

Diplomado Blender





tech universidad
tecnológica

Diplomado Blender

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

Acceso web: www.techtitute.com/disenio/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

pág. 20

06

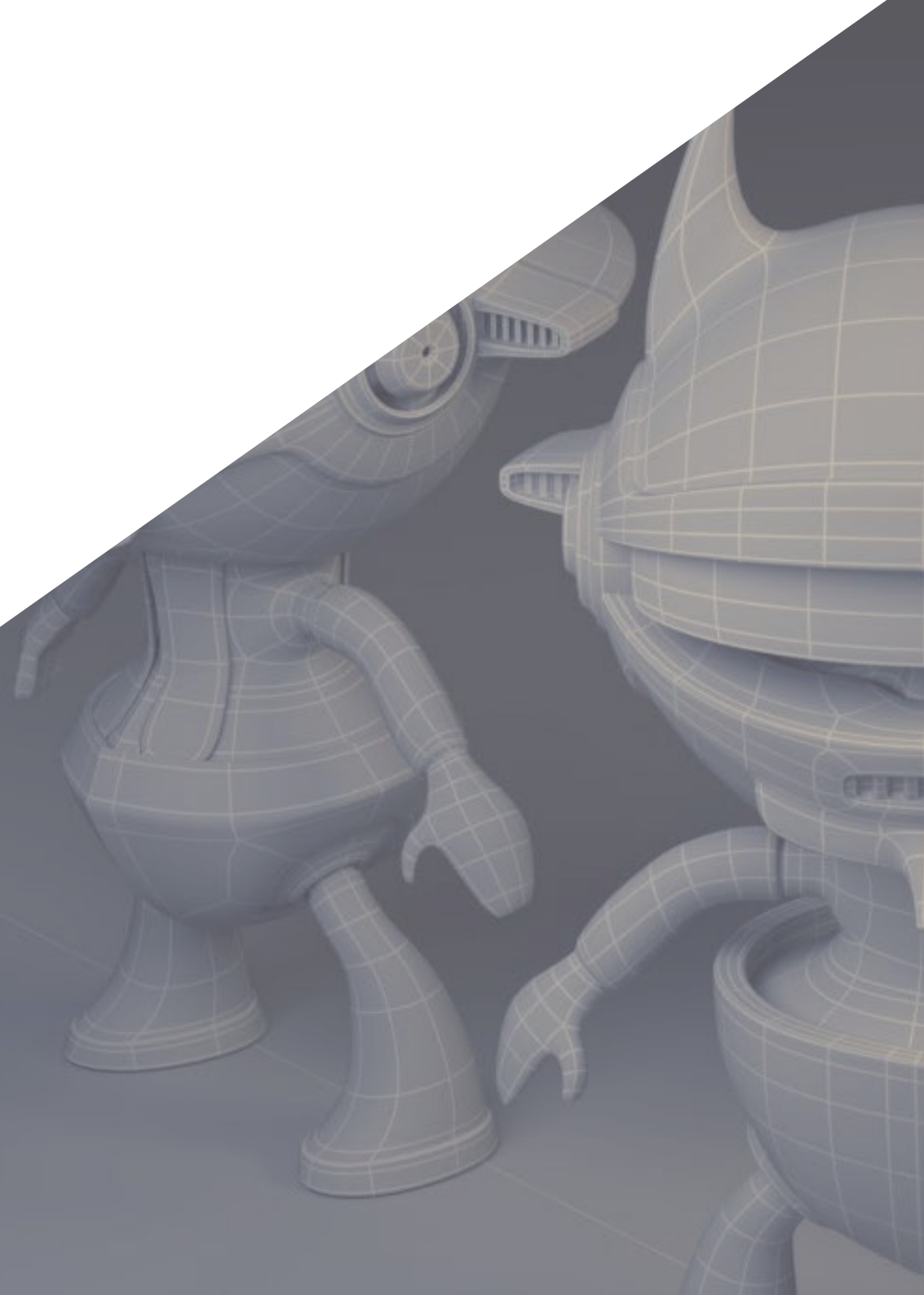
Titulación

pág. 28

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 Tecnológica ha decidido dedicar este Programa para su completo conocimiento y manejo. En vista de que el modelado 3D es una de 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 Diplomado 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 **Diplomado en Blender** contiene el programa 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 Diplomado es para ti"

“

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

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.

