

Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital





Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

pág. 20

06

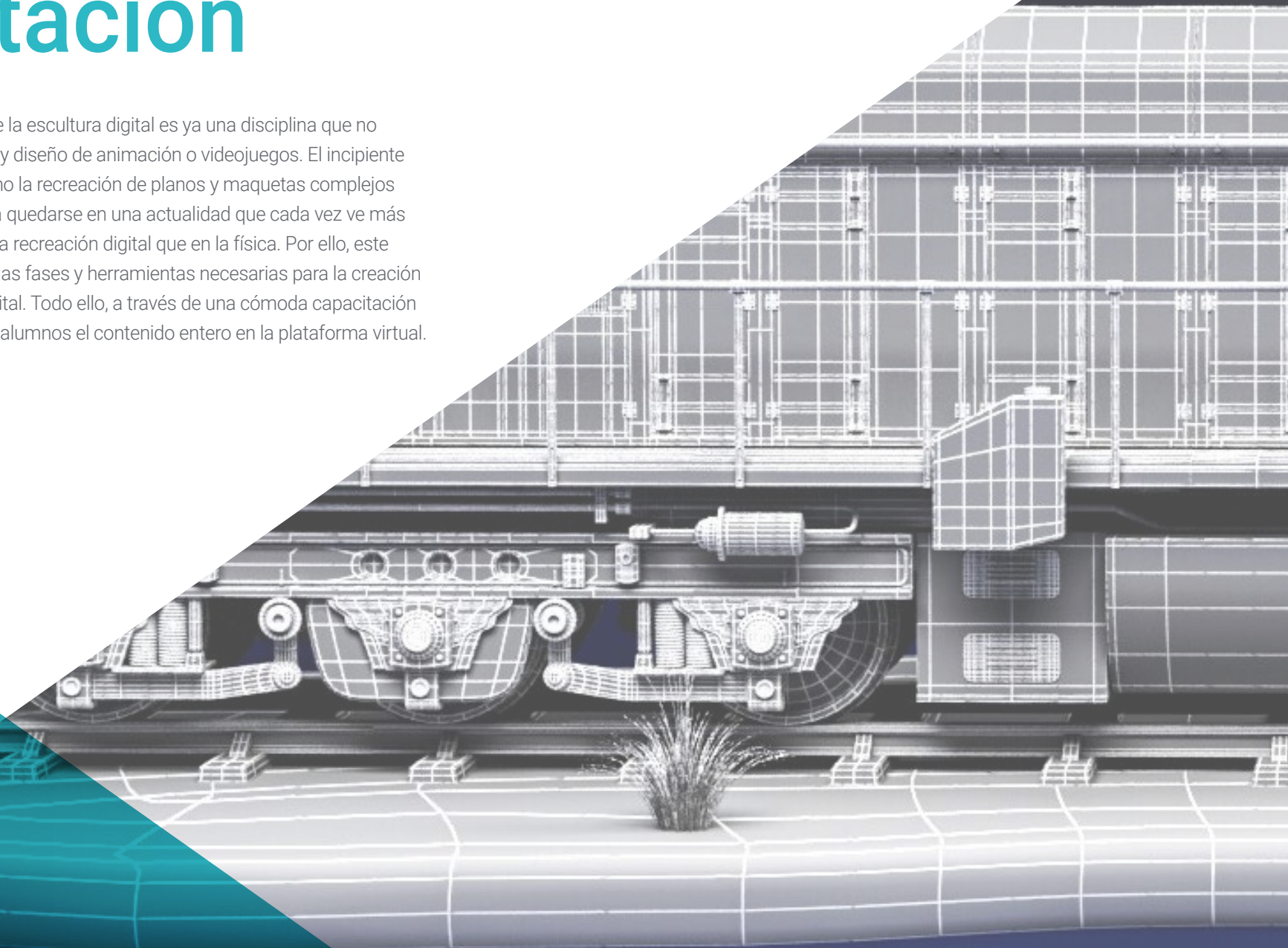
Titulación

pág. 30

01

Presentación

La recreación de máquinas mediante la escultura digital es ya una disciplina que no sólo tiene aplicación en el desarrollo y diseño de animación o videojuegos. El incipiente interés por la realidad virtual, así como la recreación de planos y maquetas complejos o la infoarquitectura, han venido para quedarse en una actualidad que cada vez ve más beneficios, incluido económicos, en la recreación digital que en la física. Por ello, este plan de educación contempla todas las fases y herramientas necesarias para la creación de máquinas mediante escultura digital. Todo ello, a través de una cómoda capacitación online que pone a disposición de los alumnos el contenido entero en la plataforma virtual.



