

Máster Título Propio

Escultura Digital





Máster Título Propio Escultura Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/videojuegos/master/master-escultura-digital

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 22

05

Salidas profesionales

pág. 26

06

Licencias de software incluidas

pág. 30

07

Metodología de estudio

pág. 34

08

Cuadro docente

pág. 44

09

Titulación

pág. 48

01

Presentación del programa

La creciente complejidad de los videojuegos actuales exige que las empresas incorporen profesionales altamente especializados y actualizados en las últimas novedades del sector. En este sentido, un informe reciente de la International Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos revela que el 72% de las compañías de Videojuegos buscan profesionales con habilidades avanzadas en Escultura Digital y modelado 3D, lo que subraya la necesidad de una actualización constante en el área. Con el objetivo de brindarles las herramientas necesarias, TECH ofrece un vanguardista programa universitario integral en estos aspectos clave. Asimismo, se imparte en una modalidad flexible que permite adaptarse a los horarios y necesidades personales.





“

*Gracias a este Máster Título Propio
100% online, dominarás las técnicas
más innovadoras de la Escultura
Digital”*

La industria de los Videojuegos ha experimentado un notable impulso en los últimos años, aumentando la demanda de profesionales altamente especializados en diversas áreas. Por ejemplo, la Escultura Digital ha adquirido una relevancia clave en el modelado 3D de personajes, escenarios y objetos dentro de los videojuegos. En este sentido, los artistas digitales requieren una capacitación integral sobre las últimas técnicas y herramientas, como el *baked* de texturas orgánicas para crear entornos y personajes visualmente impactantes y realistas.

En este contexto, TECH lanza un completo programa en Escultura Digital. Diseñado por referentes en este campo, el itinerario académico profundizará en disciplinas clave como el modelado orgánico, fundamental para la creación de personajes y entornos con gran nivel de detalle. En sintonía con esto, el temario ahondará en el estudio del imaginario animal, permitiendo a los profesionales comprender la anatomía y geometría de criaturas reales y fantásticas.

Asimismo, los materiales didácticos incluirán el manejo de texturas PBR, esenciales para dotar a los modelos de realismo y riqueza visual. De este modo, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para producir esculturas digitales altamente expresivas y funcionales. Gracias a esto, optimizarán su desempeño artístico dentro de una industria en constante evolución.

Por otra parte, la titulación universitaria se basa en una cómoda modalidad 100% online que permite a los artistas digitales organizar libremente sus tiempos de estudio. De hecho, lo único que necesitarán será un dispositivo con conexión a internet para acceder al entorno del Campus Virtual. Además, TECH incorpora su innovador sistema del *Relearning*, que asegura una asimilación de conocimientos de forma natural y progresiva. Así pues, los egresados no tendrán que depender de métodos tradicionales como la memorización intensiva o sesiones extensas. En adición, contarán con una completa selección de recursos multimedia de apoyo como vídeos explicativos, guías interactivas o lecturas especializadas.

Este **Máster Título Propio en 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 Videojuegos
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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



Utilizarás técnicas de esculpido modernas para lograr resultados de primera calidad”

“

Mediante la multitud de recursos prácticos de este programa universitario, adquirirás la capacidad de aplicar correctamente los distintos Tipos de Impresiones 3D”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de Videojuegos, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Llevarás a cabo proyectos de Escultura Digital desde la concepción hasta la ejecución final, con un enfoque en la creatividad.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización profesional.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

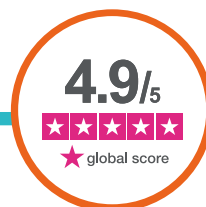
Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

Este Máster Título Propio en Escultura Digital proporcionará a los artistas digitales las herramientas más avanzadas para perfeccionar sus habilidades en el entorno 3D. Es así como, el plan académico profundizará en el desarrollo de personajes complejos como el *cyborg*, abordando su estructura mecánica y detallado anatómico. Asimismo, el temario permitirá dominar técnicas de pintado de mallas, esenciales para aplicar texturas y colores directamente sobre los modelos con precisión y coherencia estética. También, el programa universitario incluirá la optimización del render fotorrealista, haciendo uso de herramientas como el *denoiser* para agilizar los tiempos de procesado.



“

Desarrollarás competencias especializadas en la preparación de escenas para entornos de realidad aumentada, dominando la colocación precisa de elementos 3D sobre espacios físicos reales”

Módulo 1. Creación de *hard surface* y superficies rígidas

- 1.1. Técnicas escultóricas y aplicaciones
 - 1.1.1. *Edit poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Modelado orgánico
- 1.2. Modelado *edit poly*
 - 1.2.1. *Loops* y extrusiones
 - 1.2.2. Geometría de contención para suavizados
 - 1.2.3. Modificadores y *ribbon*
- 1.3. Optimizaciones de malla
 - 1.3.1. Quads, tris y ngons ¿Cuándo utilizarlos?
 - 1.3.2. Booleanos
 - 1.3.3. *Low poly* vs. *High poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificadores de *splines*
 - 1.4.2. Trazados de trabajo y vectores
 - 1.4.3. *Splines* como ayudantes de escenas
- 1.5. Escultura orgánica
 - 1.5.1. Interfaz *ZBrush*
 - 1.5.2. Técnicas de modelado en *ZBrush*
 - 1.5.3. Alphas y pinceles
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Sistemas de referencia
 - 1.6.2. Configuración de plantillas de modelado
 - 1.6.3. Medidas
- 1.7. Modelado para infoarquitectura
 - 1.7.1. Modelado de fachada
 - 1.7.2. Seguimiento de planos
 - 1.7.3. Modelado de interiores
- 1.8. Escenografía
 - 1.8.1. Creación de *attrezzo*
 - 1.8.2. Mobiliario
 - 1.8.3. Detallado en modelado orgánico *ZBrush*

- 1.9. Máscaras
 - 1.9.1. Enmascaramientos para modelado y pintura
 - 1.9.2. Máscaras de geometría e IDs para modelado
 - 1.9.3. Ocultaciones de malla, *polygroups* y cortes
- 1.10. Diseño 3D y *lettering*
 - 1.10.1. Uso de Shadow Box
 - 1.10.2. Topología del modelo
 - 1.10.3. ZRemesher retopología automática

Módulo 2. Texturizado para Escultura Digital

- 2.1. Texturizado
 - 2.1.1. Modificadores de texturas
 - 2.1.2. Sistemas *compact*
 - 2.1.3. *Slate* jerarquía de nodos
- 2.2. Materiales
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. PBR fotorrealistas
 - 2.2.3. No fotorrealistas: *Cartoon*
- 2.3. Texturas PBR
 - 2.3.1. Texturas procedurales
 - 2.3.2. Mapas de color, albedo y *diffuse*
 - 2.3.3. Opacidad y especular
- 2.4. Mejoras de malla
 - 2.4.1. Mapa de normales
 - 2.4.2. Mapa de desplazamiento
 - 2.4.3. *Vector maps*
- 2.5. Gestores de texturas
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. Materialize y sistemas online
 - 2.5.3. Escaneado de texturas
- 2.6. UVW y *baking*
 - 2.6.1. *Baked* de texturas *hard surface*
 - 2.6.2. *Baked* de texturas orgánicas
 - 2.6.3. Uniones de *baking*

