

Curso Profesional
Escultura Digital de
Animales y Criaturas



Curso Profesional Escultura Digital de Animales y Criaturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/curso-profesional/escultura-digital-animales-criaturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

La escultura digital se ha convertido en una tendencia creativa con gran impacto en industrias como la de los videojuegos, el cine, la publicidad, entre otros. A través de ella, es posible generar personajes hiperrealistas, con expresiones, movimientos y poses de gran verosimilitud. Al mismo tiempo, el trabajo con las técnicas y las herramientas propias de esa disciplina depende de amplias habilidades teóricas y prácticas. Con este programa, conseguirás las destrezas para modelar protagonistas animales y criaturas fantásticas. Además, examinarás la anatomía de cuadrúpedos, aves y peces y ahondarás acerca de cómo aplicar a tus creaciones un estilo *cartoon* o anime. Todos los contenidos se impartirán de manera 100% online, con base en metodologías como el *Relearning*, facilitándote el acceso a las mejores oportunidades laborales.

“

Con esta titulación, profundizarás acerca del manejo del software Arnold para obtener renderizaciones fotorrealistas de tus animales creados mediante técnicas de escultura digital”



El avance informático ha permitido la introducción de herramientas software con gran valor para la creación de figuras humanas, animales y fantásticas por medio de técnicas de escultura digital. Las nuevas tecnologías propician que todas esas obras consigan un mayor acabado e hiperrealismo. Además, las proveen fácilmente de expresiones y posados muy verosímiles. Múltiples industrias ahora se valen de esos personajes, como en el caso de los videojuegos, para ofrecer productos que impacten de manera asertiva en el público general.

Por eso, este Curso Profesional te propone un innovador temario que te capacitará para el desarrollo de animales y criaturas por medio del arte digital. El programa incluye el estudio de las características anatómicas de diferentes especies y cómo los modeladores pueden representarlas. Al mismo tiempo, examinarás el imaginario sobre híbridos y otros seres fantásticos más comunes.

Esos contenidos se impartirán en una innovadora plataforma de aprendizaje 100% online, donde TECH pondrá a tu alcance múltiples recursos interactivos y materiales audiovisuales. Asimismo, esta capacitación no estará sujeta a horario ni cronogramas preestablecidos para que autogestiones, de manera personalizada, el ritmo de tu progreso académico.

“

Aprenderás a texturizar superficies animales tales como el pelaje, las plumas o escamas de sus cuerpos, gracias al estudio de este programa”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te permite acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

03

Salidas profesionales

Este programa de estudios ascenderá tu carrera profesional a un nivel de excelencia ya que en él encontrarás las claves para el manejo de la escultura digital. Esta disciplina es cada vez más solicitada por las industrias del entretenimiento entre las que destacan el cine y los videojuegos. También está al alza en el ámbito de la realidad virtual y el diseño e impresión 3D. Las oportunidades de empleabilidad a partir de completar esta titulación serán inmediatas y conseguirás un puesto remunerado y exigente, a la altura de tus competencias prácticas y teóricas.

“

Ubisoft, Pixar y Meta son algunas de las empresas de la industria del ocio que buscan profesionales con conocimientos actualizados sobre la creación de personajes mediante escultura digital. ¡Matricúlate en TECH y conviértete en uno de ellos!”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico en modelado 3D para videojuegos
- ♦ Diseñador 3D para Realidad Virtual
- ♦ Diseñador 3D para películas y programas televisivos
- ♦ Técnico de diseño especializado en escultura digital
- ♦ Técnico de diseño especializado en Surface Scattering



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Con las materias de esta capacitación, profundizará en el modelado digital de figuras animalísticas. Al mismo tiempo, conseguirás dar vida a criaturas fantásticas, aplicando tus conocimientos sobre la anatomía de otros seres como extremidades y cráneos. Con todas esas habilidades, resaltarás de inmediato en el ámbito laboral cotidiano.