“

Crea una ventaja competitiva en tu portafolio con el desarrollo de máquinas, con todos sus componentes y elementos, mediante la escultura digital”

Hace unos pocos años siquiera la oferta de esta capacitación habría sido incomprensible. El panorama, sin embargo, ha dado un giro tal que hoy por hoy la modelación tridimensional o la escultura digital son considerados empleos a la orden del día y con utilidad en diversos campos. Por ello, TECH ha ideado este Diplomado, para que los usuarios de esta capacitación estén un paso por delante y sean auténticos expertos en la Creación de Máquinas Mediante la Escultura Digital.

Un completo plan de estudio que hace un recorrido partiendo de la creación de figuras robots y los despieces de los mismos, así como de *cyborgs*, a lo que le siguen las naves y aviones y vehículos terrestres. Además, se presta especial atención también a los acontecimientos tales como: el paso del tiempo, accidentes o adaptaciones y evolución. Por último, se incidirá en el proceso de *renders* realistas y NPR para *hardsurface* o superficies duras.

Todas las titulaciones que ofrece TECH están basadas en la metodología didáctica *Relearning* y *Learning by Doing*, para fomentar el aprendizaje autónomo y al propio ritmo y tiempo de los alumnos. A ello se suma el cómodo formato de este programa: totalmente online y con acceso constante a los materiales pedagógicos en el aula virtual, además de que cuenta con un sistema de acreditación directo, que supone que una vez cursada esta capacitación no es necesario entregar ningún proyecto o trabajo de fin de carrera para convalidarla.

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

contiene el programa universitario 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



Adéntrate en el apasionante mundo del diseño de robots, cyborgs y máquinas con este Diplomado online"

“

Accede a todo el contenido en la plataforma virtual siempre que quieras y puedas. Compagina el reciclaje académico con tus otros proyectos personales o profesionales”

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.

Actualiza tus conocimientos en Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital y da un plus a tus portafolios con esta innovadora capacitación.