- 2.7. Exportaciones e importaciones
 - 2.7.1. Formatos de texturas
 - 2.7.2. Fbx, obj y stl
 - 2.7.3. Subdivisión vs. *Dynamesh*
- 2.8. Pintados de mallas
 - 2.8.1. Viewport Canvas
 - 2.8.2. Polypaint
 - 2.8.3. Spotlight
- 2.9. Substance Painter
 - 2.9.1. *ZBrush* con Substance Painter
 - 2.9.2. Mapas de texturas *low poly* con detalle *high poly*
 - 2.9.3. Tratamientos de materiales
- 2.10. Substance Painter avanzado
 - 2.10.1. Efectos realistas
 - 2.10.2. Mejorar los *baked*
 - 2.10.3. Materiales SSS, piel humana

Módulo 3. Creación de máquinas

- 3.1. Robots
 - 3.1.1. Funcionalidad
 - 3.1.2. *Character*
 - 3.1.3. Motricidad en su estructura
- 3.2. Robot despiece
 - 3.2.1. Pinceles IMM y Chisel
 - 3.2.2. Insert Mesh y Nanomesh
 - 3.2.3. Zmodeler en *ZBrush*
- 3.3. Cyborg
 - 3.3.1. Seccionados mediante máscaras
 - 3.3.2. *Trim Adaptive* y *Dynamic*
 - 3.3.3. Mecanización
- 3.4. Naves y aviones
 - 3.4.1. Aerodinámica y suavizados
 - 3.4.2. Textura de superficie
 - 3.4.3. Limpieza de la malla poligonal y detalles

- 3.5. Vehículos terrestres
 - 3.5.1. Topología de vehículos
 - 3.5.2. Modelando para animación
 - 3.5.3. Orugas
- 3.6. Paso del tiempo
 - 3.6.1. Modelos creíbles
 - 3.6.2. Materiales en el tiempo
 - 3.6.3. Oxidaciones
- 3.7. Accidentes
 - 3.7.1. Choques
 - 3.7.2. Fragmentaciones de objetos
 - 3.7.3. Pinceles de destrucción
- 3.8. Adaptaciones y evolución
 - 3.8.1. Biomímesis
 - 3.8.2. *Sci-fi*, Distopía, ucronías y utopías
 - 3.8.3. *Cartoon*
- 3.9. Render *Hardsurface* realistas
 - 3.9.1. Escena de estudio
 - 3.9.2. Luces
 - 3.9.3. Cámara física
- 3.10. Render *Hardsurface* NPR
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. Cartoon Shader
 - 3.10.3. Ilustración

Módulo 4. *Humanoid*

- 4.1. Anatomía humana para modelado
 - 4.1.1. Canon de proporciones
 - 4.1.2. Evolución y funcionalidad
 - 4.1.3. Músculos superficiales y movilidad
- 4.2. Topología inferior del cuerpo
 - 4.2.1. Tronco
 - 4.2.2. Piernas
 - 4.2.3. Pies

- 4.3. Topología superior del cuerpo
 - 4.3.1. Brazos y manos
 - 4.3.2. Cuello
 - 4.3.3. Cabeza y cara e interior boca
- 4.4. Personajes caracterizados y estilizados
 - 4.4.1. Detallado con modelado orgánico
 - 4.4.2. Caracterización de las anatomías
 - 4.4.3. Estilización
- 4.5. Expresiones
 - 4.5.1. Animaciones faciales y *layer*
 - 4.5.2. Morpher
 - 4.5.3. Animación por texturas
- 4.6. Posados
 - 4.6.1. Psicología del personaje y relajación
 - 4.6.2. *Rig* con *Zspheres*
 - 4.6.3. Posados con *motion capture*
- 4.7. Caracterizaciones
 - 4.7.1. Tatuajes
 - 4.7.2. Cicatrices
 - 4.7.3. Arrugas, pecas y manchas
- 4.8. Retopología manual
 - 4.8.1. En 3ds Max
 - 4.8.2. Blender
 - 4.8.3. *ZBrush* y proyecciones
- 4.9. Predefinidos
 - 4.9.1. Fuse
 - 4.9.2. Vroid
 - 4.9.3. MetaHuman
- 4.10. Multitudes y espacios repetitivos
 - 4.10.1. Scatter
 - 4.10.2. Proxys
 - 4.10.3. Grupos de objetos





Módulo 5. Pelo, ropas y accesorios

- 5.1. Creación de pelo
 - 5.1.1. Pelo modelado
 - 5.1.2. Pelo *low poly* y *cards*
 - 5.1.3. Pelo *high poly*, *fibermesh*, *hair and fur* y Xgen
- 5.2. Ropa *cartoon*
 - 5.2.1. Extracciones de malla
 - 5.2.2. Falseados de geometría
 - 5.2.3. *Shell*
- 5.3. Esculpiendo telas
 - 5.3.1. Simulaciones físicas
 - 5.3.2. Cálculo de fuerzas
 - 5.3.3. Pinceles de curvatura en ropa
- 5.4. Ropa realista
 - 5.4.1. Importación a Marvelous Designer
 - 5.4.2. Filosofía del software
 - 5.4.3. Creación de patrones
- 5.5. Patrones estándar
 - 5.5.1. Camisetas
 - 5.5.2. Pantalones
 - 5.5.3. Abrigos y calzado
- 5.6. Uniones y física
 - 5.6.1. Simulaciones realistas
 - 5.6.2. Cremalleras
 - 5.6.3. Costuras
- 5.7. Ropas
 - 5.7.1. Patrones complejos
 - 5.7.2. Complejidad de los tejidos
 - 5.7.3. *Shading*
- 5.8. Ropa avanzada
 - 5.8.1. *Baked* de las ropas
 - 5.8.2. Adaptabilidad
 - 5.8.3. Exportación

- 5.9. Accesorios
 - 5.9.1. Joyería
 - 5.9.2. Mochilas y bolsos
 - 5.9.3. Útiles
- 5.10. Render en telas y pelo
 - 5.10.1. Iluminación y sombreados
 - 5.10.2. *Hair shader*
 - 5.10.3. Render realista en Arnold

