

Diplomado

Texturizado para Escultura Digital



tech universidad
tecnológica

Diplomado Texturizado para Escultura Digital

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

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

01

Presentación

Una de las atracciones que más atraen a los seguidores de los videojuegos es el realismo que expresan, la capacidad de destacar la creatividad artística, musical y visual. Los videojuegos cada vez son más profesionales en cuanto a detalles de gráficos, historia y composición en general. La implementación de la escultura digital en dicha industria ha hecho imprescindible el manejo de sus técnicas y herramientas, para conseguir un esculpido verdaderamente profesional; así como de los materiales, para tener un gran acabado final. Pero para dominarlas, el profesional ha de capacitarse con los más actualizados conocimientos, es por ello que en este programa el alumno dominará las técnicas escultóricas más utilizadas en el modelado actual y las integrará entre sí de forma 100% online y con la guía de expertos para titularse en 6 semanas.



“

Potenciarás tus habilidades en tres grandes programas del sector como ZBrush, Substance painter y 3ds Max, para obtener acabados fotorrealistas”

En los últimos años el concepto de modelado ha cambiado de una forma radical, de forma que en estos momentos no se pueden separar el texturizado del modelado y a la inversa, ya que estas dos etapas de desarrollo conviven de forma simbiótica. Para conseguir un esculpido verdaderamente profesional, se necesita de las coordenadas de las texturas, así como de los materiales, para tener un gran acabado final. Gracias a esto, se puede obtener un mismo modelado con diversos niveles de poligonización y poder tener esta información recogida como texturas.

En este Diplomado el profesional dominará la etapa del texturizado, así como de los sistemas de exportación estándar entre los diversos programas, que le ayudarán a aprovechar las grandes cualidades de cada *software*, para desempeñarse de forma eficaz en sistemas integrados de equipos de trabajo. Utilizará programas de gestión de texturas de *software* libres para sacar todos los mapas necesarios de un proyecto y así entender la filosofía del texturizado.

Asimismo, aprenderá a pintar geometrías de forma directa con programas como *ZBrush*, *3ds 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 *Substance painter*, con el cual conseguirá un gran acabado realmente fotorealista. Desarrollará modelados orgánicos con *ZBrush* con una gran calidad de detalle que además, podrá integrar en un programa pionero en infoarquitectura como es *Lumion*.

En tan solo 6 semanas y a través de una innovadora metodología de estudio totalmente *online*, el profesional podrá titularse, gracias a 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; lo que le permitirá cumplir con los objetivos de profesionalización de forma ágil y eficiente.

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 y quieres potenciar tus habilidades, este Curso Universitario es para ti"

“

Aprende a pintar geometrías de forma directa con programas como ZBrush, 3ds Max y Substance painter para lograr un gran acabado fotorrealista”

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 vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Domina diversos tipos de software libres y sus programas de gestión de texturas, para sacar todos los mapas necesarios para tu proyecto.

Estudia a tu ritmo, gracias a la metodología totalmente online y basada en el relearning implementada por TECH.



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 art* y que quieren darse paso en la industria de los videojuegos.



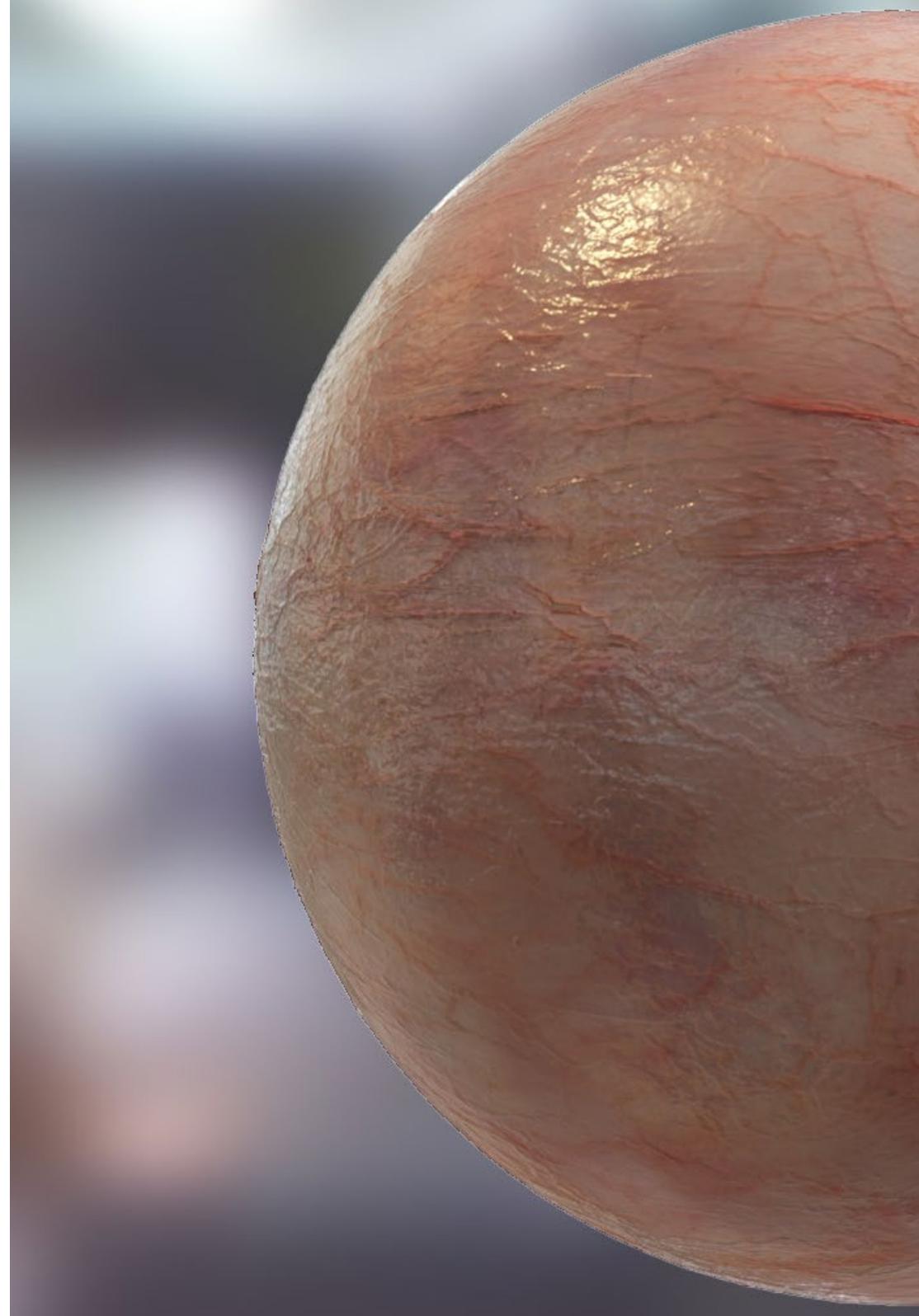
“

*¿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 Martínez 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”

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”

En TECH empleamos el Método del Caso

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”



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

“ *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 escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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 tomaran decisiones y emitieran 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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard 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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 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.



*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.



Diplomado
Texturizado para
Escultura Digital

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Texturizado para Escultura Digital