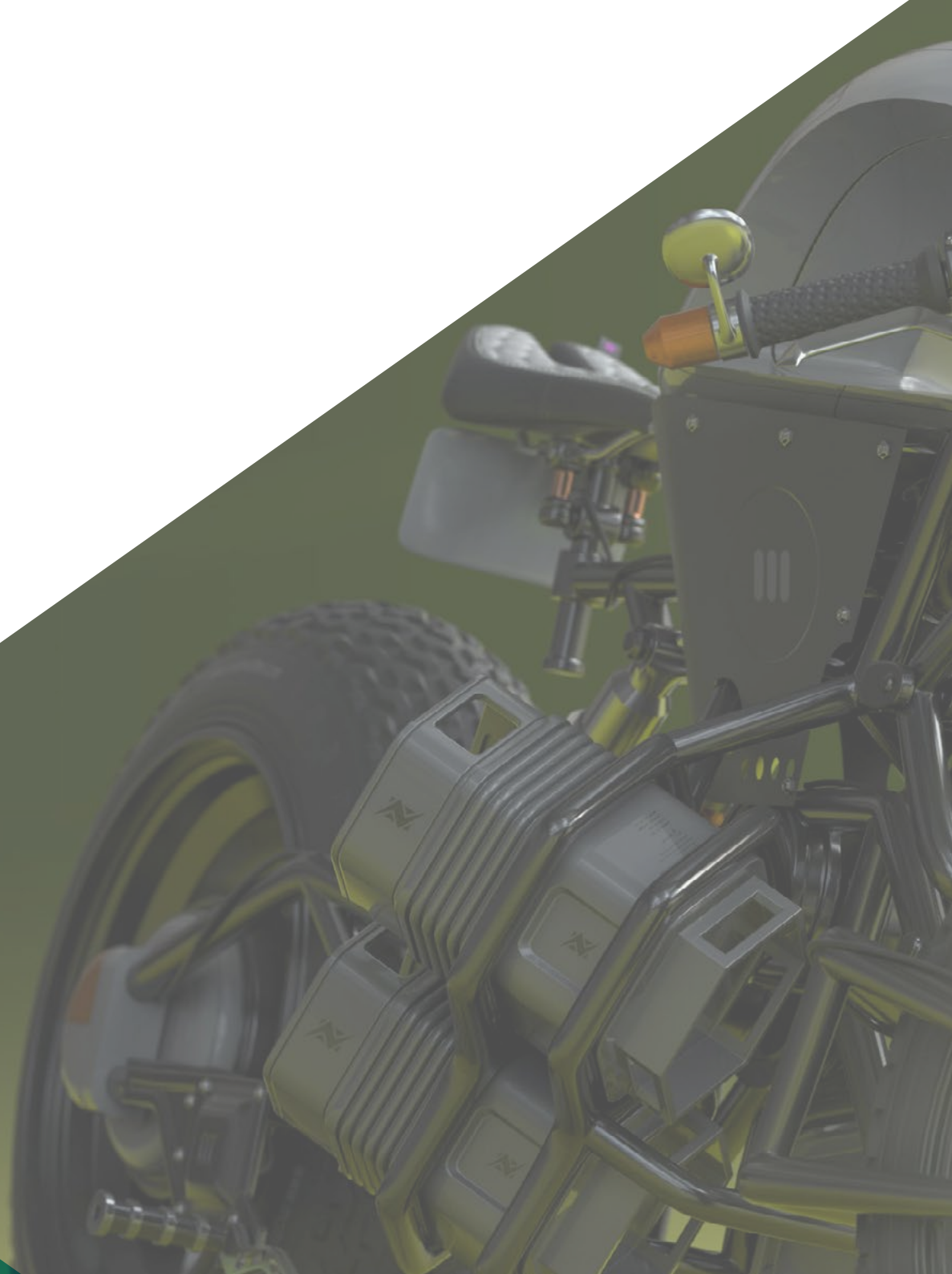
A tu propia velocidad: la metodología Relearning empleada en este Diplomado conseguirá que aprendas de forma autónoma y progresiva.



02

Objetivos

Esta titulación tiene como fin comprender las técnicas para la creación de robots, *cyborgs*, medios de transporte y, en general, máquinas, a través de la escultura digital. Para conseguirlo, el estudiante se aplicará en el manejo y utilización de forma avanzada de diversos sistemas de modelado orgánico, como *Edit Poly* y *Splines*. También obtendrán conocimientos sobre acabados especializados de *hardsurface* e infoarquitectura y aprendizaje de los softwares y herramientas más necesarios en este sector. Todo ello, se abordará de una manera práctica en el estudio y elaboración de casos prácticos, para garantizar una mayor retención de conocimientos.



“

Conviértete en un experto en el manejo y uso de forma avanzada de diversos sistemas de modelado orgánico, como Edit Poly y Splines a través de este Diplomado”



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
- ♦ Manejar y utilizar 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