Módulo 6. Animales y criaturas

- 6.1. Anatomía animal para modeladores
 - 6.1.1. Estudio de proporciones
 - 6.1.2. Diferencias anatómicas
 - 6.1.3. Musculatura de las distintas familias
- 6.2. Masas principales
 - 6.2.1. Estructuras principales
 - 6.2.2. Posturas ejes de equilibrio
 - 6.2.3. Mallas base con Zpheras
- 6.3. Cabeza
 - 6.3.1. Cráneos
 - 6.3.2. Mandíbulas
 - 6.3.3. Dientes y cornamentas
 - 6.3.4. Caja torácica, columna vertebral y caderas
- 6.4. Zona central
 - 6.4.1. Caja torácica
 - 6.4.2. Columna vertebral
 - 6.4.3. Caderas
- 6.5. Extremidades
 - 6.5.1. Patas y pezuñas
 - 6.5.2. Aletas
 - 6.5.3. Alas y garras

- 6.6. Textura animal y adaptación a las formas
 - 6.6.1. Piel y pelo
 - 6.6.2. Escamas
 - 6.6.3. Plumas
- 6.7. El imaginario animal: anatomía y geometría
 - 6.7.1. Anatomía de los seres fantásticos
 - 6.7.2. Cortes de geometría y *slice*
 - 6.7.3. Booleanos de malla
- 6.8. El imaginario animal: animales fantásticos
 - 6.8.1. Animales fantásticos
 - 6.8.2. Hibridaciones
 - 6.8.3. Seres mecánicos
- 6.9. Especies NPR
 - 6.9.1. Estilo *cartoon*
 - 6.9.2. Anime
 - 6.9.3. *Fan Art*
- 6.10. Render animal y humano
 - 6.10.1. Materiales sub *surface scattering*
 - 6.10.2. Mezclado de técnicas en texturizado
 - 6.10.3. Composiciones finales

Módulo 7. Blender

- 7.1. El software libre
 - 7.1.1. Versión LTS y comunidad
 - 7.1.2. Pros y diferencias
 - 7.1.3. Interfaz y filosofía
- 7.2. Integración con el 2D
 - 7.2.1. Adaptación del programa
 - 7.2.2. *Crease pencil*
 - 7.2.3. Combinación 2D en 3D

- 7.3. Técnicas de modelado
 - 7.3.1. Adaptación del programa
 - 7.3.2. Metodologías de modelado
 - 7.3.3. *Geometry nodes*
- 7.4. Técnicas de texturizado
 - 7.4.1. *Nodes shading*
 - 7.4.2. Texturas y materiales
 - 7.4.3. Consejos de usos
- 7.5. Iluminación
 - 7.5.1. Consejos de espacios de luz
 - 7.5.2. *Cycles*
 - 7.5.3. Eevee
- 7.6. *Workflow* en CGI
 - 7.6.1. Usos necesarios
 - 7.6.2. Exportaciones e importaciones
 - 7.6.3. Arte final
- 7.7. Adaptaciones de 3ds Max a Blender
 - 7.7.1. Modelado
 - 7.7.2. Texturizado y *shading*
 - 7.7.3. Iluminación
- 7.8. Conocimientos de *ZBrush* a Blender
 - 7.8.1. Esculpido 3D
 - 7.8.2. Pinceles y técnicas avanzadas
 - 7.8.3. Trabajo de orgánico
- 7.9. De Blender a Maya
 - 7.9.1. Etapas importantes
 - 7.9.2. Ajustes e integraciones
 - 7.9.3. Aprovechamiento de funcionalidades
- 7.10. De Blender a Cinema 4D
 - 7.10.1. Consejos hacia el Diseño 3D
 - 7.10.2. Uso del modelado hacia el *video mapping*
 - 7.10.3. Modelando con partículas y efectos

Módulo 8. Modelado con luz

- 8.1. Motores offline Arnold
 - 8.1.1. Iluminación para interior y exterior
 - 8.1.2. Aplicación mapas de desplazamiento y normales
 - 8.1.3. Modificadores de render
- 8.2. Vray
 - 8.2.1. Bases de iluminación
 - 8.2.2. *Shading*
 - 8.2.3. Mapas
- 8.3. Técnicas avanzadas de Iluminación global
 - 8.3.1. Gestión con GPU ActiveShade
 - 8.3.2. Optimización del Render fotorrealista. Denoiser
 - 8.3.3. Render no fotorrealista (*cartoon* y *hand painted*)
- 8.4. Visualización rápida de modelos
 - 8.4.1. ZBrush
 - 8.4.2. Keyshot
 - 8.4.3. Marmoset
- 8.5. Postproducción de renders
 - 8.5.1. Multipases
 - 8.5.2. Ilustración 3D en *ZBrush*
 - 8.5.3. Multipass en *ZBrush*
- 8.6. Integración en espacios reales
 - 8.6.1. Materiales de sombras
 - 8.6.2. HDRI e iluminación global
 - 8.6.3. Trackeados de imágenes
- 8.7. Unity
 - 8.7.1. Interfaz y configuración
 - 8.7.2. Importación a motores de videojuego
 - 8.7.3. Materiales
- 8.8. Unreal
 - 8.8.1. Interfaz y configuración
 - 8.8.2. Escultura en Unreal
 - 8.8.3. *Shaders*

- 8.9. Modelando en motores de videojuego
 - 8.9.1. Probuilder
 - 8.9.2. *Modeling tools*
 - 8.9.3. Prefabs y guardados en memoria
- 8.10. Técnicas avanzadas de Iluminación en videojuegos
 - 8.10.1. *Realtime*, precálculo de luces y HDRP
 - 8.10.2. *Raytracing*
 - 8.10.3. Postprocesados

Módulo 9. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- 9.1. Modelado orgánico en la naturaleza
 - 9.1.1. Adaptación de pinceles
 - 9.1.2. Creación de rocas y acantilados
 - 9.1.3. Integración con Substance Painter 3D
- 9.2. Terreno
 - 9.2.1. Mapas de desplazamiento en terrenos
 - 9.2.2. Creación de rocas y acantilados
 - 9.2.3. Librerías de escaneado
- 9.3. Vegetación
 - 9.3.1. SpeedTree
 - 9.3.2. Vegetación *low poly*
 - 9.3.3. Fractales
- 9.4. *Unity Terrain*
 - 9.4.1. Modelado orgánico del terreno
 - 9.4.2. Pintado del terreno
 - 9.4.3. Creación de vegetación
- 9.5. *Unreal Terrain*
 - 9.5.1. Hightmap
 - 9.5.2. Texturizados
 - 9.5.3. *Unreal's foliage system*
- 9.6. Físicas y realismo
 - 9.6.1. Físicas
 - 9.6.2. Viento
 - 9.6.3. Fluidos



- 9.7. Paseos virtuales
 - 9.7.1. Cámaras virtuales
 - 9.7.2. Tercera persona
 - 9.7.3. Primera persona FPS
- 9.8. Cinematografía
 - 9.8.1. Cinemachine
 - 9.8.2. *Sequencer*
 - 9.8.3. Grabación y ejecutables
- 9.9. Visualización del modelado en realidad virtual
 - 9.9.1. Consejos de modelado y texturizado
 - 9.9.2. Aprovechamiento del espacio interaxial
 - 9.9.3. Preparación de proyectos
- 9.10. Creación de escena en VR
 - 9.10.1. Situación de las cámaras
 - 9.10.2. Terrenos e infoarquitectura
 - 9.10.3. Plataformas de uso

