Diplomado

Escultura Digital de Animales y Criaturas



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Escultura Digital de Animales y Criaturas

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/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 — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

Crear seres sorprendentes que formen parte de la trama del videojuego es una máxima de todo desarrollador; y es que son muy pocas las historias que se conciben sin una criatura o mascota de personaje. Incluso es muy común verlos como compañeros de los héroes y son los que dejan huella; llegan a tener tanto éxito que logran convertirse en modelos para la generación de otros tipos de productos como ropa o accesorios, juguetes, etcétera; a la venta en el mercado. Estudiar las más actualizadas técnicas para desarrollar Animales y Criaturas en escultura digital es por tanto una máxima de todo profesional que desee evolucionar en su entorno. Es por ello que se ha creado un programa específico que profundizará en el empleo de los softwares y desarrollo de formas complejas, de modalidad 100% online y que se condensa en un sistema pedagógico altamente efectivo.





¿Quieres avanzar a un siguiente nivel en tu carrera? Matricúlate ahora en este programa de actualización, en una de las áreas más demandadas en la industria de videojuegos"

Muchos son ejemplos de la importancia que recobran los animales y las criaturas en la creación de historias para videojuegos: Sonic The Hedgehog, Fox McCloud de Star Fox, Amaterasu la diosa del sol en Okami o las peculiares aves de Angry Birds, por mencionar algunos que muestran el alcance y éxito que se puede obtener, con estos seres en las creaciones para videojuegos con cada vez más seguidores.

En este Diplomado en Escultura Digital de Animales y Criaturas, se busca profundizar en la fisiología, distribución de pesos, estructuras y musculatura animal. Para evolucionar en un imaginario animal, de hibridaciones y bestiarios; y crear así, transformaciones humano-bestias. El alumno se abrirá un arco de estilos desde los realistas a estilos de representación NPR (renders no fotorrealistas), tales como el Anime o el *Cartoon*, como también el importante sector del *Fan Art* mediante paneles de proyección sobre la escultura.

De igual forma, se prestará especial atención a variedad de especies, como las aves, reptiles y peces. Convirtiendo al profesional del modelado en un experto creador de seres. El modelado orgánico en *ZBrush* le llevará hacia el logro de texturas complejas como: plumas, pelo, escamas y pieles. Con el empleo de generadores de patrones procedurales, el uso de *alphas* y el esculpido de formas con pinceles Chisel, perfeccionará su talento.

Todo un contenido disponible desde el primer día, seleccionado con rigor por expertos de reputada experiencia en dicha área profesional, que, además, acompañarán al alumno en todo momento, desde un moderno campus virtual, por ser un programa 100% online y con una duración de 6 semanas. La variada cantidad de recursos multimedia y formatos presentados, harán la experiencia de estudio mucho más efectiva y dinámica.

Este **Diplomado 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

Crea criaturas sorprendentes para el desarrollo de videojuegos de manera profesional"

Estudia 100% online, a través de la mejor plataforma y metodología basada en el relearnintg. En TECH, la mayor universidad digital del mundo”

Conviértete en experto creador de seres, esculpiendo formas con pinceles Chisel y las herramientas más especializadas.

Evoluciona en un imaginario animal, hibridaciones y bestiarios. Crea transformaciones de forma profesional y con las últimas técnicas.

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 Diplomado se plantea dotar al alumno de los conocimientos más actualizados en torno a Escultura Digital de Animales y Criaturas, para que logre proyectos cada vez más realistas, gracias al conjunto de técnicas y herramientas detalladas en el temario de este programa. Así, pueda ofrecer a sus clientes o empleadores, resultados diferenciadores en el desarrollo de proyectos que implementen las tres dimensiones.





Para llegar lejos hay que empezar dando el primer paso. Inicia ahora tu capacitación para destacar en una industria tan evolutiva como la digital"

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 a 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*

Para destacar en la industria de videojuegos la creatividad y el talento no son suficientes. Domina las técnicas más novedosas en modelado de animales y criaturas con este programa"

03

Dirección del curso

Para el diseño de este Diplomado en Escultura Digital de Animales y Criaturas, TECH ha seleccionado un cuadro docente nivel experto compuesto por profesionales especializados en la materia del modelado 3D. Quienes transmitirán sus conocimientos a través de métodos innovadores para que el alumno aprenda de forma eficaz los temas de estudio y logre integrarlas paralelamente en su desempeño profesional.