- ♦ 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*



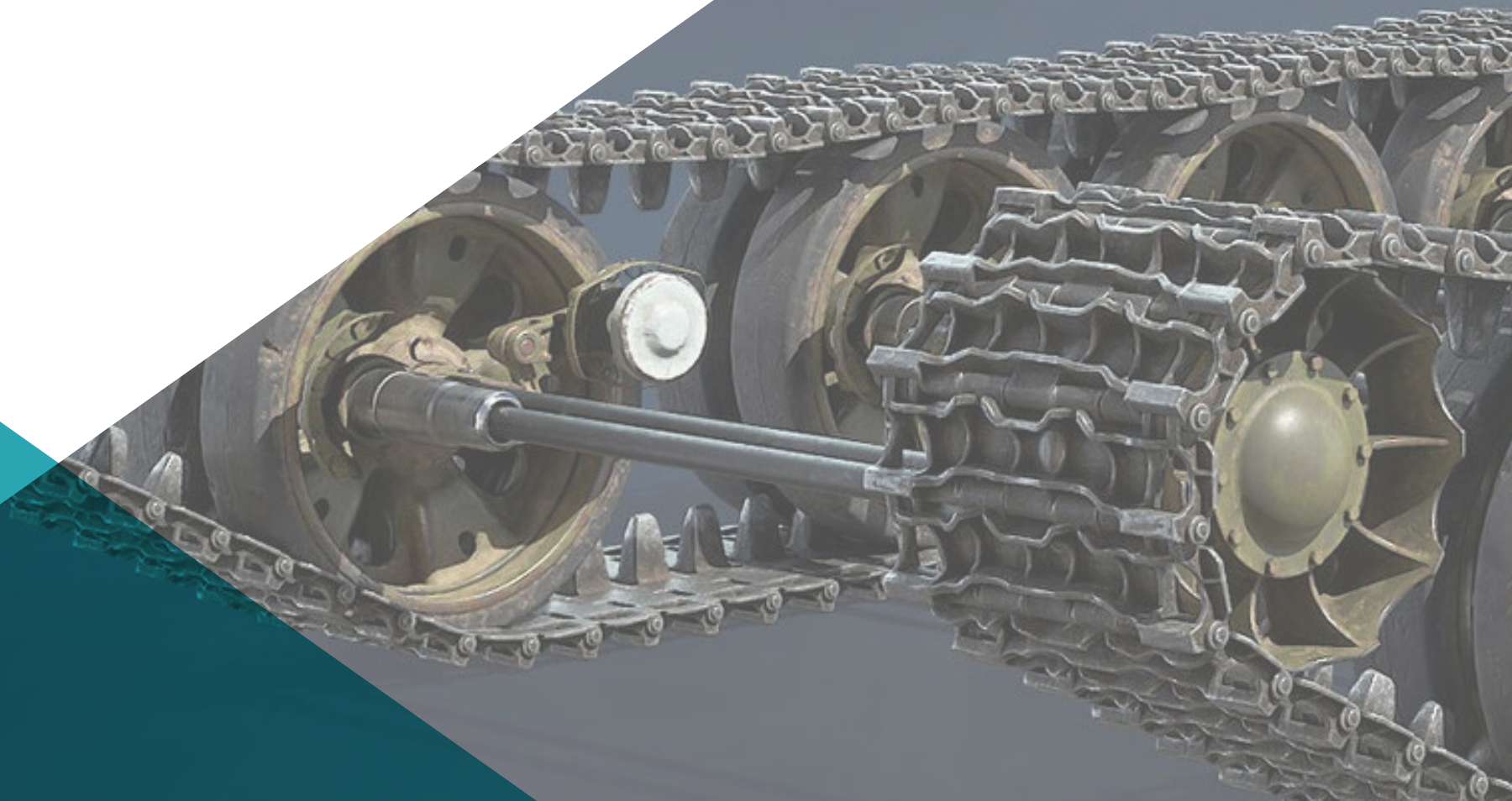
Aprende qué herramientas son útiles en la Creación de Máquinas Mediante la Escultura Digital y aplícalas