Módulo 10. Aplicaciones del modelado a impresión 3D, VR, AR y fotogrametría

- 10.1. Preparación para impresión 3D
 - 10.1.1. Tipos de impresiones
 - 10.1.2. Reducción de polígonos
 - 10.1.3. Proyecciones de malla
- 10.2. Listos para impresión 3D
 - 10.2.1. Vaciados
 - 10.2.2. Encastres
 - 10.2.3. Consejos e importaciones
- 10.3. Fotogrametría
 - 10.3.1. Megascan biblioteca
 - 10.3.2. Agisoft Metashape software
 - 10.3.3. Preparación del modelo

- 10.4. Preparación de la fotogrametría
 - 10.4.1. Obtención de puntos
 - 10.4.2. Retopología
 - 10.4.3. Optimización del modelo
- 10.5. Trabajando en realidad virtual
 - 10.5.1. Software Quill
 - 10.5.2. Interfaz
 - 10.5.3. *Brushes* y *Clone Tool*
 - 10.5.4. Creación de personaje en VR
- 10.6. Personaje y escenario con Quill
 - 10.6.1. Creación de personaje en VR
 - 10.6.2. Escenario inmersivo
 - 10.6.3. Desarrollo de personaje
- 10.7. Preparación de escena en Quill
 - 10.7.1. Pintado del personaje en VR
 - 10.7.2. Posado
 - 10.7.3. Spawn Area. Ajustando cámaras
- 10.8. De Quill a Arnold y Unreal
 - 10.8.1. Exportación y formato
 - 10.8.2. Render en Arnold
 - 10.8.3. Integración en Unreal
- 10.9. Realidad aumentada: Unity y Vuforia
 - 10.9.1. Importación a Unity
 - 10.9.2. Vuforia
 - 10.9.3. Iluminación y materiales
- 10.10. Realidad Aumentada: preparación de escena
 - 10.10.1. Preparación de la escena
 - 10.10.2. Visualización sobre entorno real
 - 10.10.3. Creación visualización múltiple en AR

04

Objetivos docentes

Este Máster Título Propio en Escultura Digital de TECH, está diseñado para ofrecer a los artistas digitales las técnicas más avanzadas en Modelado 3D y optimización de flujos de trabajo en múltiples plataformas. A este respecto, los egresados desarrollarán competencias especializadas en el uso de *slate* jerarquía de nodos, permitiéndoles gestionar de manera eficiente proyectos complejos. Además, estarán capacitados para realizar adaptaciones de 3ds Max a Blender, integrando sus conocimientos previos en un nuevo entorno. También, aprenderán a dominar el proceso de Blender a Maya.





“

Diseñarás modelos 3D altamente detallados y optimizados para proyectos de infoarquitectura”



Objetivos generales

- ♦ Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- ♦ Comprender la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ♦ Satisfacer las demandas en creación de pelo y ropa para videojuegos, cine, impresión 3D, realidad aumentada y virtual
- ♦ Manejar sistemas de modelado, texturizado e iluminación en sistema de realidad virtual

“

Aplicarás conceptos de anatomía humana, animal o fantástica en la creación de modelos 3D”





Objetivos específicos

Módulo 1. Creación de *Hard Surface* y superficies rígidas

- ♦ Utilizar el Modelado por medio de Edit Poly y Splines
- ♦ Modelar escenografías mediante 3Ds Max e integrarlas con ZBrush

Módulo 2. Texturizado para Escultura Digital

- ♦ Emplear modificadores de texturizado
- ♦ Utilizar de manera compleja los sistemas de importación y exportación entre programas

Módulo 3. Creación de máquinas

- ♦ Crear, caracterizar o modelar robots, vehículos y *cyborgs*
- ♦ Manejar máscaras internas de modelado

Módulo 4. *Humanoid*

- ♦ Aplicar la anatomía a la Escultura humana
- ♦ Conocer la topología correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D

Módulo 5. Pelo, ropas y accesorios

- ♦ Profundizar en el *workflow* entre *Zbrush* y *Marvelous*
- ♦ Utilizar ropa y crear patrones en *Marvelous Designer*

Módulo 6. Animales y criaturas

- ♦ Manejar y aplicar la anatomía a la Escultura animal
- ♦ Aplicar la topología animal correcta de los Modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D

Módulo 7. Blender

- ♦ Capacitar sobre el *software* Blender de manera avanzada
- ♦ Transmitir procesos de creación de *Blender* a Maya y Cinema 4D

Módulo 8. Modelado con luz

- ♦ Profundizar en visualizaciones avanzadas en Realtime en Unity y Unreal
- ♦ Modelar en motores de Videojuegos para crear escenografías interactivas

Módulo 9. Creación de terrenos y entornos orgánicos

- ♦ Profundizar en el sistema de creación de vegetación y cómo controlarlo de forma profesional en Unity y Unreal Engine
- ♦ Desarrollar la capacidad técnica y artística para diseñar paseos virtuales inmersivos

Módulo 10. Aplicaciones del modelado a impresión 3D, VR, AR y fotogrametría

- ♦ Utilizar el modelado orgánico para la preparación de modelos para impresión 3D y fresados
- ♦ Generar de modelos 3D a través de la fotografía y su tratamiento para integrarlo en diversos sectores

05

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH representa una imperdible oportunidad para los artistas digitales que desean perfeccionar sus competencias en Escultura Digital. Es así como, tras concluir el plan de estudios, los egresados dominarán la exportación e importación de modelos 3D entre distintos *software* y plataformas. Asimismo, estarán capacitados para realizar Ilustraciones 3D de alta calidad en ZBrush, mejorando sus habilidades en la creación de detalles realistas. Gracias a estos conocimientos especializados, los artistas digitales estarán preparados para modelar con eficacia en Motores de Videojuego, optimizando sus creaciones para ser implementadas en entornos interactivos y dinámicos.





