

Curso Universitario

Escultura Digital de Animales y Criaturas



Curso Universitario Escultura Digital de Animales y Criaturas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/curso-universitario/escultura-digital-animales-criaturas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La escultura digital de animales y criaturas tiene cada vez más aplicación en diferentes campos y, aunque es probable que lo primero que se venga a la cabeza es su aplicación en animación, videojuegos o cine, la representación se puede encontrar dispuesta para otros ámbitos como la impresión 3D, la infoarquitectura o la elaboración de planos y maquetas específicas. Por todo ello, este completo plan educativo asienta las bases para la elaboración de estas figuras mediante la escultura digital, partiendo del estudio de la anatomía animal, las masas y materiales de composición y texturas, hasta el imaginario animal y animales fantásticos, con la consiguiente renderización de las producciones. Una capacitación planteada en formato online para garantizar un aprendizaje cómodo, flexible y práctico.



“

Aprende a modelar animales y criaturas mediante la escultura digital con este completo plan de estudio online”

Las múltiples aplicaciones con las que cuenta la escultura digital actualmente, hacen que la modelación tridimensional cobre importancia como nicho de mercado. Al mismo tiempo que aumenta el interés en las representaciones virtuales de formas, objetos y figuras, lo hace la demanda de profesionales versados en el sector. Por ello, este Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas, cumple con los conocimientos y nociones necesarias para que el estudiante egresado se convierta en un experto modelador en esta área.

El plan de estudio comienza ahondando en los contenidos más introductorios y teóricos como es el estudio de la anatomía de animales, para continuar ahondando en imaginarios de animales y criaturas fantásticas. Asimismo, se detiene en el estudio de las masas y materiales implicadas en la elaboración de estas figuras, en las texturas y en los renders realistas de animales y humanos.

El objetivo de esta capacitación es que el alumnado conozca la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y renderizado, de animales y criaturas, así como el dominio de diversos sistemas de modelado orgánico para garantizar los mejores resultados.

Este Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas está diseñado en formato completamente online, para que sea más sencilla la conciliación del aprendizaje con otros proyectos profesionales y personales. Con un sistema de enseñanza basado en metodología *relearning* y *learning by doing*, se busca que el estudiante consiga una adquisición de conocimientos autónomo y progresivo.

Este **Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en modelado 3D y escultura digital
- ◆ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido, 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



¿Buscas especializarte en escultura digital de animales y criaturas? Este Curso Universitario es el más completo y flexible que encontrarás en el mercado académico”

“

Este Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas se imparte en modalidad online, para que sea más sencilla la conciliación con otros proyectos profesionales y personales”

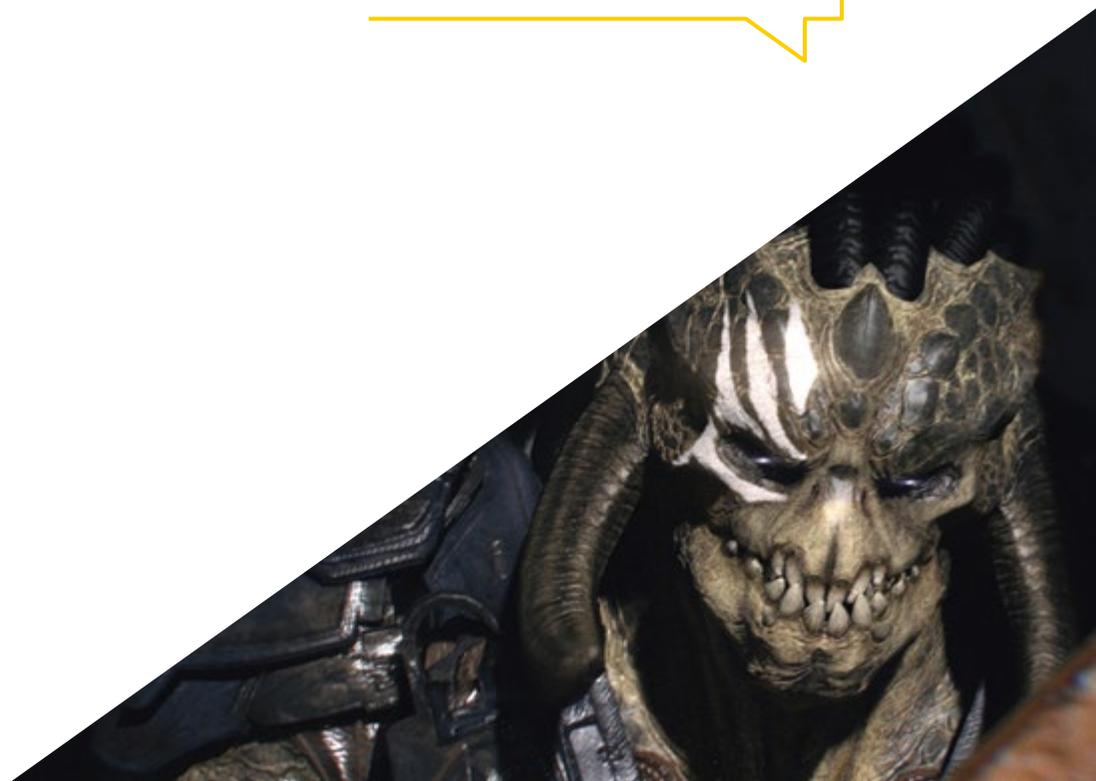
TECH garantiza el aprendizaje progresivo y autónomo del estudiante, a través de su metodología basada en relearning y learning by doing.