La especialización es la mejor herramienta para abrirte puertas en el mundo laboral. TECH te permite hacerlo con libertad y facilidad"

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 Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)



04

Estructura y contenido

Este Diplomado ha sido diseñado por expertos, quienes han seleccionado de forma exhaustiva el contenido y atendiendo a una modalidad 100% online, para que el profesional de hoy pueda capacitarse sin inconvenientes en el transcurso de 6 semanas. El material práctico y teórico sobre la Escultura Digital de Animales y Criaturas, estará disponible desde el primer día para su consulta o descarga desde un moderno campus virtual y a través de cualquier dispositivo con conexión a internet. Lo que facilita la implementación de lo aprendido en su día a día de forma paulatina.





Aprende a introducir en tus proyectos estilos de representación NPR como el anime o el cartoon”

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

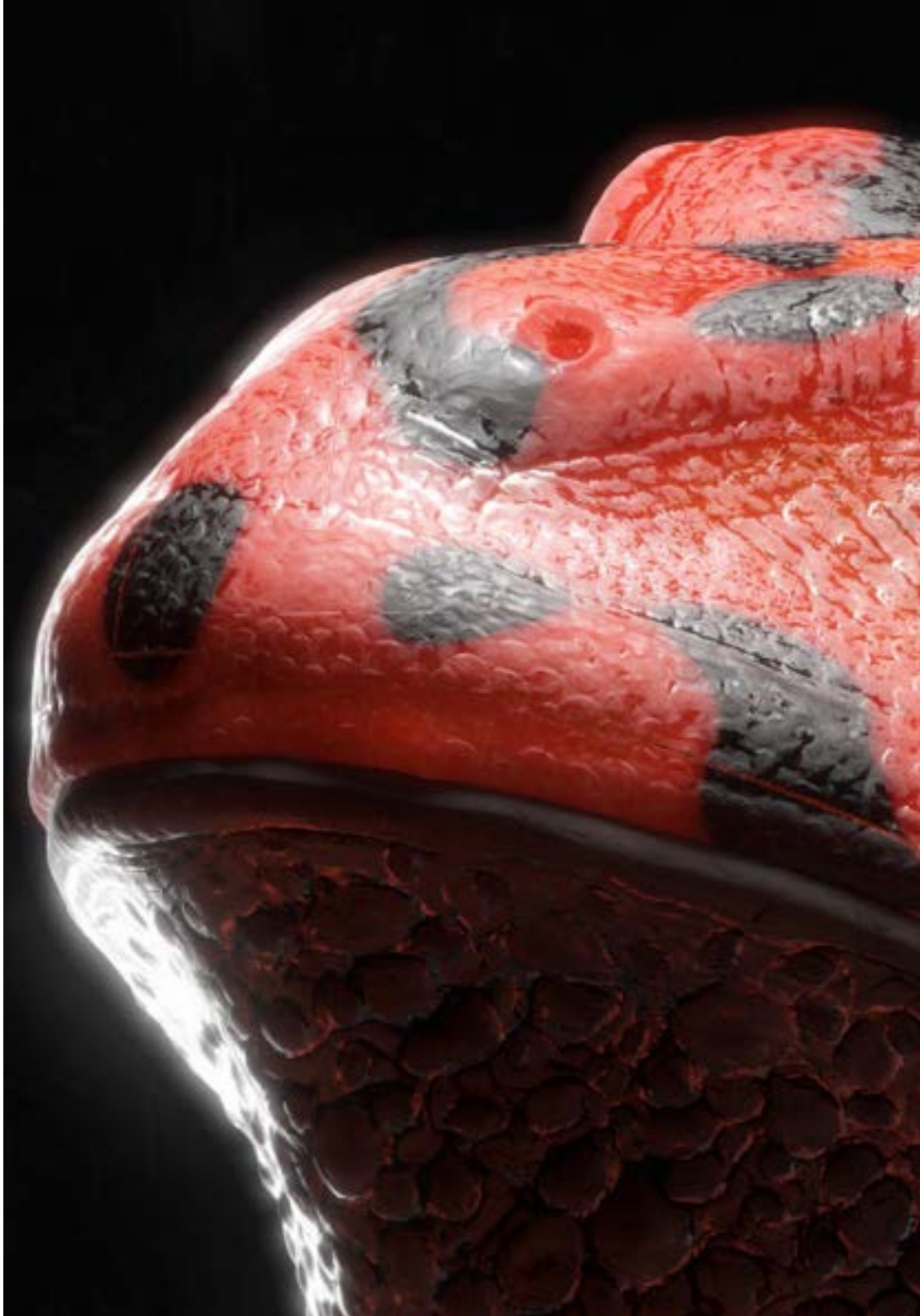
1.2. Masas principales
- 1.2.1. Estructuras principales
- 1.2.2. Posturas ejes de equilibrio
- 1.2.3. Mallas base con Zpheras.