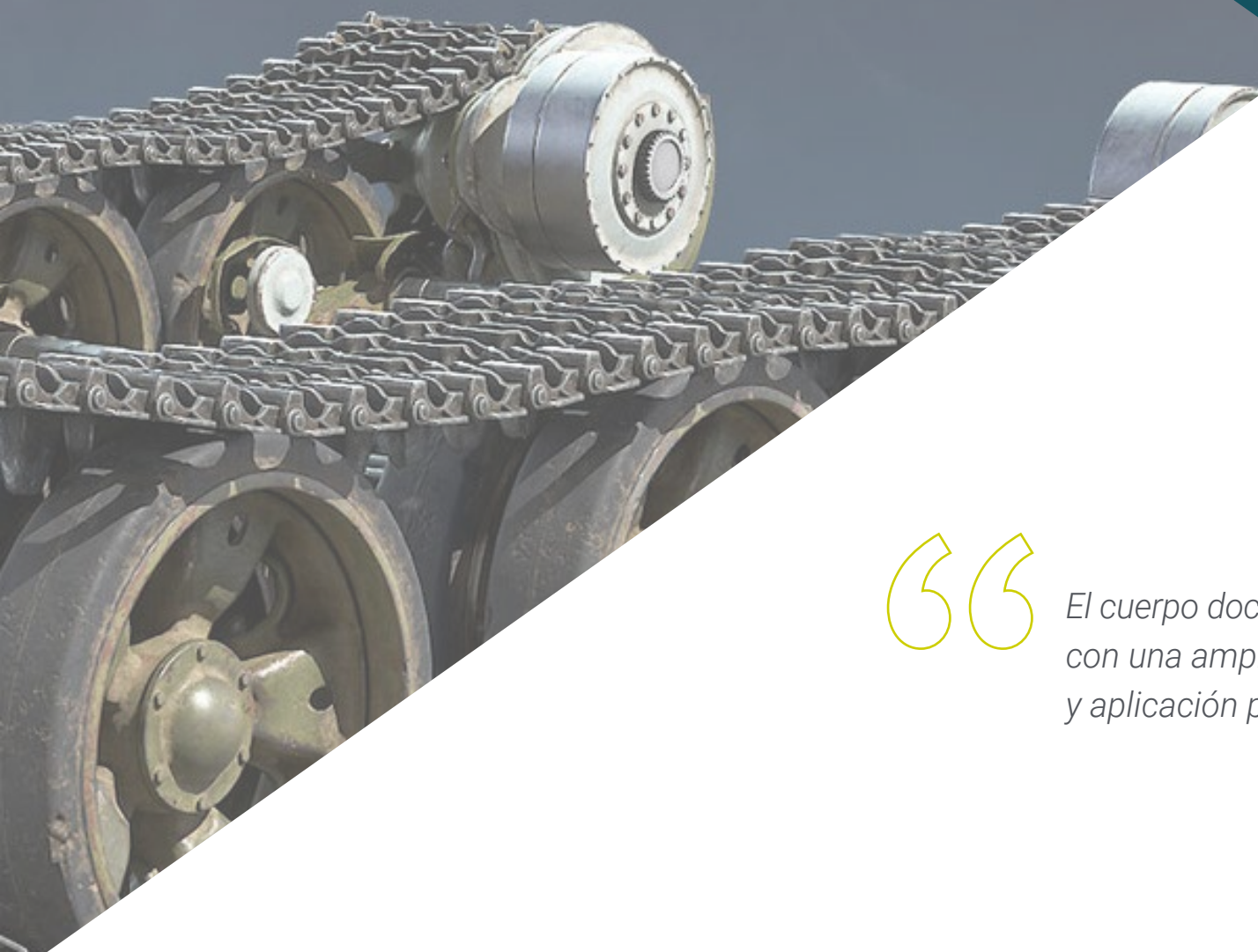


03

Dirección del curso

Este programa en Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital está conformado por un cuerpo directivo y docente de auténticos profesionales en el ámbito de la escultura digital. Con una amplia trayectoria de investigación y aplicación profesional, aportarán al alumnado no sólo unos conocimientos teóricos y prácticos, sino también un criterio y sensibilidad hacia las elaboraciones. Además, estarán disponibles para solventar cualquier duda o problema que surja a los estudiantes mientras cursen esta capacitación.





“

El cuerpo docente de esta capacitación cuenta con una amplia trayectoria de investigación y aplicación profesional”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Especialista en Escultura Digital
- *Concept art* y modelados 3D para Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* y modelados para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurador en Geocisa
- 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
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, con la especialidad de Diseño y Escultura
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC de Madrid



04

Estructura y contenido

La estructura de esta capacitación comprende un contenido perfectamente desarrollado para garantizar el aprendizaje autónomo y eficiente de los alumnos. Este programa en Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital está organizado en 10 subapartados, que permiten a los estudiantes combinar perfectamente su rutina con el proceso de aprendizaje. El recorrido de este plan de estudio se centra inicialmente en el estudio de las figuras robots y sus despieces, así como en las figuras *cyborgs*. Después se centra en medios de transporte terrestres, naves y aeronaves, para terminar poniendo el foco en procesos como el paso del tiempo o accidentes. También existirán apartados dedicados a la elaboración de *renders hardsurface*.

