Curso Universitario
Blender

tech universidad

Curso Universitario
Blender

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

Acceso web: **www.techtitute.com/diseno/curso-universitario/blender**

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

En el apasionante mundo de la Escultura Digital, son muchas las técnicas y herramientas con las que el profesional se puede encontrar. Conocer a profundidad cada una de ellas brinda una cualificación diferenciadora ante la industria y mercado laboral. Es por eso, que en este programa se persigue mostrar todas las bondades de Blender. Un software de código libre empleado en el trabajo con objetos en 3D y que internamente incluye diversas herramientas para modelado, texturizado, editor de partículas, animación, esculpido, entre otras. Las mismas que se darán a conocer a través de un entorno 100% online y con la más innovadora metodología.

Expande tus conocimientos en técnicas de modelado 3D manejando nuevas y potentes herramientas"

Blender como programa informático multiplataforma permite expandir las habilidades del usuario en funciones de modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos tridimensionales. Así como de composición digital, utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura y pintura digital. Cabe destacar, que este software ha revolucionado el paradigma del CGI en los últimos años y aunque las grandes empresas al principio no confiaban en él, desde que sacaron las versiones LTS, ha afianzado su posición convirtiéndose en un referente del mercado.

Debido a su importancia, TECH Universidad ha decidido dedicar este Programa para su completo conocimiento y manejo. En vista de que el modelado 3D es una las técnicas de la computación gráfica que más proyección ha tenido en los últimos años, y de que la implementación de la Escultura Digital en otras industrias como la arquitectura, salud, cine, entre otras; han hecho imprescindible el manejo de sus técnicas y herramientas.

Allí es donde radica la importancia de que los profesionales se especialicen y manejen cada vez mejor las herramientas que ofrece la tecnología actual. Es por eso que también se estudiará *Crease Pencil*, una de las más novedosas y utilizadas por grandes estudios de animación desde hace muy pocos años. La misma ha replanteado conceptos de la animación 2D, *Storyboard*, animáticas y creación de carácter *Hand Painter* dentro de modelos únicos e innovadores.

En tan solo 6 semanas, el estudiante del Curso Universitario en Blender podrá renderizar modelos en dos potentes motores propios como Eevee y Cycles, para hacer una adaptación rápida y precisa. Planteará procesos inversos para trasladar formas de construir de Blender a Maya y Cinema 4D, potenciando sistemas de exportación e importación. Convirtiéndose en experto en los principales programas de modelado y creación 3D del mercado actual.

Todo esto gracias a la innovadora metodología de estudio totalmente online, que permite al profesional una capacitación continua y eficiente mediante el uso de dispositivos de su preferencia con conexión a internet y el acompañamiento de un equipo docente experto. Con la opción de descargar los contenidos para su consulta y cumplir con los objetivos de preparación logrando su titulación de forma ágil.

Este **Curso Universitario en Blender** contiene el programa Universitario 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

Si eres profesional o tienes experiencia en el campo del diseño 3D, este Curso Universitario es para ti"

Conviértete en un verdadero artista 3D. Y abre un abanico de posibilidades de puestos de trabajo en diferentes empresas"

Conoce en detalle las herramientas del software libre Blender. En solo 6 semanas.

Ahora tienes la mejor oportunidad para avanzar en tu carrera: ¡Estudiar online! Conoce las verdaderas ventajas de hacerlo.

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 vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Con este programa el equipo experto de TECH, se plantea como principal objetivo enseñar al alumno el dominio del software Blender de manera avanzada. Así como de sus herramientas, potenciando sistemas de exportación e importación aprovechando las mejores actitudes de cada una de ellas. Convirtiéndose en verdaderos artistas 3D, que puedan optar a una infinidad de puestos de trabajo en diferentes empresas.

