



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 m²

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.