“

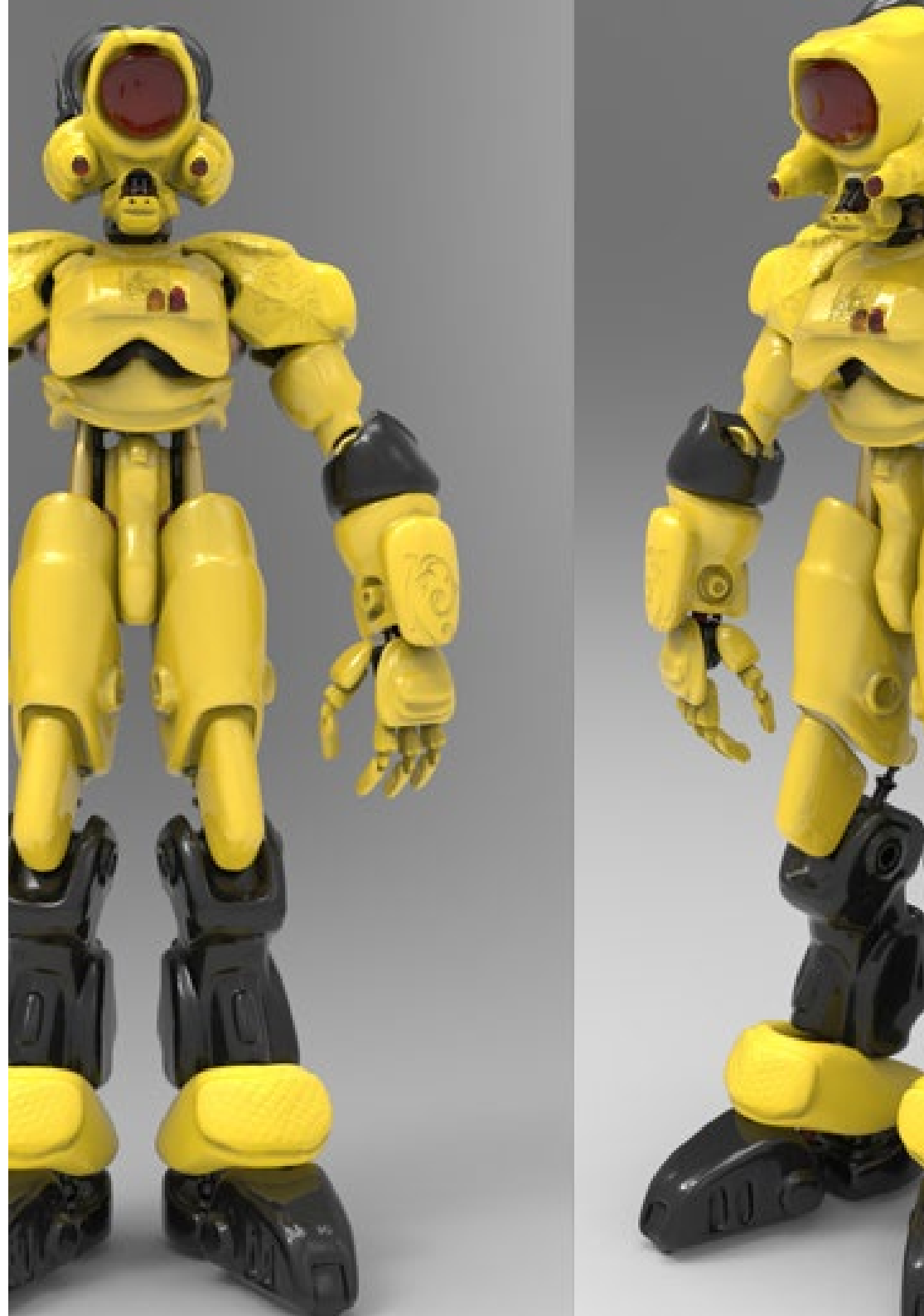
Manejarás herramientas de software avanzadas, permitiéndote realizar una transición fluida de Blender a Cinema 4D”

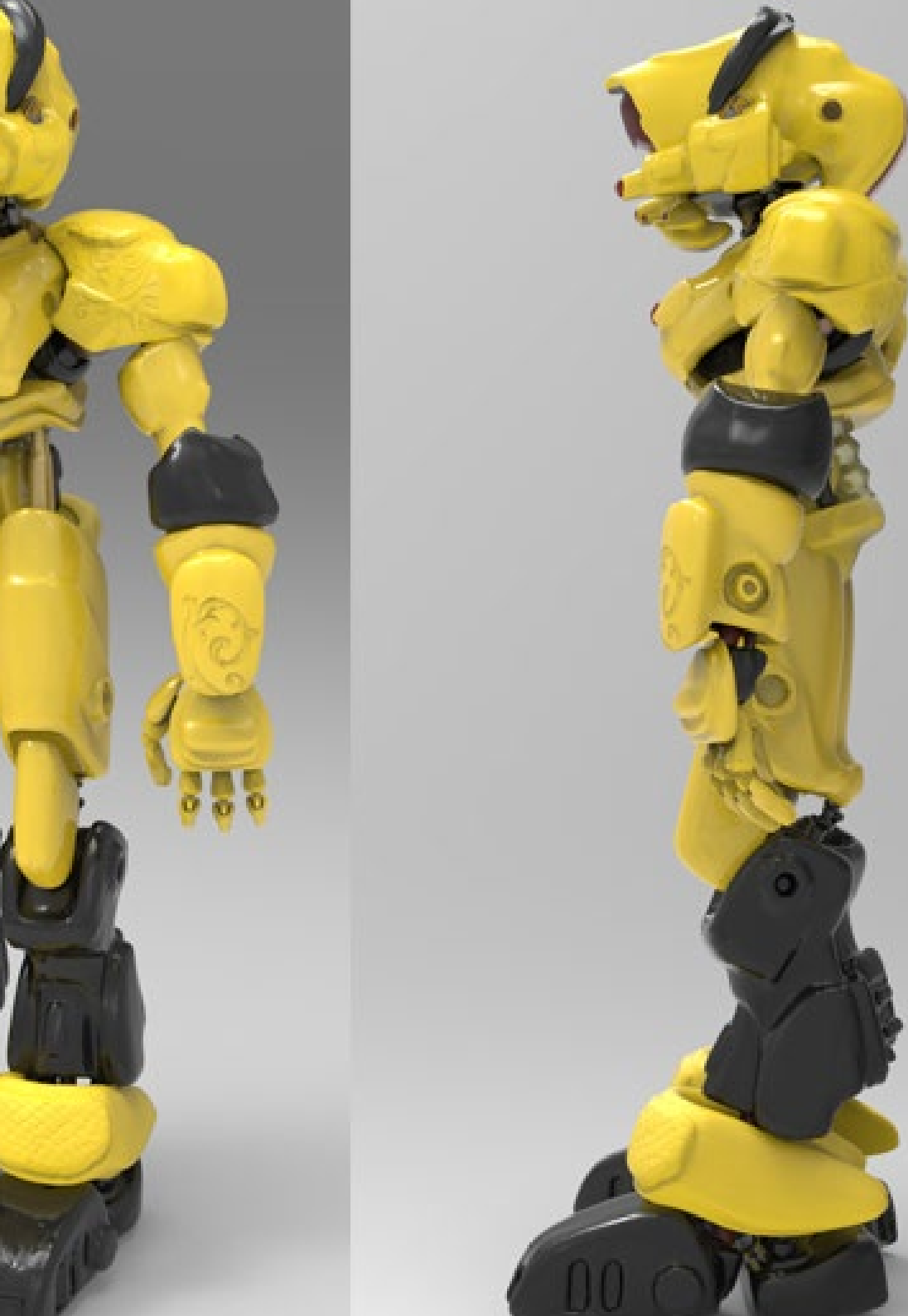
Perfil del egresado

El egresado de este Máster Título Propio en Escultura Digital de TECH estará completamente capacitado para integrar la cinematografía y las cámaras virtuales en sus proyectos de videojuegos. Asimismo, desarrollará habilidades para crear Personajes caracterizados y estilizados, otorgándoles un enfoque único y distintivo. A través de la aplicación de técnicas avanzadas, podrá manipular la Cámara virtual para crear secuencias visualmente impactantes, mientras da vida a personajes complejos que interactúan de manera coherente con el entorno. De este modo, estará preparado para diseñar experiencias inmersivas que maximicen el potencial visual y narrativo.