Conoce las mejores técnicas para transmitir procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D"

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Renderizar modelos en dos potentes motores propios como Eevee y Cycles
- Comprender el texturizado avanzado de sistemas realistas de PBR y no fotorrealistas, para potenciar los proyectos de escultura digital
- Manejo y utilización de todas las herramientas del software Blender
- Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados

Objetivos específicos

- Desenvolverse en el software Blender de manera avanzada
- Renderizar en sus motores de render Eevee y Cycles
- Ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI
- Trasladar conocimientos de ZBrush y 3D Max a Blender
- Transmitir procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D

Especialízate en uno de los Software más potentes del desarrollo 2D y 3D"

03

Dirección del curso

TECH Universidad ha seleccionado un cuadro docente de alto nivel compuesto por profesionales expertos en modelado 3D y concept art. Para garantizar un proceso de aprendizaje de calidad. Del contenido más especializado a transmitírsele al alumno desde una modalidad *online* y con una metodología innovadora. Logrando obtener la profesionalización que espera en torno a la industria digital.

Ahora tú decides la forma de estudiar y TECH te brinda todo lo que necesitas"

Dirección

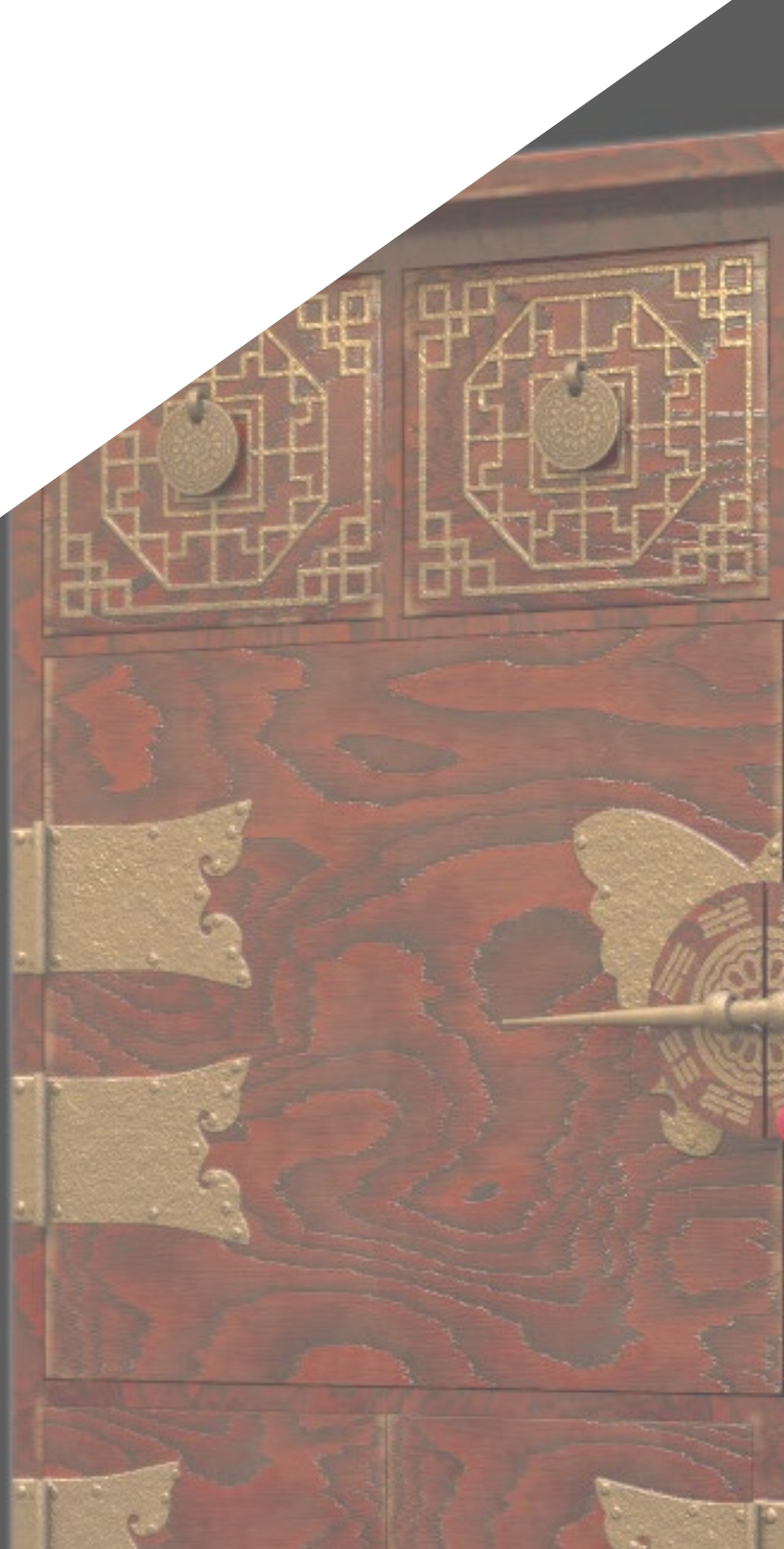
D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- 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 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