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.*



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

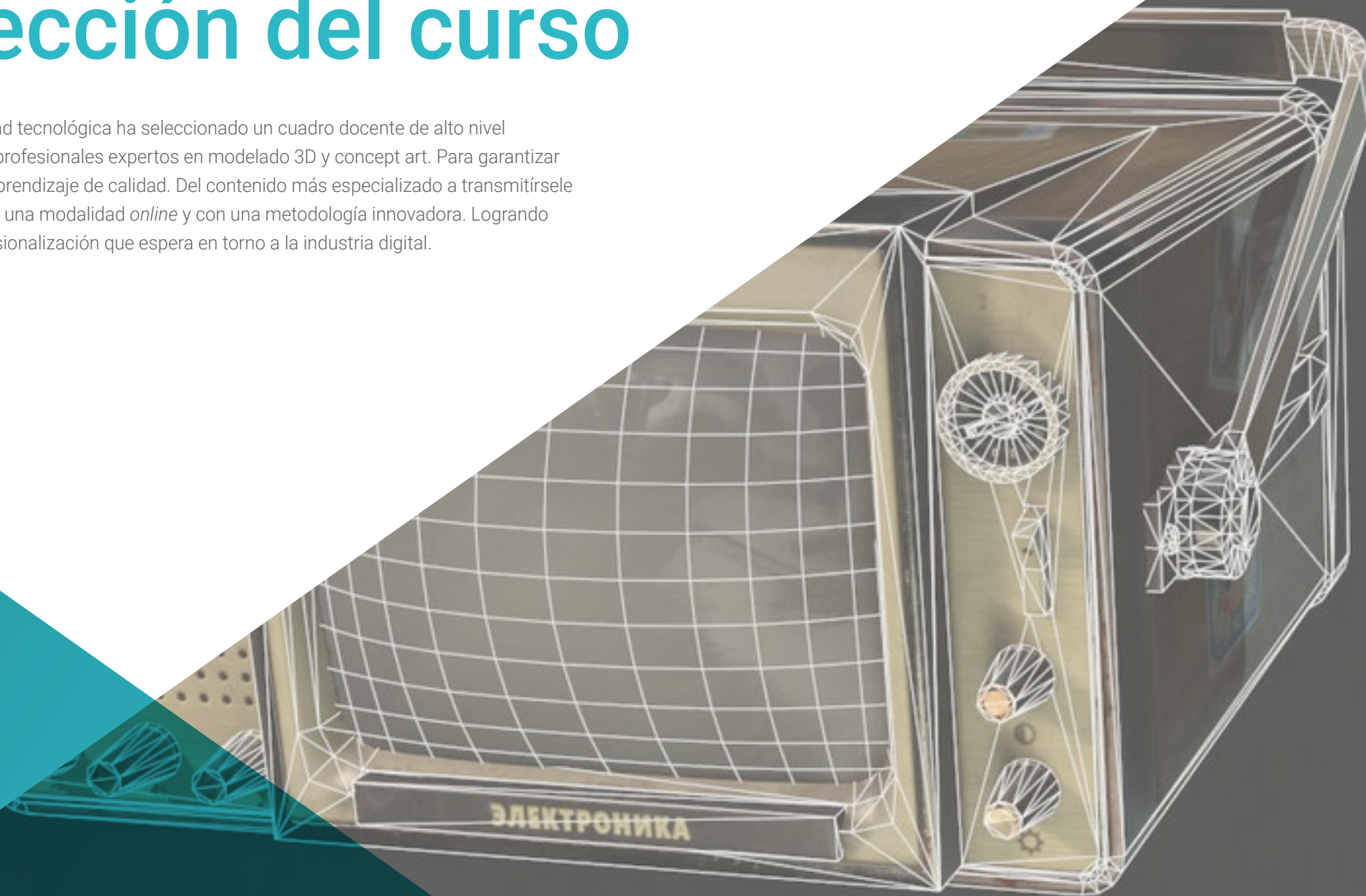


Especialízate en uno de los Software más potentes del desarrollo 2D y 3D”

03

Dirección del curso

TECH Universidad tecnológica 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 Tecnológica 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 Diplomado 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

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”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



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

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“ *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 facultades del mundo. 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. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso 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 casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. 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 Blender 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 Blender** 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 Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales

Título: **Diplomado en Blender**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



*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.



Diplomado Blender

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

Diplomado Blender