Dominarás el uso de Motores Offline como Arnold para optimizar el renderizado de escenas fotorrealistas, permitiendo la creación de modelos 3D altamente detallado.

- ♦ **Adaptación a Nuevas Herramientas de Escultura Digital:** Habilidad para integrar las últimas tecnologías de modelado 3D, como el uso de *software* especializado como Blender y ZBrush, mejorando la calidad y detalle de los Personajes y Objetos dentro del Entorno de Videojuegos
- ♦ **Optimización de Modelos 3D y Renderizado:** Aptitud para aplicar técnicas avanzadas en la optimización de modelos 3D, utilizando herramientas como Arnold y Motores de Videojuegos, logrando resultados visuales de alta calidad con un rendimiento eficiente
- ♦ **Diseño de Personajes Estilizados y Realistas:** Competencia para crear personajes únicos, desde el modelado orgánico hasta el estilizado de figuras, integrando técnicas avanzadas de texturización y *rigging* para garantizar una representación fiel y dinámica
- ♦ **Ética Profesional en Escultura Digital:** Compromiso con el uso responsable y ético de las herramientas de Escultura Digital, asegurando la creación de contenido visualmente impactante mientras se promueve un entorno de trabajo respetuoso y sostenible dentro de la industria





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Escultor Digital 3D:** Especializado que utiliza *software* como ZBrush o Blender para crear modelos 3D de personajes, criaturas, escenarios u objetos con un alto nivel de detalle, trabajando principalmente en la preproducción de videojuegos o películas.
- 2. Modelador 3D para Videojuegos:** Responsable en la creación de modelos tridimensionales optimizados para ser usados en motores de videojuegos, con un enfoque en la Escultura de personajes, entornos y objetos en alta resolución para luego ser optimizados para su integración en el Juego.
- 3. Artista de Personajes:** Encargado exclusivamente en la creación de personajes en 3D, desde la escultura digital hasta el texturizado, añadiendo detalles orgánicos y estilizados según los requerimientos del proyecto, ya sea para videojuegos o animación.
- 4. Artista de Texturas y Detalles 3D:** Responsable de crear texturas realistas y detalladas para modelos 3D, utilizando técnicas avanzadas de pintura en 3D y Mapeado UV, asegurando que los modelos luzcan naturales en cualquier entorno Digital.
- 5. Escultor Digital para Realidad Virtual y Aumentada:** Encargado de crear modelos 3D para ser utilizados en entornos de realidad virtual o aumentada, asegurando que los objetos y personajes sean interactivos y funcionales dentro de estas plataformas inmersivas.
- 6. Artista de Props para Cine y Videojuegos:** Responsable del diseño y modelado de objetos 3D específicos, tales como armas, vehículos o accesorios, que complementan a los Personajes o escenarios en las producciones Digitales, asegurando detalles realistas y funcionalidad dentro del medio.

06

Licencias de software incluidas

TECH es referencia en el mundo universitario por combinar la última tecnología con las metodologías docentes para potencial el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, ha establecido una red de alianzas que le permite tener acceso a las herramientas de software más avanzadas del mundo profesional.



“

Al matricularte recibirás, de forma completamente gratuita, las credenciales de uso académico de las siguientes aplicaciones de software profesional”

TECH ha establecido una red de alianzas profesionales en la que se encuentran los principales proveedores de software aplicado a las diferentes áreas profesionales. Estas alianzas permiten a TECH tener acceso al uso de centenares de aplicaciones informáticas y licencias de software para acercarlas a sus estudiantes.

Las licencias de software para uno académico permitirán a los estudiantes utilizar las aplicaciones informáticas más avanzadas en su área profesional, de modo que podrán conocerlas y aprender su dominio sin tener que incurrir en costes. TECH se hará cargo del procedimiento de contratación para que los alumnos puedan utilizarlas de modo ilimitado durante el tiempo que estén estudiando el programa de Máster Título Propio en Escultura Digital, y además lo podrán hacer de forma completamente gratuita.

TECH te dará acceso gratuito al uso de las siguientes aplicaciones de software:



Unity

Unity es una plataforma líder en desarrollo de software para la creación de experiencias interactivas y multimedia en 2D y 3D. Durante el transcurso de este programa universitario, los alumnos tendrán **acceso gratuito** a esta plataforma, cuyo valor aproximado es de **2040 dólares**, permitiendo así trabajar con una solución profesional **sin coste adicional**.