TECH Universidad ha dispuesto un programa completamente dedicado a estudiar las bondades del potente software de desarrollo 2D/3D: Blender. El mismo que ha revolucionado el paradigma del CGI en los últimos años y aunque las grandes empresas al principio no confiaban en él, desde que sacaron las versiones LTS, ha afianzado su posición convirtiéndose en un referente del mercado. En unas 6 semanas el profesional dominará todas las técnicas y herramientas de esculpido, texturizado y *shading*. Así como las adaptaciones desde 3D Max y mucho más. Todo lo cual, encontrará en un campus virtual con formatos variados y dinámicos permitiendo un cómodo y rápido aprendizaje.



Los medios digitales han venido para revolucionar, hasta la forma de estudiar. Capacítate ahora en el Curso Universitario en Blender 100% online"

Módulo 1. Blender

1.1. El software libre
- 1.1.1. Versión LTS y comunidad
- 1.1.2. Pros y diferencias
- 1.1.3. Interfaz y filosofía

1.2. Integración con el 2D
- 1.2.1. Adaptación del programa
- 1.2.2. *Crease pencil*
- 1.2.3. Combinación 2D en 3D

1.3. Técnicas de modelado
- 1.3.1. Adaptación del programa
- 1.3.2. Metodologías de modelado
- 1.3.3. *Geometry nodes*

1.4. Técnicas de texturizado
- 1.4.1. *Nodes shading*
- 1.4.2. Texturas y materiales
- 1.4.3. Consejos de usos

1.5. Iluminación
- 1.5.1. Consejos de espacios de luz
- 1.5.2. *Cycles*
- 1.5.3. Eevee

1.6. *Workflow* en CGI
- 1.6.1. Usos necesarios
- 1.6.2. Exportaciones e importaciones
- 1.6.3. Arte final

1.7. Adaptaciones de 3D Max a Blender
- 1.7.1. Modelado
- 1.7.2. Texturizado y *Shading*
- 1.7.3. Iluminación

1.8. Conocimientos de ZBrush a Blender
- 1.8.1. Esculpido 3D
- 1.8.2. Pinceles y técnicas avanzadas
- 1.8.3. Trabajo de orgánico

1.9. De Blender a Maya
- 1.9.1. Etapas importantes
- 1.9.2. Ajustes e integraciones
- 1.9.3. Aprovechamiento de funcionalidades

1.10. De Blender a Cinema 4D
- 1.10.1. Consejos hacia el Diseño 3D
- 1.10.2. Uso del modelado hacia el *Videomapping*
- 1.10.3. Modelando con partículas y efectos

"Desenvuélvete de forma sobresaliente en la industria con software libre conociendo el potente software Blender"

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.

