

Maestría Modelado 3D Inorgánico

Nº de RVOE: 20231285

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech universidad
tecnológica



tech universidad
tecnológica

Maestría Modelado 3D Inorgánico

Nº de RVOE: 20231285

Fecha de RVOE: 11/05/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Acceso web: www.techtute.com/mx/informatica/maestria/maestria-modelado-3d-inorganico

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Plan de estudios

pág. 8

03

Objetivos

pág. 20

04

Competencias

pág. 26

05

¿Por qué nuestro programa?

pág. 30

06

Salidas profesionales

pág. 34

07

Idiomas gratuitos

pág. 38

08

Metodología

pág. 42

09

Dirección del curso

pág. 50

10

Requisitos de acceso y
proceso de admisión

pág. 54

11

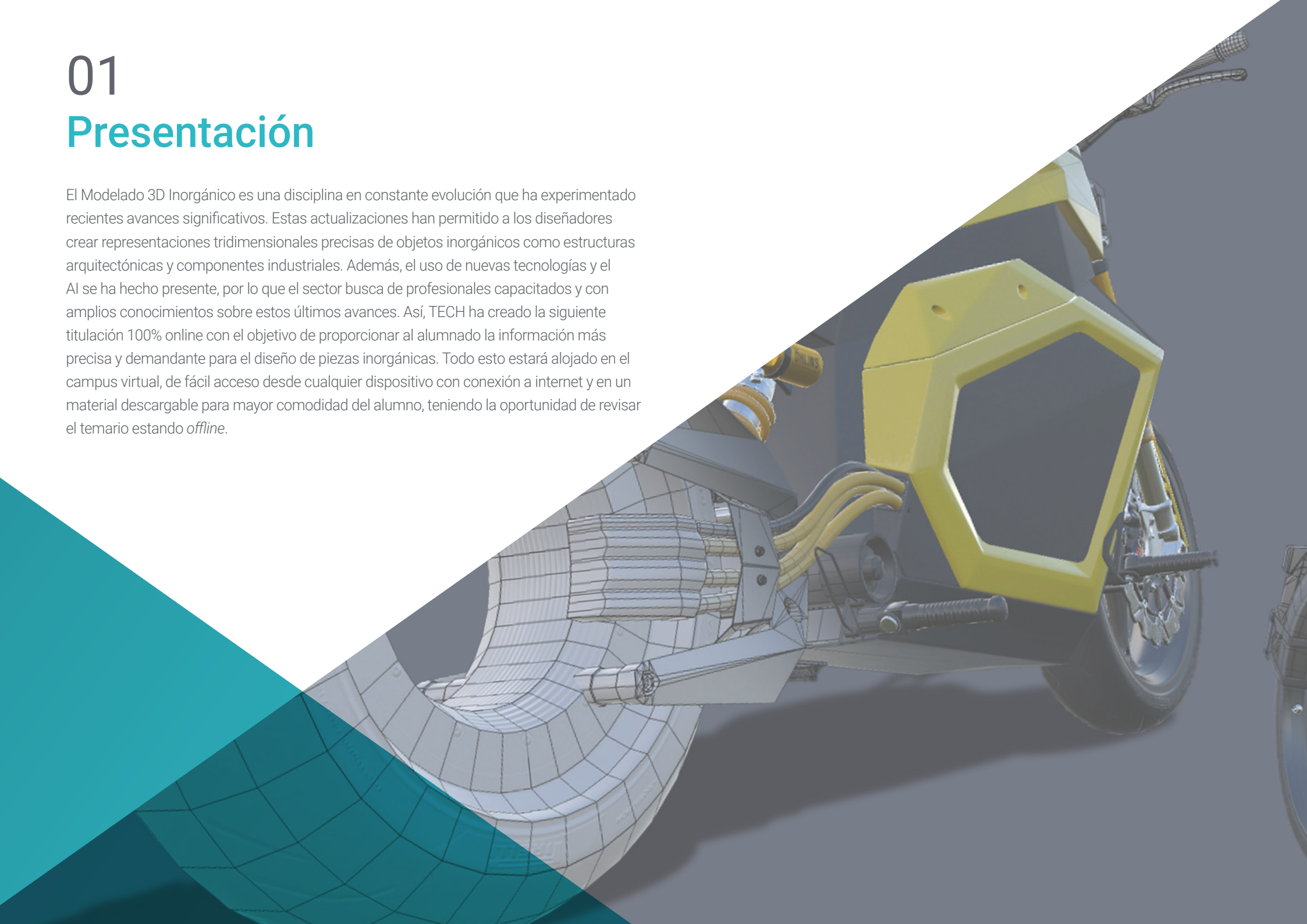
Titulación

pág. 58

01

Presentación

El Modelado 3D Inorgánico es una disciplina en constante evolución que ha experimentado recientes avances significativos. Estas actualizaciones han permitido a los diseñadores crear representaciones tridimensionales precisas de objetos inorgánicos como estructuras arquitectónicas y componentes industriales. Además, el uso de nuevas tecnologías y el AI se ha hecho presente, por lo que el sector busca de profesionales capacitados y con amplios conocimientos sobre estos últimos avances. Así, TECH ha creado la siguiente titulación 100% online con el objetivo de proporcionar al alumnado la información más precisa y demandante para el diseño de piezas inorgánicas. Todo esto estará alojado en el campus virtual, de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet y en un material descargable para mayor comodidad del alumno, teniendo la oportunidad de revisar el temario estando *offline*.





