

2020-I

ESCULTURA HIPERREALISTA ESCALA 1:6

TALLER PLANTEL ACADEMIA

- DURACIÓN:** 25 horas.
MODALIDAD: Presencial.
INICIO: 22 de agosto de 2019.
HORARIO: Jueves de 10:00 a 15:00 horas.
COSTO PARA PARTICIPANTES NACIONALES: \$ 1,900 M. N.
(Pago en una sola exhibición).
COSTO PARA PARTICIPANTES EXTRANJEROS: \$ 2,470 M. N.
NOTA: El precio no incluye materiales.
RESPONSABLE ACADÉMICO: Miguel Ángel Barragán Sánchez.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL DIPLOMADO: El alumno aprenderá, técnicas de escultura y pintura en arcilla polimérica, para la representación de la figura humana, así como su reproducción.

OBJETIVO GENERAL: El alumno obtendrá las técnicas y procesos necesarios para comprender el desarrollo de una pieza escultórica hiperrealista. Desde la planificación estructural, Blocking, técnicas de modelado, tipos de materiales, procesos de producción y pintura.

DIRIGIDO A: Escultores, artistas, diseñadores o cualquier interesado en el tema

- CONTENIDO TEMÁTICO:**
- Técnicas de escultura y pintura
 - Planificación estructural
 - Blocking
 - Técnicas de modelado
 - Tipos de materiales,
 - Procesos de producción
 - Pintura.



- CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
- El alumno deberá presentar en tiempo y forma los ejercicios y practicas requeridos en cada clase, también deberá entregar registros fotográficos del proceso y/o evolución de su pieza a modo de Diario o libro de arte. también se tomara en cuenta su participación y asistencia. Nota el Alumno deberá contar con el 95% de asistencia para ser aprobado. Diario o libro de Arte 40% Pieza final y su reproducción 40% Participación 10% Asistencia 10%

SÍNTESIS CURRICULAR DE LOS INTEGRANTES DE LA PLANTA DOCENTE: Miguel Ángel Barragán Sánchez. Licenciado en Artes Visuales con Orientación en Creación de personajes 3D AAA para videojuegos, egresado de la FAD. Especializado en escultura tradicional y modelado 3D. Participó como Character Artist y producción de animación con Motion Capture para DGTIC-UNAM en proyectos de Entornos Virtuales para la Educación, ahí también impartió capacitación de animación para becarios. Ha sido docente para diplomados, con opción a titulación, además del curso Modelado tradicional y digital con impresión 3D en la FAD. Frecuentemente se encuentra colaborando como escultor para la Galería Alfredo Ginoccio. Constantemente colabora creando piezas de joyería 3D para impresión para la marca Intuición Silver Jewelry Inc.

- BIBLIOGRAFÍA:**
- Loomis, Andrew, Figure Drawing for all it's worth.
 - Zarins Uldis with Sandis Kondrats. Anatomy for Sculptures.
 - Zaris, Uldis, Anatomy of facial expression.
 - Zbrush ,Digital Sculpting Human Anatomy. Scott Spencer. Sybex