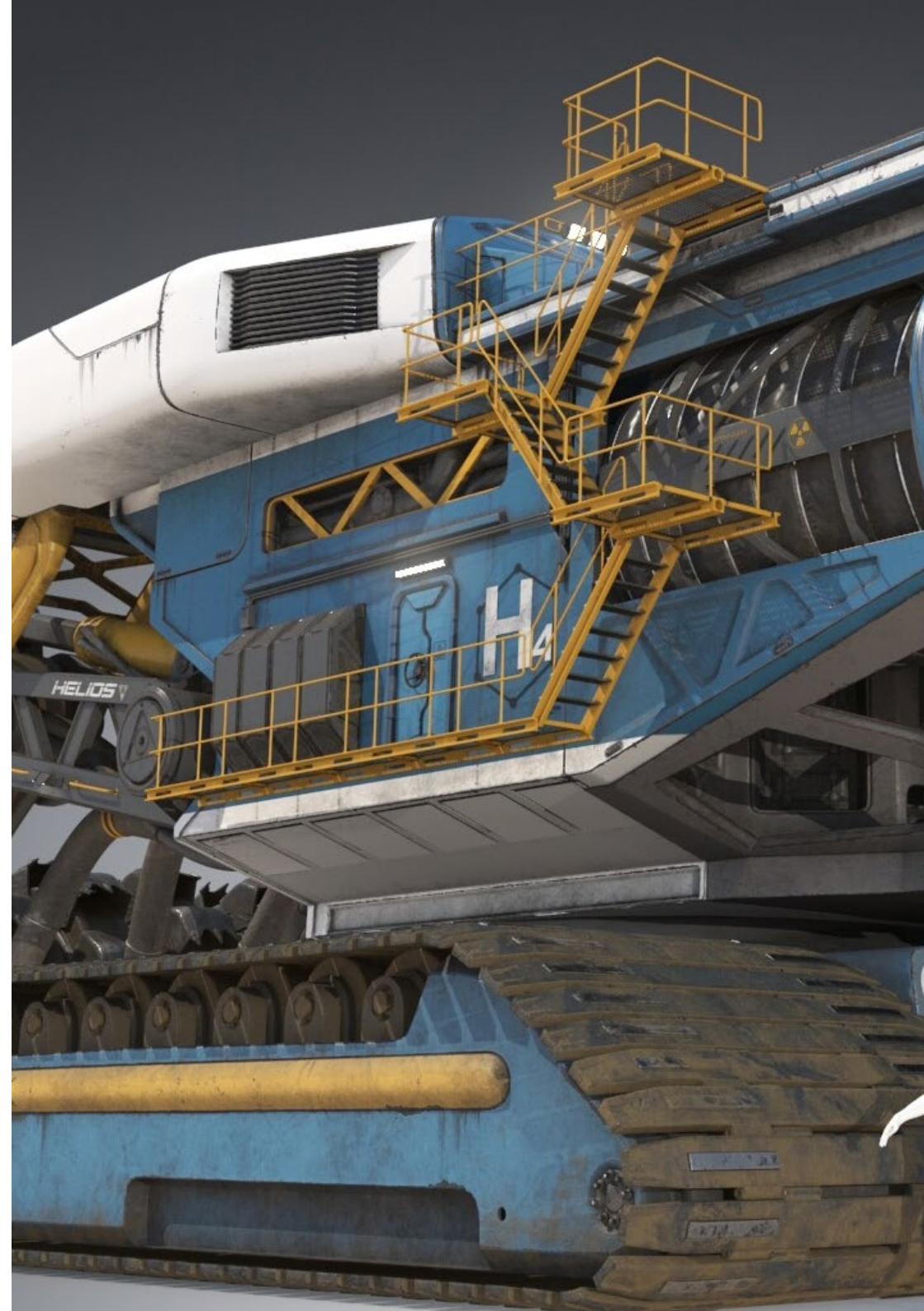


“

Un completo programa de estudio que te preparará para asumir nuevos retos profesionales en escultura digital”

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. Cyborg
 - 1.3.1. Seccionados mediante mascarar
 - 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*, distopía, ucronías y utopías
 - 1.8.3. Cartoon
- 1.9. *Render Hardsurface* realistas
 - 1.9.1. Escena de estudio
 - 1.9.2. Luces
 - 1.9.3. Cámara física
- 1.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 1.10.1. *Wireframe*
 - 1.10.2. *Cartoon Shader*
 - 1.10.3. Ilustración

“¿Qué esperas? Matricúlate ya en este Diplomado online y adquiere las mejores destrezas diseñando y creando máquinas en escultura digital”

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 según el índice global score, 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.