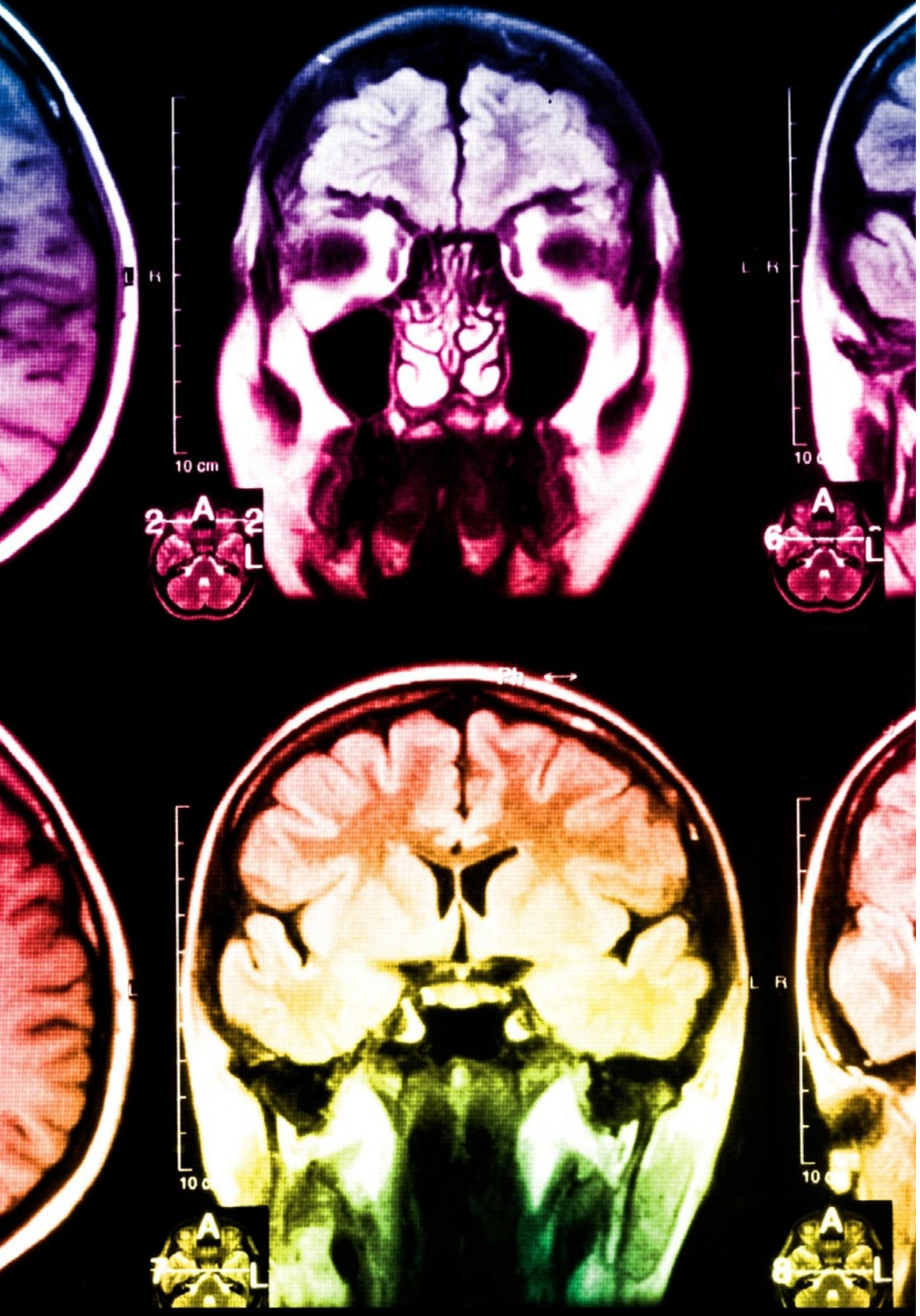
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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 según el índice global score, 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.