01

Aplicar la anatomía animal a la escultura digital

02

Identificar la topología animal correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D, videojuegos e impresión 3D

03

Esculpir y texturizar superficies animales como: plumas, escamas, pieles y perfeccionamiento del pelo animal

04

Elaborar el paso a paso de la evolución de animales y humanos a animales fantásticos, hibridaciones y seres mecánicos, el esculpido de formas y el uso de *Substance Painter*





05

Manejar el render fotorrealista y no fotorrealista de animales en Arnold

06

Implementar la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa

07

Utilizar la topología en todos los niveles de desarrollo y producción

08

Crear personajes realistas y cartoon de óptima calidad

05

Dirección del curso

Los docentes de este Curso Profesional disponen de una amplia trayectoria en el ámbito de la escultura y el arte digital. Todos ellos se mantienen en activo, colaborando con industrias tan diversas como el cine, los videojuegos, el desarrollo de la realidad virtual o la publicidad. El claustro posee una dilatada experiencia en el manejo de herramientas y técnicas de modelado, las cuales han quedado plasmadas en este temario a través de abundantes casos reales que serán analizados durante la titulación. Además, ellos han tenido a su cargo la elección de materiales audiovisuales que complementarán tus conocimientos de manera práctica e inmediata.



TECH dispone de un profesorado de excelencia que brindará su guía especializada en todo momento y te transformarán en escultor digital de elevado prestigio”



Dirección del curso

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

“

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

El estudio de las partes anatómicas de animales y criaturas fantásticas es uno de los ejes temáticos de esta titulación. En ella también quedarán reflejados diferentes pelajes, plumas, pieles y escamas de esta clase de seres vivientes y cómo representarlos a través de escultura digital. Las formas geométricas más utilizadas, así como los estilos de referencia para ellas — anime, *cartoon*, hiperrealismo — serán analizados a lo largo del programa académico. Por otra parte, este temario está compuesto por un módulo teórico que se integra con materiales audiovisuales para consolidar tu preparación educativa. Todos esos elementos, a su vez, quedarán plasmados en la plataforma 100% online e interactiva de TECH.

“

Las metodologías didácticas aplicadas por TECH, como el Testing y Retesting, te permitirán autoevaluar tu progreso académico y aquellos contenidos donde debes profundizar tus estudios”



Módulo 1. Animales y criaturas

- 1.1. Anatomía animal para modeladores
 - 1.1.1. Estudio de proporciones
 - 1.1.2. Diferencias anatómicas
 - 1.1.3. Musculatura de las distintas familias
- 1.2. Masas principales
 - 1.2.1. Estructuras principales
 - 1.2.2. Posturas ejes de equilibrio
 - 1.2.3. Mallas base con Zpheres
- 1.3. Cabeza
 - 1.3.1. Cráneos
 - 1.3.2. Mandíbulas
 - 1.3.3. Dientes y cornamentas
 - 1.3.4. Caja torácica, columna vertebral y caderas
- 1.4. Zona central
 - 1.4.1. Caja torácica
 - 1.4.2. Columna vertebral
 - 1.4.3. Caderas
- 1.5. Extremidades
 - 1.5.1. Patas y pezuñas
 - 1.5.2. Aletas
 - 1.5.3. Alas y garras
- 1.6. Textura animal y adaptación a las formas
 - 1.6.1. Pieles y pelo
 - 1.6.2. Escamas
 - 1.6.3. Plumas
- 1.7. El imaginario animal: anatomía y geometría
 - 1.7.1. Anatomía de los seres fantásticos
 - 1.7.2. Cortes de geometría y *slice*
 - 1.7.3. Booleanos de malla
- 1.8. El imaginario animal: animales fantásticos
 - 1.8.1. Animales fantásticos
 - 1.8.2. Hibridaciones
 - 1.8.3. Seres mecánicos
- 1.9. Especies NPR
 - 1.9.1. Estilo *cartoon*
 - 1.9.2. Anime
 - 1.9.3. *FanArt*
- 1.10. Render animal y humano
 - 1.10.1. Materiales sub *surface scattering*
 - 1.10.2. Mezclado de técnicas en texturizado
 - 1.10.3. Composiciones finales



Este programa es 100% online, no está sujeto a horarios preestablecidos. No lo dejes pasar y matricúlate ahora”

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



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.



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



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".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



08

Titulación

El Curso Profesional en Escultura Digital de Animales y Criaturas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Curso Profesional en Escultura Digital de Animales y Criaturas**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech formación profesional

Curso Profesional Escultura Digital de Animales y Criaturas

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Escultura Digital de Animales y Criaturas