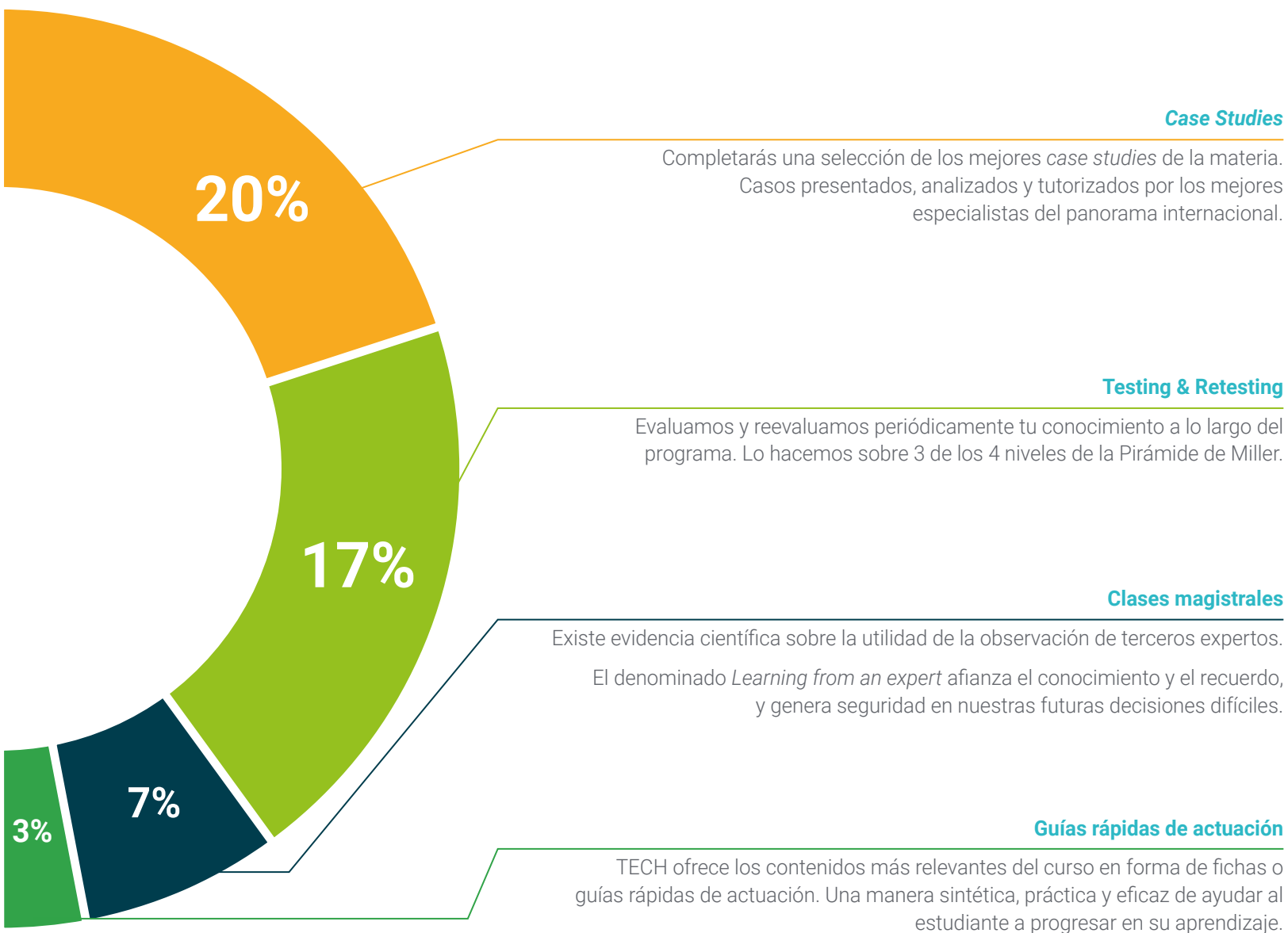
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Diplomado en Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital** contiene el programa universitario 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**.

Este título expedido por **TECH Universidad** 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**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

Creación de Máquinas
Mediante Escultura Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Creación de Máquinas Mediante Escultura Digital

