

# 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/imagen-sonido/curso-profesional/escultura-digital-animales-criaturas](http://www.tech-fp.com/imagen-sonido/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

El uso de tecnologías de vanguardia se ha vuelto cada vez más común en la industria del entretenimiento y la animación. En ese sentido, crear e implementar seres que formen parte de la trama de un videojuego, serie o realidad virtual, se ha convertido en un trabajo con presencia notoria en el mercado laboral. Así, son muy pocas las historias que se conciben sin una criatura o mascota de personaje. De este modo, profundizar en las técnicas más novedosas para desarrollar Animales y Criaturas en Escultura digital es una máxima para todo aquel que desee evolucionar en este sector. Por ello, TECH ha creado un programa con el que profundizarás en el empleo de los softwares y desarrollo de formas complejas de Animales y Criaturas. Todo esto, por medio de una modalidad 100% online y con la metodología más efectiva, el *Relearning*.

“

*¿Te interesaría aplicar la topología animal correcta de los modelos para ser utilizados en animación 3D? Este Curso Profesional te proporcionará las habilidades necesarias para que alcances tu objetivo”*





La importancia de la presencia de animales y criaturas en la industria 4.0 es cada vez mayor, como lo demuestran personajes como Sonic *The Hedgehog* o las aves de *Angry Birds*, lo que ha generado una creciente demanda por seres fantásticos en la cultura popular. Por ello, la demanda de artistas digitales 3D está en aumento, y se espera que la tendencia continúe.

Así, TECH ha lanzado esta titulación enfocada en la fisiología, distribución de peso, estructuras y musculatura animal, para crear imágenes imaginarias de animales e hibridaciones de bestiarios. El programa incluye instrucción en la transformación humano-animal y estilos de representación como Anime y *Cartoon*, por lo que podrás desarrollar habilidades para la creación de personajes en la industria de los videojuegos, la animación y los efectos visuales, posicionándote como un profesional altamente capacitado en el mercado laboral.

El contenido de esta titulación está disponible en un formato 100% online, las 24 horas del día y cualquier día de la semana. Asimismo, para su creación TECH ha seleccionado expertos de reputada experiencia en el área, quienes te acompañarán desde un accesible campus virtual. Y tendrás una variedad de recursos multimedia y formatos para una experiencia de estudio efectiva y dinámica.

“

*Posiciónate como un experto en render fotorrealista y no fotorrealista de animales en Arnold, gracias a este Curso Profesional”*



# 02

## Requisitos de acceso

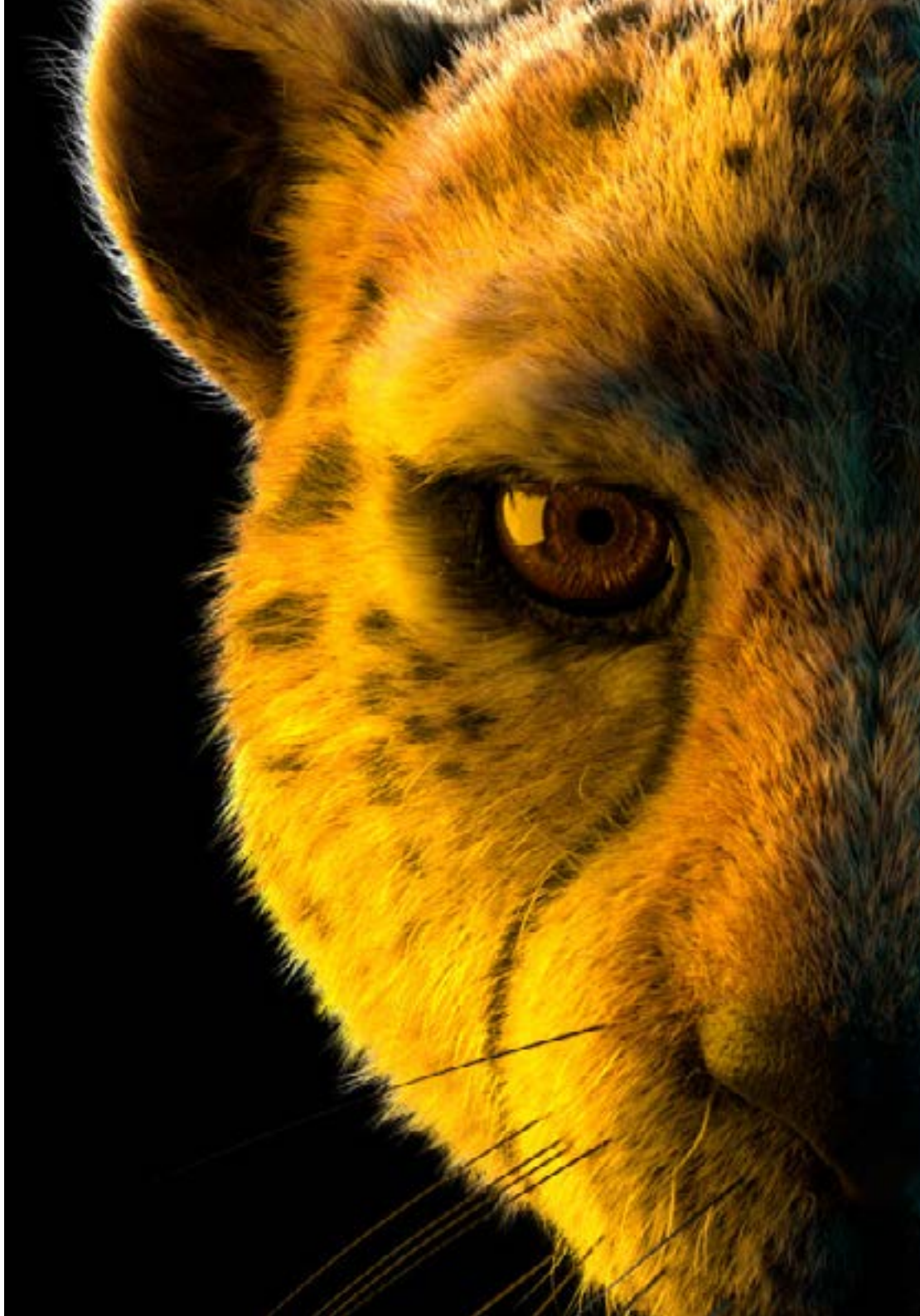
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte 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

