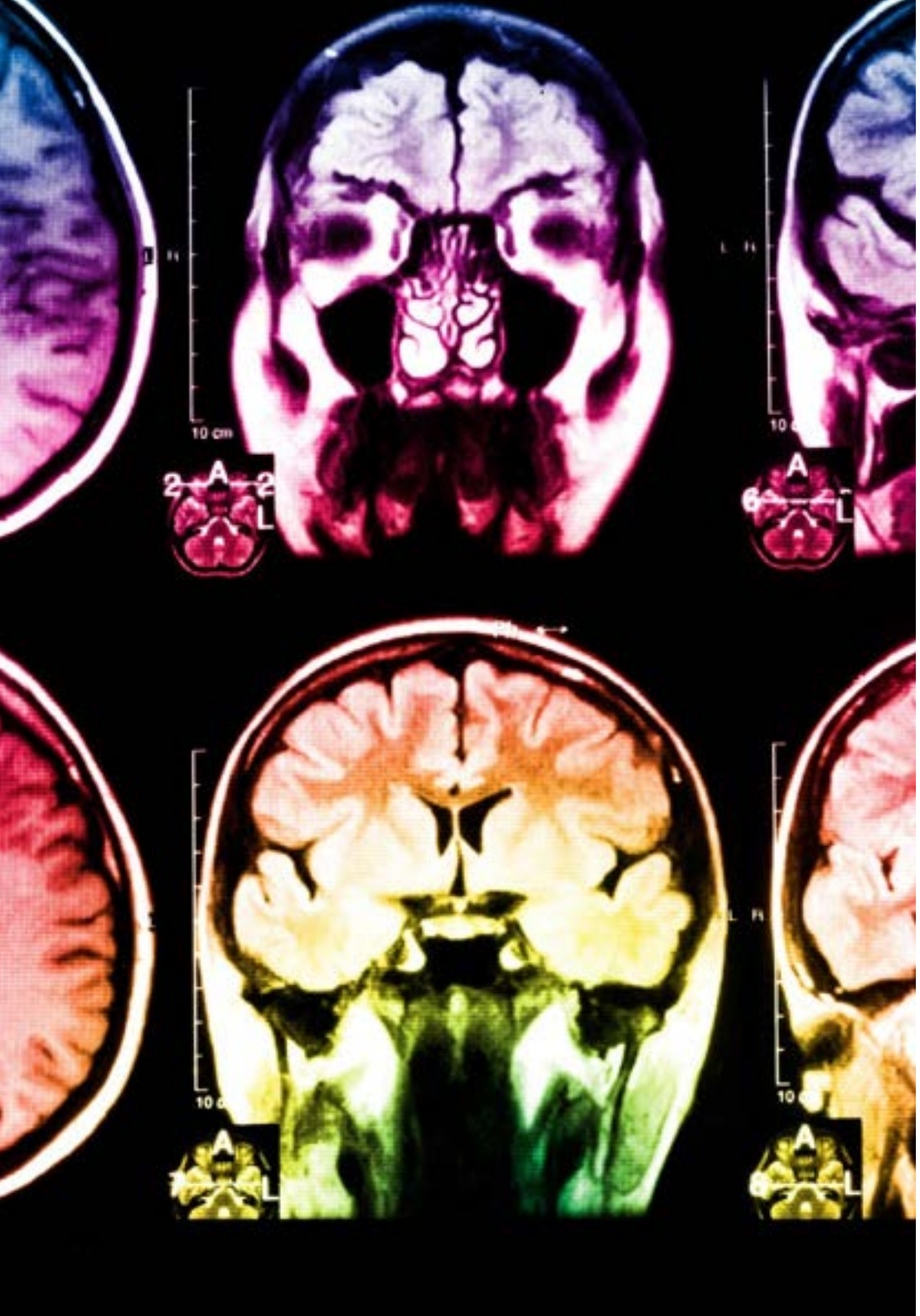
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