Destaca tu portafolio en la creación de animales y criaturas fantásticas gracias a esta capacitación online.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación 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 una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

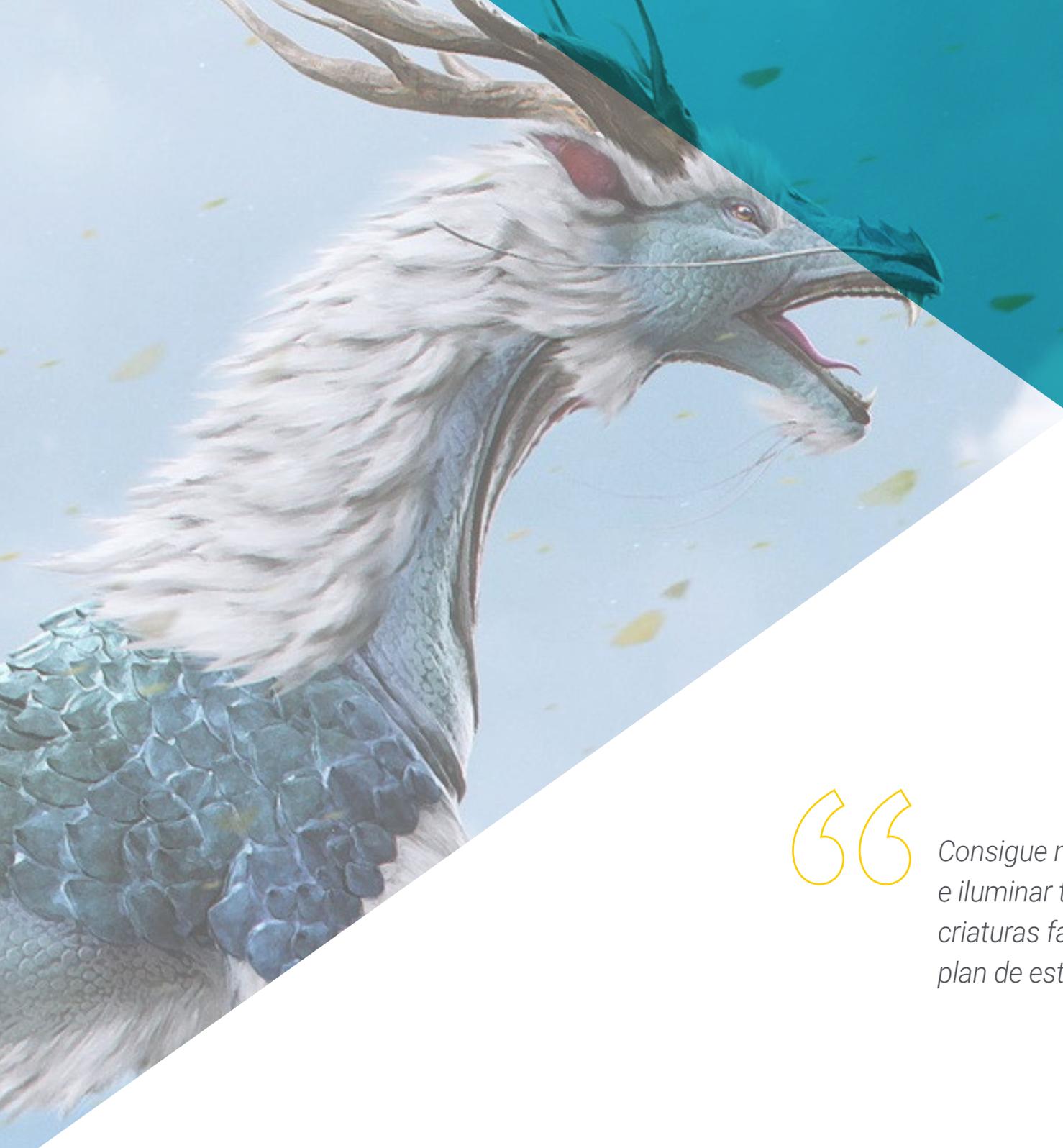
El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo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