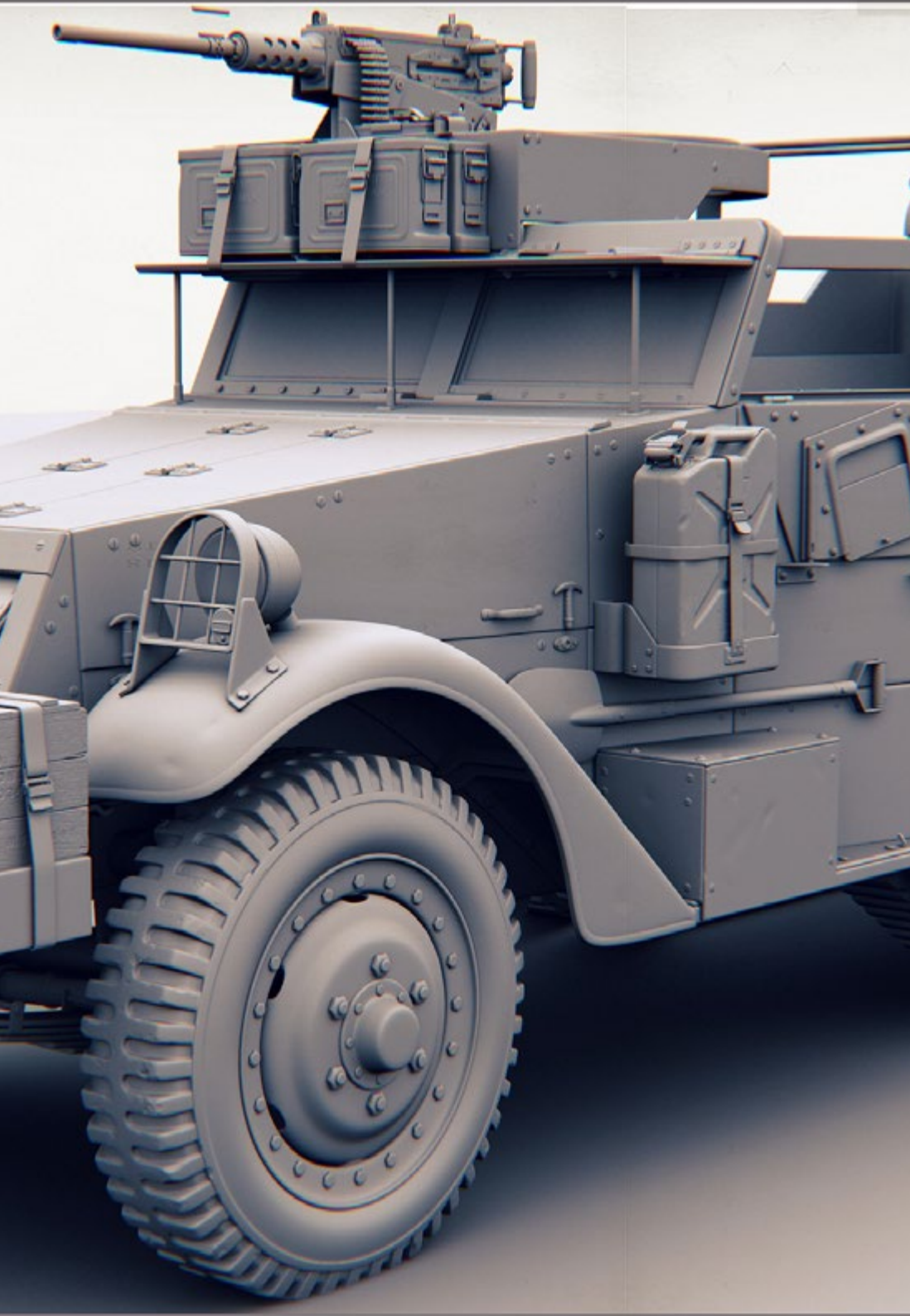
Esta herramienta ofrece un motor en tiempo real que soporta gráficos con renderizado de alta calidad, además de potentes herramientas de scripting que facilitan la personalización avanzada.

Unity incluye un sistema de física integrado para simulaciones realistas, soporte multiplataforma para dispositivos móviles, consolas y tecnologías VR/AR y una amplia Asset Store con recursos que aceleran el desarrollo.

Google Career Launchpad

Google Career Launchpad es una solución para desarrollar habilidades digitales en tecnología y análisis de datos. Con un valor estimado de **5.000 dólares**, se incluye de forma **gratuita** en el programa universitario de TECH, brindando acceso a laboratorios interactivos y certificaciones reconocidas en el sector.

Esta plataforma combina capacitación técnica con casos prácticos, usando tecnologías como BigQuery y Google AI. Ofrece entornos simulados para experimentar con datos reales, junto a una red de expertos para orientación personalizada.



Maya

Durante este programa universitario, los egresados tendrán acceso **gratis** a **Maya**, una potente herramienta profesional valorada en **2.250 euros**. Se emplea ampliamente en la industria audiovisual para desarrollar animaciones 3D, modelado, simulación y renderizado, siendo esencial en cine, televisión y videojuegos de alto nivel.

Esta plataforma permite construir entornos y personajes con alto nivel de detalle, gestionar efectos visuales complejos y ejecutar procesos avanzados de animación. Su presencia en este programa refuerza las capacidades técnicas en contextos reales, favoreciendo la inserción laboral con recursos utilizados por estudios internacionales líderes en contenido digital.

3ds Max

Durante la realización del programa, TECH pone a disposición de los egresados la licencia oficial de **3ds Max**, valorada en **2.300 euros, sin coste** adicional. Esta herramienta destaca en áreas como diseño arquitectónico, animación digital y simulación visual, y permite trabajar con tecnología líder del sector profesional.

Esta plataforma ofrece un entorno robusto para modelar, animar y renderizar proyectos complejos con precisión y eficiencia. Gracias a su arquitectura flexible, los usuarios pueden desarrollar desde visualizaciones estáticas hasta escenas completas de animación, utilizando funciones avanzadas en un espacio optimizado para resultados de alto nivel.

07

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

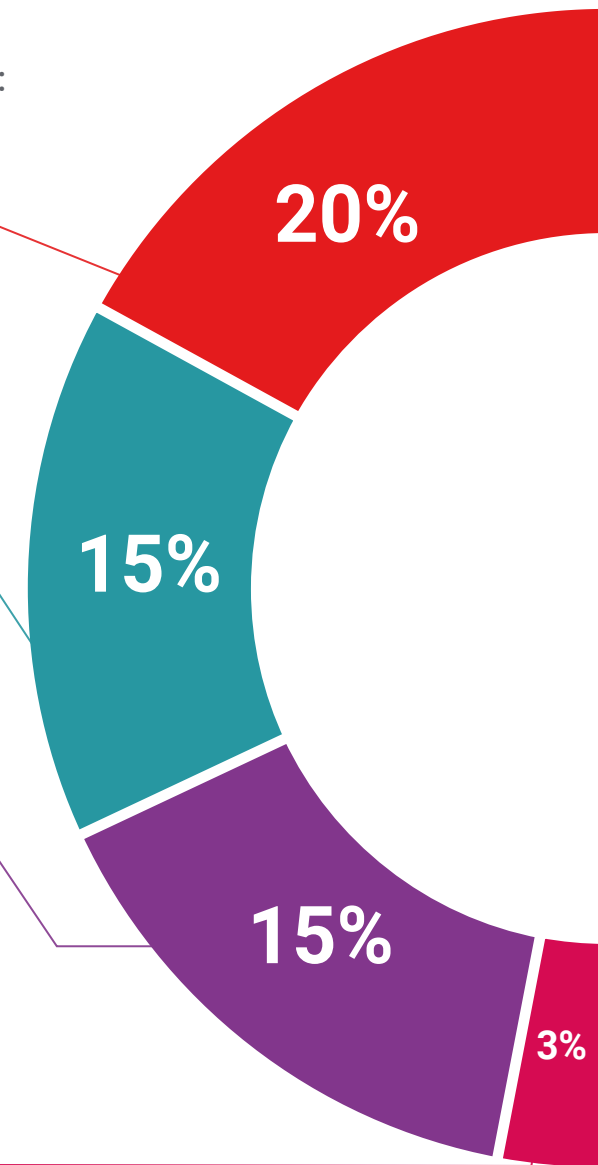
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