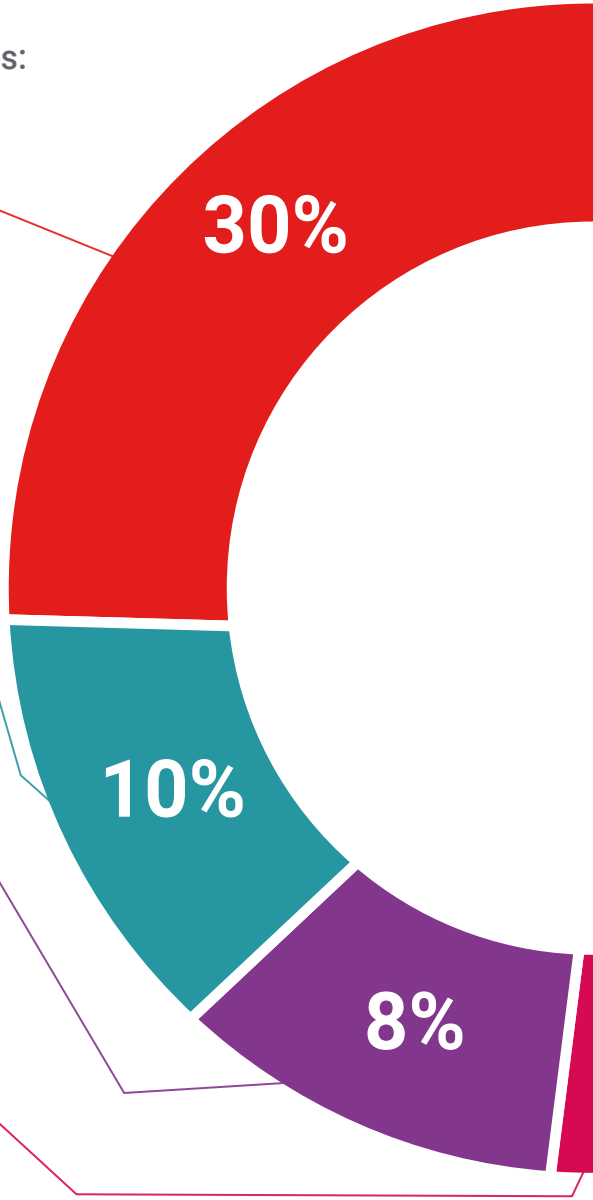
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

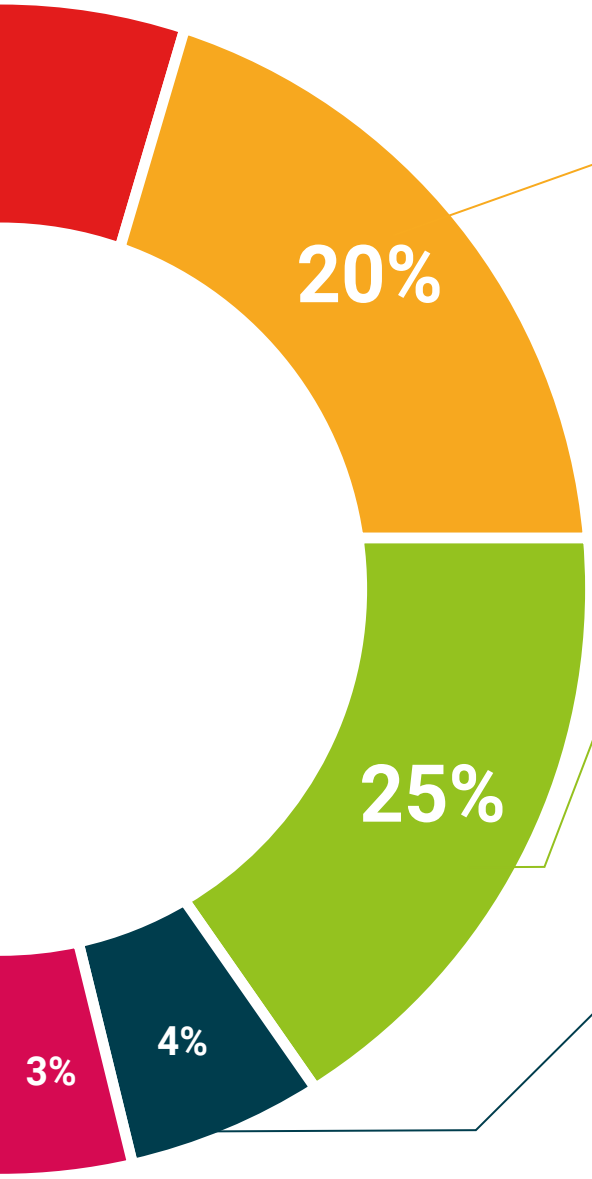
Prácticas de habilidades y competencias

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 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 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