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. *Fan Art*

1.10. Render animal y humano
- 1.10.1. Materiales *subsurface scattering*
- 1.10.2. Mezclado de técnicas en texturizado
- 1.10.3. Composiciones finales

Aprende en tan solo 6 semanas a crear las criaturas más sorprendes en Escultura Digital. Matricúlate ahora"

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH empleamos el Método del Caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo"



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Universidad Tecnológica te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Universidad Tecnológica utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

> *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"*

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 tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? 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 de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

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

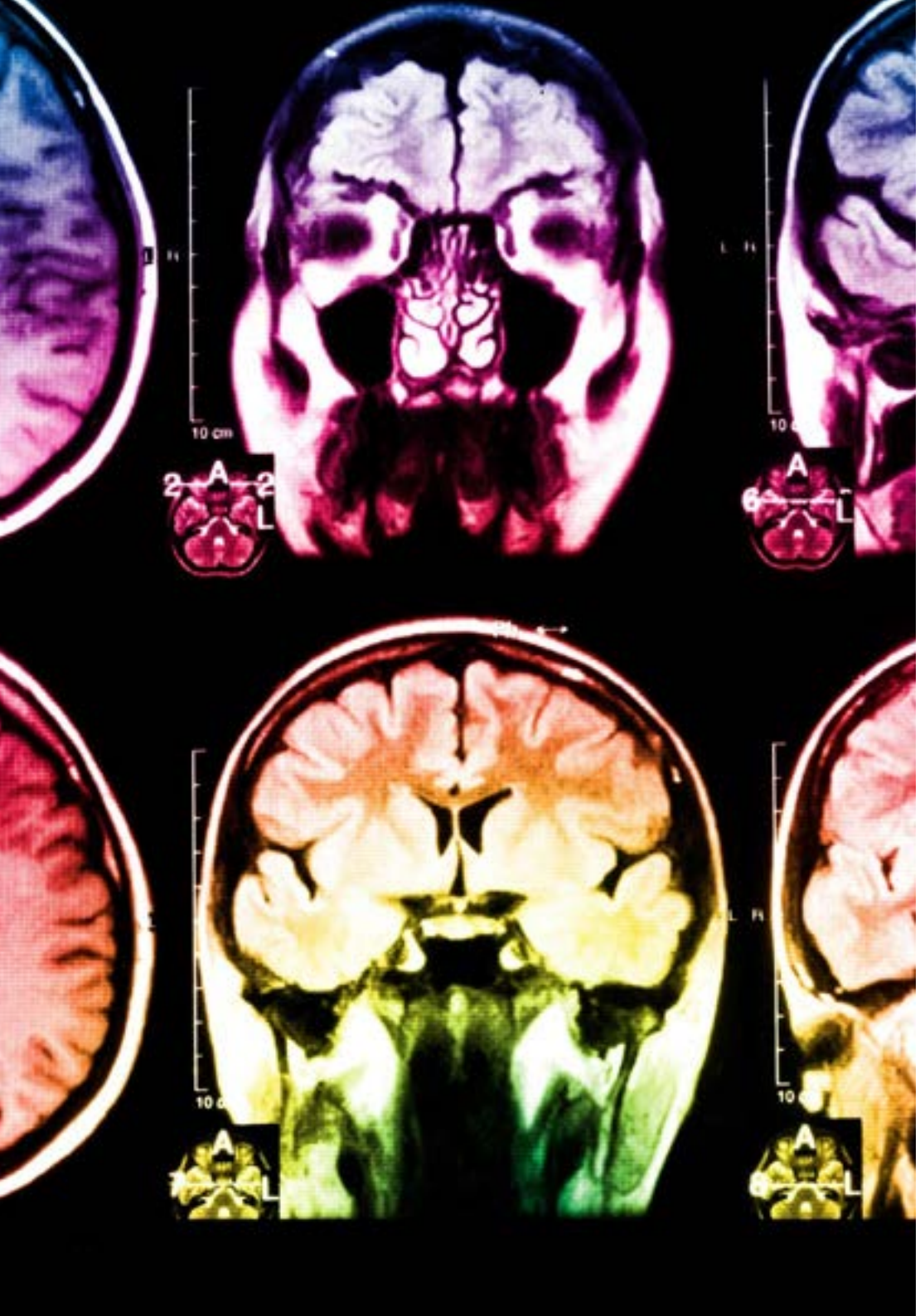
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

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

Nuestra universidad 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 de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

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, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Clases magistrales