“

Una titulación que te llevará a capacitarte en uno de los sectores con mayor proyección en el futuro debido al uso de las nuevas tecnologías”

La importancia del Modelado 3D Inorgánico para los diseñadores radica en su capacidad para visualizar y manipular objetos complejos con gran detalle. Esto les brinda la posibilidad de evaluar el rendimiento y la estética de los productos antes de su producción, lo que ahorra tiempo y recursos. No obstante, estos procedimientos han presentado modificaciones en los últimos años debido al surgimiento de nuevas herramientas.

Las tecnologías emergentes como la realidad virtual y la impresión 3D, complementarán esta disciplina, ofreciendo nuevas formas de interactuar y materializar diseños inorgánicos con mayor precisión. Esto abrirá oportunidades ilimitadas para la innovación y la creación en campos como la arquitectura, la ingeniería y la industria manufacturera, por lo que se hace imprescindible una actualización por parte del profesional del área.

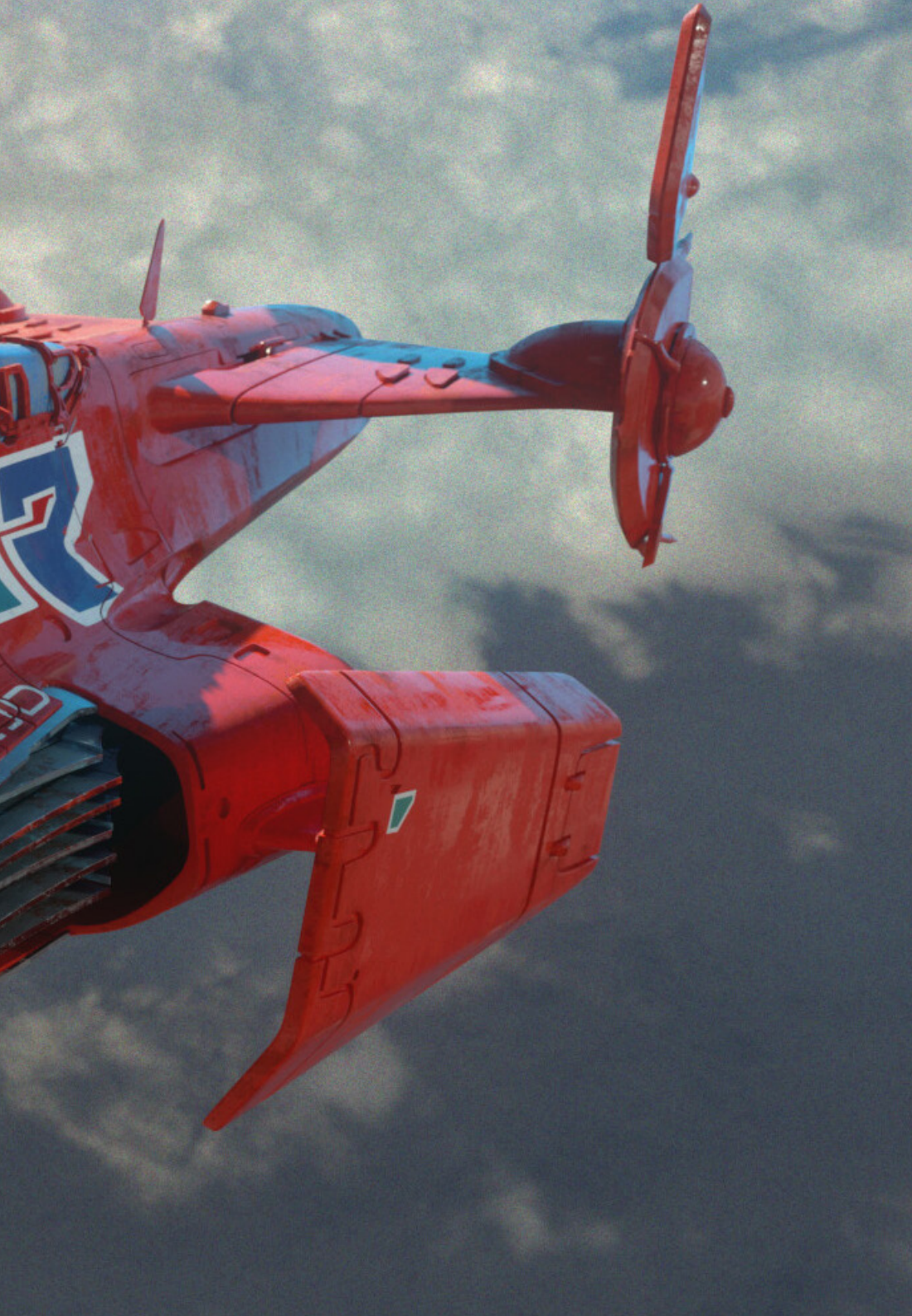
Ante estos avances, TECH ha lanzado al mercado laboral la siguiente titulación 100% online, nutrida además con recursos audiovisuales de gran impacto como vídeos interactivos o lecturas complementarias. Adicional a ello cuenta con la participación de expertos y especialistas, quienes han depositado en el material de estudio sus años de experiencia profesional, lo que se resume en un compendio exclusivo de información valiosa.

