

Curso Universitario

Texturizado para Escultura Digital





Curso Universitario

Texturizado para Escultura Digital

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01 Presentación

El modelado 3D es una de 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 hacia 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 Curso Universitario 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 FUNDEPOS, 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 **Curso Universitario 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”

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.

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.



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 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 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 FUNDEPOS 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 Curso Universitario 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"



05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06 Titulación

El Curso Universitario en Texturizado para Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Texturizado para Escultura Digital** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Texturizado para Escultura Digital**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario

Texturizado para
Escultura Digital

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

Curso Universitario

Texturizado para Escultura Digital