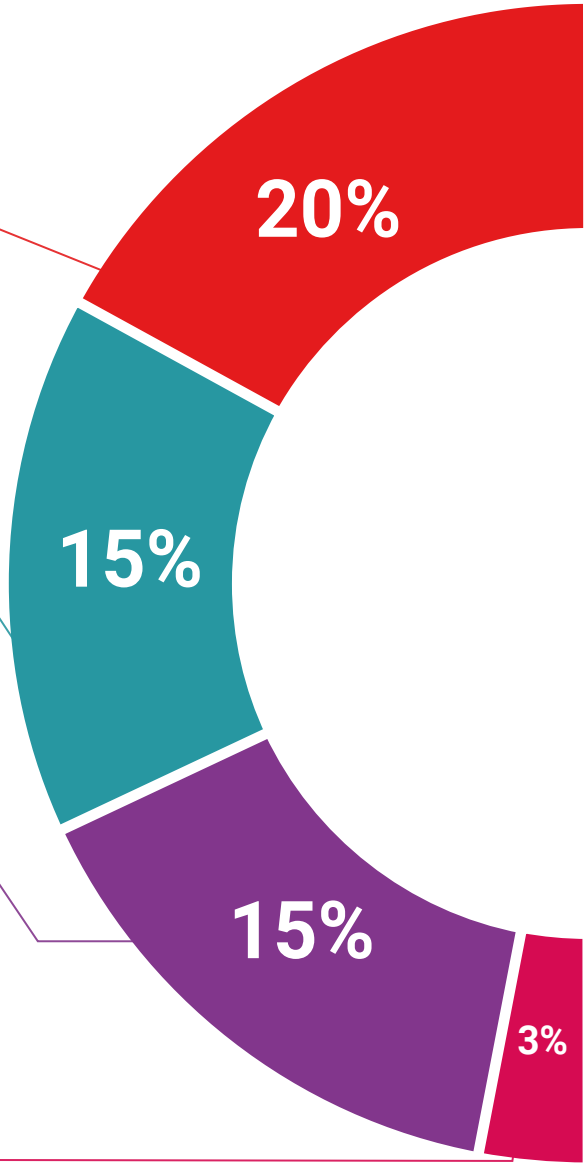
Resúmenes interactivos

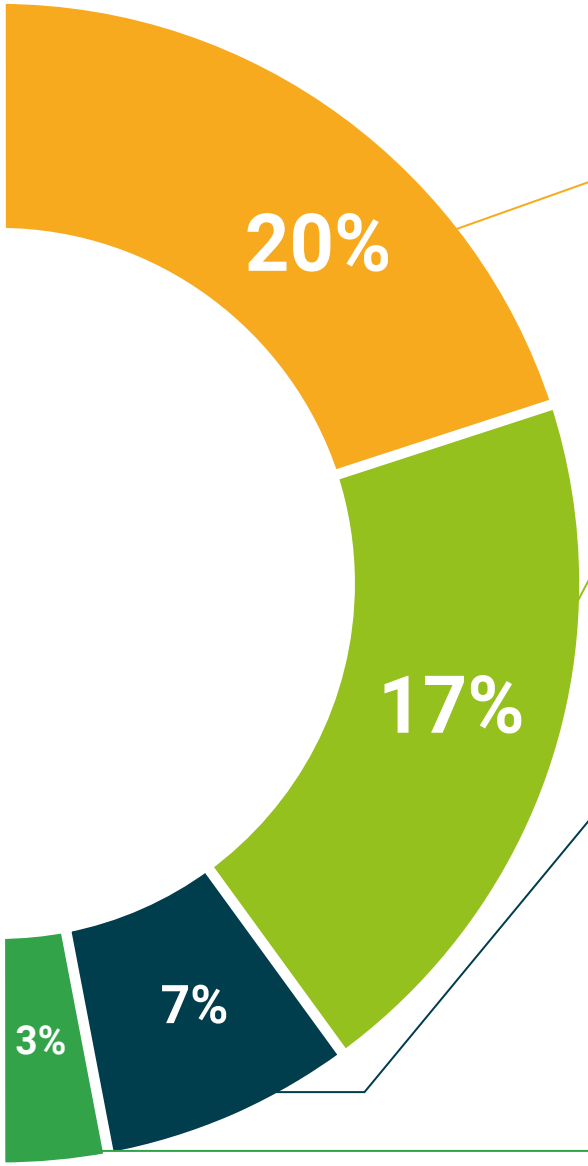
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Blender garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Blender** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Blender**

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Créditos: **6 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Blender

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

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 Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Curso Universitario
Blender

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

Curso Universitario
Blender

tech universidad