



FONDO SOCIAL EUROPEO  
El FSE invierte en tu futuro

# **PROGRAMA FORMATIVO**

## **Escultura digital (con ZBrush)**

Febrero 2020

## DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. **Familia Profesional:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**Área Profesional:** DESARROLLO

2. **Denominación:** ESCULTURA DIGITAL (CON ZBRUSH)

3. **Código:** IFCD41

4. **Nivel de cualificación:** 3

5. **Objetivo general:**

Modelar personajes con Zbrush dominando varias técnicas y esculpir diferentes formas con Topogun.

6. **Prescripción de los formadores:**

6.1. Titulación requerida:

- Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.
- Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.
- Título de Técnico Superior.

6.2. Experiencia profesional requerida:

Deberá acreditar al menos un año de experiencia profesional en la especialidad objeto

6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente contrastada de 500 horas de formación en especialidades relacionadas con la especialidad a impartir.

7. **Criterios de acceso del alumnado:**

7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:

- Título de Bachillerato, Ciclo Formativo de Grado Superior o títulos equivalentes.
- Conocimientos a nivel de usuario medio del Sistema operativo Windows.
- Conocimientos del sector de videojuegos.
- Concepción espacial 3D.
- Conocimientos básicos de Photoshop.
- Inglés técnico a nivel de lectura.

8. **Número de participantes:**

Máximo 25 participantes para cursos presenciales.

9. **Relación secuencial de módulos formativos:**

- Módulo 1: Zbrush
- Módulo 2: Topogun2
- Módulo 3: Presentación portfolio

## 10. Duración:

Horas totales: 150 horas

Distribución horas:

- Presencial: 150 horas

## 11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

### 11.1. Espacio formativo:

- Aula de gestión: 60 m<sup>2</sup>

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

### 11.2. Equipamiento:

- Aula de gestión:
  - Mesa y silla para el formador
  - Mesas y sillas para el alumnado
  - Material de aula
  - Pizarra
  - Impresora láser con conexión a red
  - Impresora 3D con el material fungible necesario.
  - Pantalla y cañón de proyección
  - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyector e internet para el formador (procesador de 64 bits Intel i5 de séptima generación o superior, o AMD similar, 8 GB de memoria R.A.M. o superior, disco duro de 256 GB o superior, preferiblemente SSD, pantalla 17' o superior con resolución mínima WXGA; teclado multimedia USB, ratón sensor óptico USB de 2 botones y rueda de desplazamiento)
  - PCs instalados en red e internet con posibilidad de impresión para los alumnos (procesador de 64 bits Intel i5 de séptima generación o superior, o AMD similar, 8 GB de memoria R.A.M. o superior, disco duro de 256 GB o superior, preferiblemente SSD, pantalla 17' o superior con resolución mínima WXGA, teclado multimedia USB, ratón sensor óptico USB de 2 botones y rueda de desplazamiento)
  - Tablet digitalizadoras para alumnos y profesor.
  - Tablets y/o teléfonos inteligentes, cuyo sistema operativo deberá estar actualizado a los últimos 12 meses, suficientes para el correcto desarrollo de actividades y prácticas.
  - Gafas de realidad virtual autónomas (pantalla alta resolución, audio y sensores integrados y tres grados de libertad), suficientes para el correcto desarrollo de actividades y prácticas.
  - Licencia de sistema operativo
  - Licencia de software antivirus
  - Licencia de software (ZBrush, Topogun...) y herramientas necesarias para la impartición del curso en versión vigente y actualizada.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

## MÓDULOS FORMATIVOS

### Módulo nº 1

**Denominación:** Zbrush.

**Objetivo:** Generar modelos de alto poligonaje y crear un personaje humanoide sencillo de gran detalle con Zbrush.

**Duración:** 75 horas

#### Contenidos teórico prácticos:

- Introducción a Zbrush
  - o Interface y navegación. Herramientas.
  - o Máscaras, selecciones. Poligrupos.
  - o Simetrías y Mirrows.
  - o Transpose T Gizmo 3D.
  - o Zspheres.
  - o Subdivisiones y Dynamesh.
  - o Creación de recursos.
  - o Sistemas de referencia.
  - o Creación de los primeros modelos.
- Estudio y modelado de un personaje en ZBRUSH.
  - o Desarrollo de un proyecto. Pasos a seguir
  - o Creación de vistas para el modelado.
  - o Base anatómica para personajes.
  - o Modelado y detalle del personaje.
  - o Modelado y detalle de otros elementos.
  - o Exportación del modelo de alta.

### Módulo nº 2

**Denominación:** Topogun2

**Objetivo:** Optimizar la retopología de una malla de alto poligonaje que va a ser animada y utilizada en un videojuego.

**Duración:** 45 horas

#### Contenidos teórico prácticos:

- Introducción a Topogun2
- Interface y navegación. Herramientas.
- Retopología: ¿Qué es y para qué sirve?
- Importación del modelo de alta.
- Morfología de la malla y errores a evitar.
- Retopología y exportación del modelo de baja.

### Módulo nº 3

**Denominación:** Presentación del portfolio

**Objetivo:** Planificar y desarrollar un buen portfolio entendiendo su importancia como carta de presentación para encontrar trabajo en el sector.

**Duración:** 30 horas

**Contenidos teórico prácticos:**

- Concepto de portfolio, cómo y dónde mostrar tu trabajo.
- Aplicaciones y recursos online.
- Errores comunes y cómo evitarlos.
- El cuidado en la presentación.
- Planificación, preparación y presentación del portfolio personal.