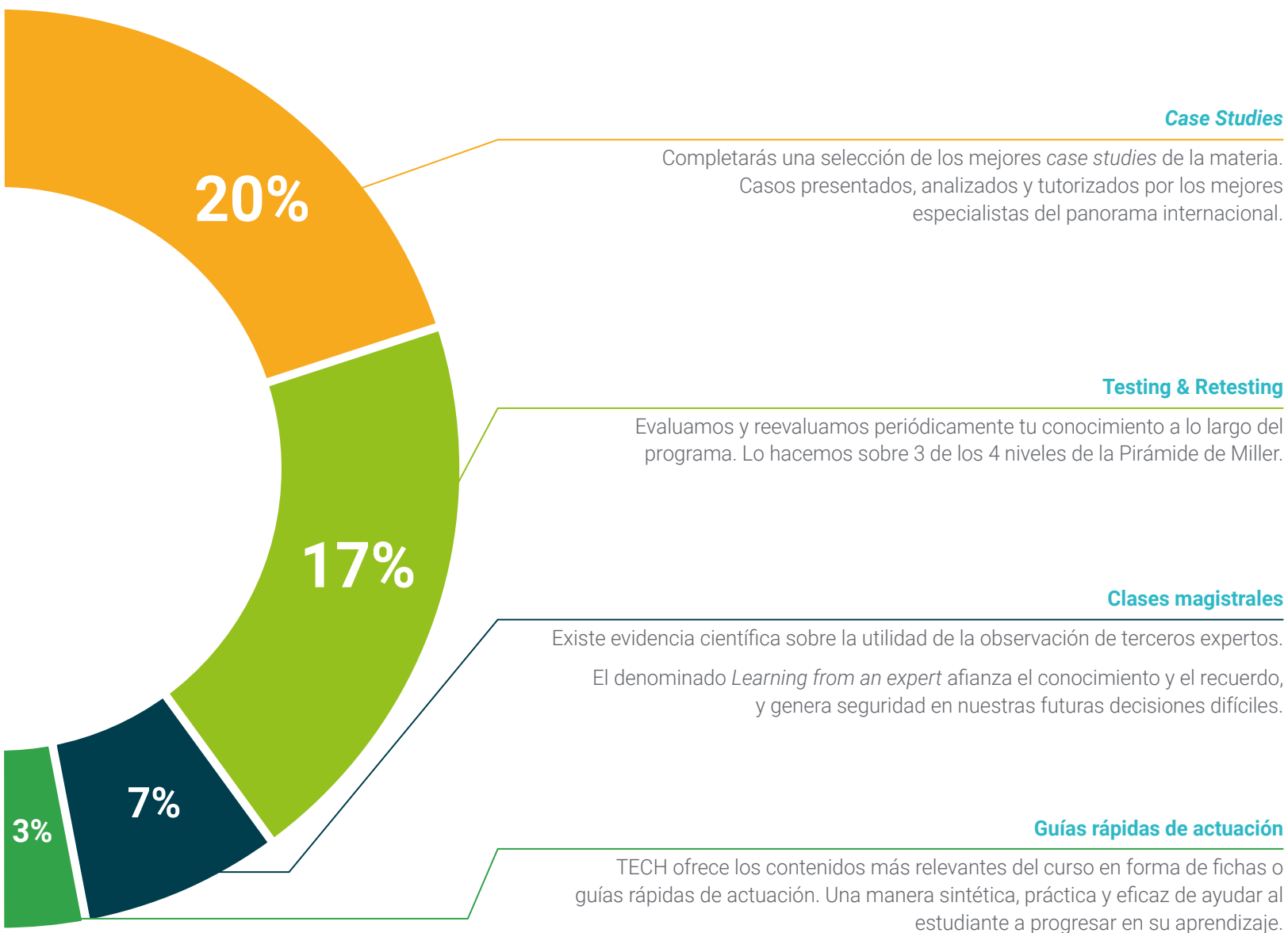
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





08

Cuadro docente

Los docentes escogidos por TECH para este programa universitario atesoran un extenso bagaje profesional en el ámbito de la Escultura Digital aplicada a los Videojuegos. Así pues, han desarrollado contenidos didácticos adaptados a las necesidades actuales de la industria, facilitando el dominio de herramientas específicas y flujos de trabajo eficientes. Gracias a esto, los egresados se adentrarán en una experiencia académica inmersiva que les permitirá crear Entornos 3D con acabados visuales de alto impacto y optimizar su inserción en producciones y Videojuegos profesionales.



“

El equipo docente de esta titulación universitaria está compuesto por expertos reconocidos en el ámbito de la Nutrición aplicada al Deporte y la Salud de Poblaciones Especiales”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Especialista en Escultura Digital
- Modelador 3D y de Concept Art para Slicecore. Chicago
- Modelador y Videomapping para Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Restaurador en Geocisa
- Profesor de Ciclo Formativo de Grado Superior en Animación 3D en la Escuela Superior de Imagen y Sonido. Valladolid
- Profesor de Ciclo Formativo de Grado Superior en GFGS Animación 3D en el Instituto Europeo di Design (IED). Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes con la Especialidad de Diseño y Escultura por la Universidad de Salamanca
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC. Madrid



“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

09

Titulación

El Máster Título Propio en Escultura Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Máster Título Propio en Escultura Digital** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

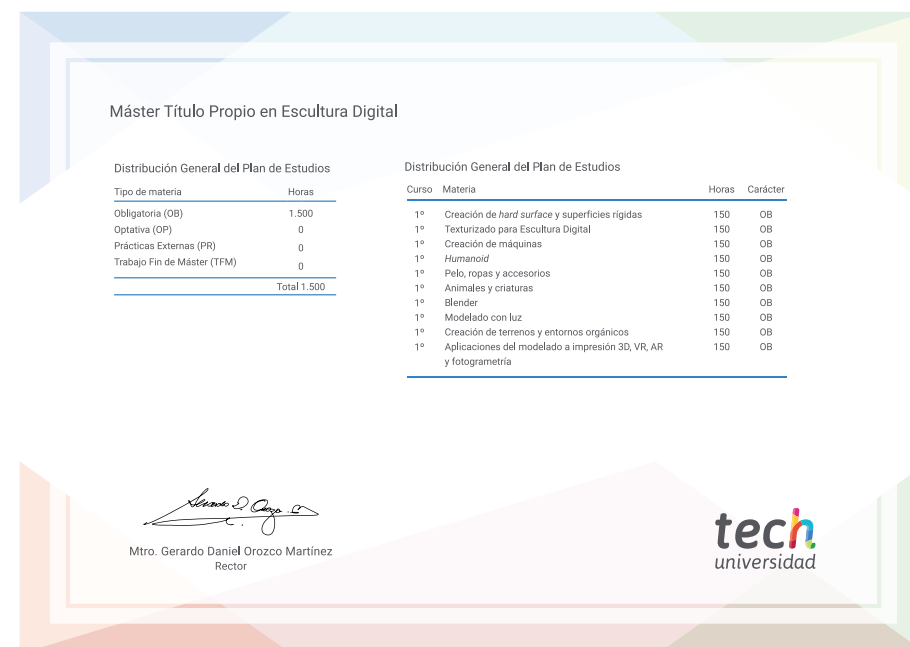
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Escultura Digital**

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

Duración: **12 meses**





Máster Título Propio Escultura Digital

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Escultura Digital