02 Objetivos

Este Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas se enfoca en que el estudiante egresado logre modelar, texturizar, renderizar e iluminar las creaciones tridimensionales de animales y criaturas fantásticas. Entre otros objetivos, destacan el dominio y manejo de la aplicación de la anatomía a la escultura animal, la aplicación de la topología animal correcta de los modelos para ser utilizados en el posterior proceso de diseño, así como realizar la evolución de animales y humanos en animales fantásticos, hibridaciones y seres mecánicos. El plan de estudio también se detiene en el uso y comprensión de las herramientas específicas y apropiadas para la modelación.





“

Consigue modelar, texturizar, renderizar e iluminar tus diseños 3D de animales y criaturas fantásticas con este completo plan de estudio”



Objetivos generales

- ◆ Conocer la anatomía humana y animal para aplicarla a procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ◆ Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- ◆ Creación de personajes realistas y *cartoon* de gran calidad
- ◆ Manejo y utilización de forma avanzada de diversos sistemas de modelado orgánico
- ◆ Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- ◆ 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
- ◆ Esculpir y texturizar superficies animales como: plumas, escamas, pieles y perfeccionamiento del pelo animal
- ◆ Realizar la evolución de animales y humanos en animales fantásticos, hibridaciones y seres mecánicos, el esculpido de formas y el uso de *Substance Painter*
- ◆ Manejar el render fotorrealista y no fotorrealista de animales en *Arnold*

“

Online y con todo el material didáctico disponible para que avances a tu propia velocidad en el contenido: el Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas que estabas esperando”

03

Dirección del curso

Este Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas cuenta con la experticia de un cuadro docente conformado por los más prestigiosos profesionales del ámbito de la escultura digital y modelación tridimensional. El profesorado acompañará al estudiante en todo su proceso de aprendizaje, con conexiones en vivo a través de chats y foros, y pondrá a disposición del alumnado todo el material pedagógico y didáctico para que se garantice el aprendizaje de forma eficaz. Son profesionales que han dedicado gran parte de su trayectoria a investigar y aplicar las técnicas más vanguardistas en escultura digital, con lo que se aprende no sólo del temario, sino de la propia experiencia de los docentes.





“

Aprende de la experiencia de los grandes profesionales en escultura digital que forman parte del profesorado de este Curso Universitario”

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- 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
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martínez y Loren Fandos. Castellón
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid



04

Estructura y contenido

La estructura de este Curso Universitario está organizada con base en los conocimientos y nociones necesarias para convertirse en un auténtico profesional en la modelación de animales y criaturas mediante la escultura digital. Partiendo del análisis de la anatomía de animales y humanos, del estudio de las masas y texturas que componen estas figuras, la descomposición de las partes de animales y la profundización en imaginarios de criaturas fantásticas. Todo ello, distribuido en 10 subapartados que se irán completando y garantizarán el aprendizaje autónomo y progresivo del estudiante.





“

Este Curso Universitario está organizado con base en los conocimientos y nociones necesarias para convertirse en un auténtico profesional en la modelación de animales y criaturas fantásticas”

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. Piel 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

“ ¿Ya te has decidido? Conviértete en solo 6 semanas en un especialista en modelación de animales y criaturas a través de la escultura digital”

05

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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.





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.



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.



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.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.





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

El programa del **Curso Universitario en Escultura Digital de Animales y Criaturas** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

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

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario Escultura Digital de Animales y Criaturas

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Escultura Digital de Animales y Criaturas