La escultura digital ha experimentado un rápido crecimiento durante este siglo y su uso es evidente en diversos campos audiovisuales como la animación cinematográfica, las series y los videojuegos. Como resultado, hay una gran cantidad de oportunidades laborales para aquellos expertos capacitados en esta disciplina. En respuesta a la amplia demanda, TECH ha desarrollado este Curso Profesional para ayudarte a impulsar tu crecimiento en este campo de trabajo en constante crecimiento.

“

*Aumenta tus posibilidades de acceder a oportunidades laborales con los conocimientos de inmediata aplicación a los que tendrás acceso al matricularte en este exclusivo Curso Profesional”*







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

- ♦ Técnico en modelos 3D
- ♦ Especialista en Realidad Virtual
- ♦ Realizador audiovisual
- ♦ Especialista en Escultura Digital de Animales
- ♦ Director de arte
- ♦ Especialista en modelado de criaturas
- ♦ Desarrollar de animales y criaturas
- ♦ Especialista en *Substance Painter*



# 04

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

Con el desarrollo de este Curso Profesional, adquirirás los conocimientos más actualizados en torno a Escultura Digital de Animales y Criaturas. Así, lograrás proyectos diferenciadores que implementen las tres dimensiones, un correcto desarrollo de modelado de seres y la creación de recursos esenciales para encontrar empleo en la era digital.

01

Manejar y aplicar la anatomía a la escultura animal

02

Aplicar 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

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





05

Dominar el render fotorrealista y no fotorrealista de animales en Arnold

06

Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción

07

Crear personajes realistas y *cartoon* de gran calidad

08

Utilizar de forma avanzada de diversos sistemas de modelado orgánico



# 05

## Dirección del curso

Este Curso Profesional en Escultura Digital de Animales y Criaturas, ha sido diseñado por expertos en la materia, quienes han seleccionado minuciosamente el contenido para ofrecerte una experiencia de aprendizaje inmersiva y efectiva. Además, su modalidad 100% online te permite capacitarte sin preocuparte por desplazamientos o incomodidades. Así, podrás aprender a partir de los mejores profesionales en activo sobre anatomía, extremidades, texturas y geometría. Logrando una preparación completa para asumir todos los retos que puedas ver en este mundo laboral en auge.

“

*Profundiza en la herramienta de Render animal y humano de la mano de expertos con amplios conocimientos y experiencia profesional en animación y escultura 3D”*



## Dirección del curso

### 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

“

*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 contenido de este Curso Profesional ha sido concebido por un equipo docente conformado por auténticos profesionales y expertos del ámbito con una dilatada trayectoria profesional. Así, han recopilado los últimos estudios e investigaciones para crear un programa puntero y 100% online. La estructura del temario ha sido diseñada de manera que puedas profundizar en los conceptos y la teoría de manera autónoma, a su propio ritmo y velocidad. Además, los materiales teóricos y prácticos estarán a tu disposición en un moderno campus virtual, al cual podrás acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet. De esta forma, te aseguras realizar un aprendizaje efectivo, dinámico y que se adapte a tus necesidades.

“

*Adquiere las destrezas esenciales para obtener datos relevantes de la estructura corporal de los Animales y Criaturas fantásticas, y consigue empleos en las compañías líderes de la era industrial 4.0”*







## Módulo 1. Animales y criaturas

- 1.1. Anatomía animal para modeladores
- 1.2. Masas principales
- 1.3. Cabeza
- 1.4. Zona central
- 1.5. Extremidades
- 1.6. Textura animal y adaptación a las formas
- 1.7. El imaginario animal: anatomía y geometría
- 1.8. El imaginario animal: animales fantástico
- 1.9. Especies NPR
- 1.10. Render animal y humano

“

*Integra conocimientos topológicos en todos los niveles de producción y crea personajes realistas y cartoon de gran calidad con este Curso Profesional”*

# 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 de 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 instituciones

**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