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

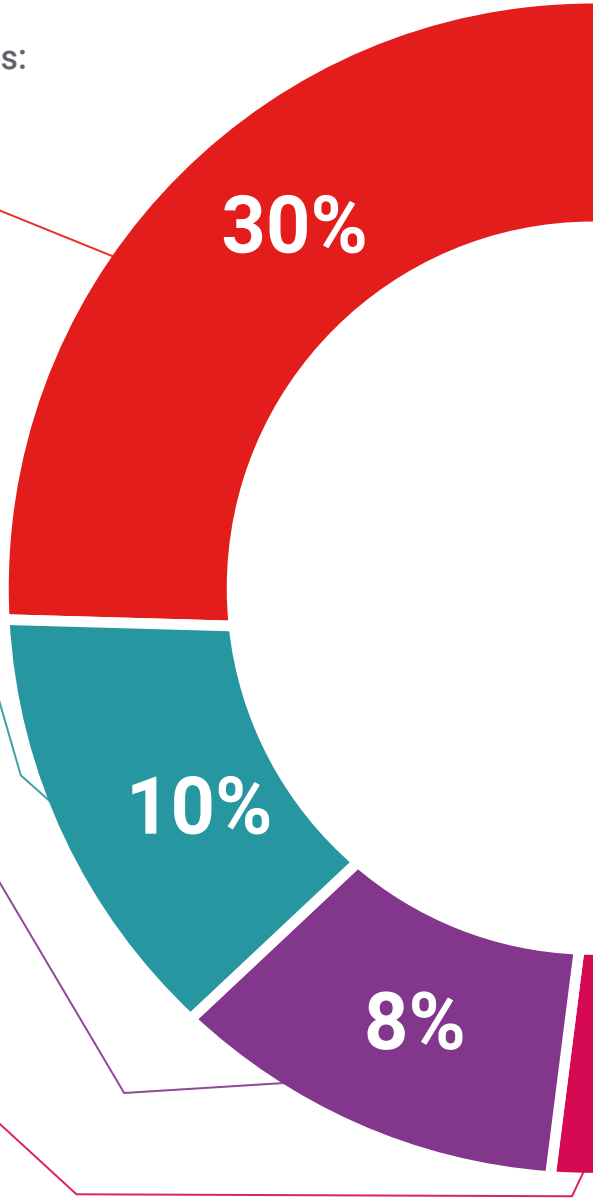
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

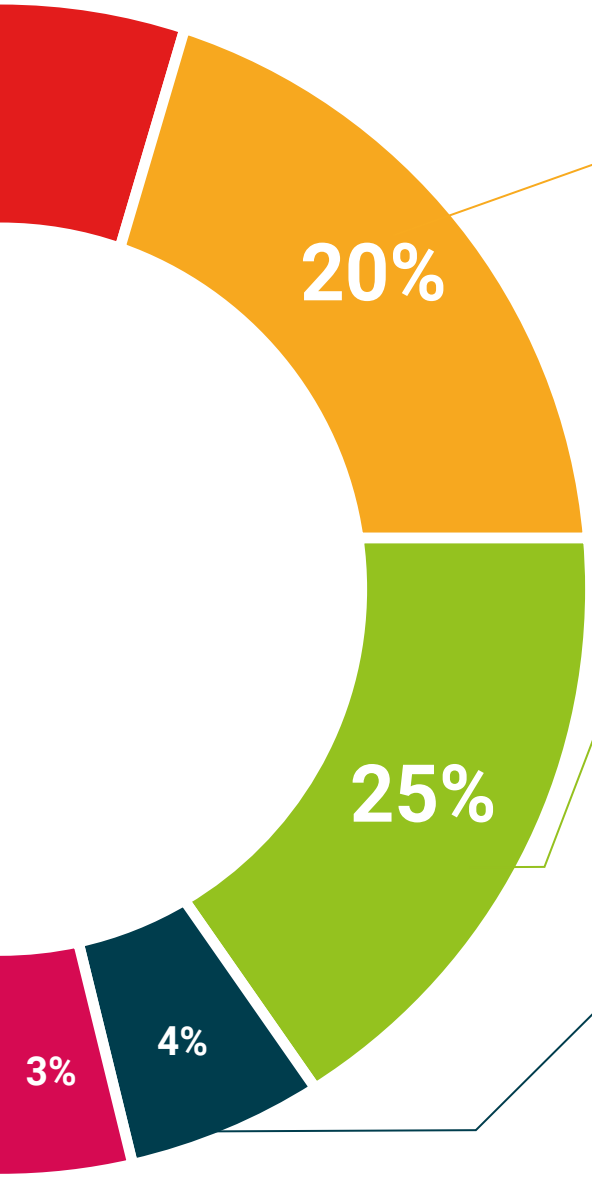
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán 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 y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

06

Titulación

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





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

Este **Diplomado en Escultura Digital de Animales y Criaturas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Escultura Digital de Animales y Criaturas**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Escultura Digital de Animales y Criaturas

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Diplomado

Escultura Digital de Animales y Criaturas

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Escultura Digital de Animales y Criaturas



tech universidad tecnológica