También, se le presentará al profesional diferentes ejercicios desarrollados con la metodología *Relearning*, de modo que a través de casos reales y de simulación adquirirá nuevas destrezas que le llevarán a potenciar su perfil profesional.

“

Ponte al día con las más recientes aplicaciones del Modelado 3D para piezas Inorgánicas”





TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Modelado 3D Inorgánico en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de diseñadores en 3D capaces de desarrollar su labor en cualquier lugar del mundo.

“

*Estás a un clic de matricularte
en el mejor programa académico
de actualización profesional en
el campo del Diseño”*

02

Plan de estudios

Habiendo identificado las demandas y necesidades del campo laboral, TECH junto a su equipo de especialistas han diseñado el temario de esta titulación. Se trata de un compendio académico de gran impacto que presenta información actualizada y vanguardista sobre el Modelado 3D Inorgánico. Estos conocimientos serán impartidos a lo largo de los próximos meses, tiempo en el que el profesional se capacitará mediante diversos recursos audiovisuales y ejercicios prácticos desarrollados con la metodología *Relearning*.





“

A su amplio contenido informativo se suman las herramientas digitales más innovadoras del ámbito educativo”

Esta Maestría es un programa intensivo que capacitará al alumno para afrontar los retos del campo laboral actual. Durante los siguientes 20 meses se le presentará información rigurosa y actualizada sobre Modelados 3D Inorgánicos, ahondando en aspectos del Rhino, Studio Max, entre otros.

Se trata de un programa en formato 100% online y de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet. De este modo, el alumno podrá acomodar su carga lectiva en sus horarios y tiempos de preferencia, compaginando así su rutina diaria. Además, contará con diversas herramientas digitales como vídeos interactivos, lecturas complementarias, entre otros.

Así, una vez titulado, se habrá capacitado en un sector en auge y con gran proyección a futuro.



Te enfrentarás a casos reales y de simulación, obteniendo una experiencia inmersiva y de mayor aprovechamiento”

Módulo 1 Estudio de la figura y la forma

Módulo 2 El modelado inorgánico

Módulo 3 Modelado técnico con el programa Rhino

Módulo 4 Técnicas de modelado y su aplicación en el programa Rhino

Módulo 5 Modelado avanzado en el programa Rhino

Módulo 6 Modelado poligonal con el programa 3d Studio Max

Módulo 7 Modelado poligonal avanzado con el programa 3d Studio Max

Módulo 8 Modelado de bajo poligonaje con el programa 3d Studio Max

Módulo 9 Modelado inorgánico para personajes

Módulo 10 Creación de texturas inorgánicas



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

“

Un programa intensivo que podrás adaptar a tus necesidades para hacer de tu aprendizaje un proceso flexible, eficaz y exitoso”

Módulo 1. Estudio de la figura y la forma

- 1.1. La Figura geométrica
 - 1.1.1. Tipos de figuras geométricas
 - 1.1.2. Construcciones geométricas básicas
 - 1.1.3. Transformaciones geométricas en el plano
- 1.2. Polígonos
 - 1.2.1. Triángulos
 - 1.2.2. Cuadriláteros
 - 1.2.3. Polígonos regulares
- 1.3. Sistema Axonométrico
 - 1.3.1. Fundamentos del sistema
 - 1.3.2. Tipos de axonometría ortogonal
 - 1.3.3. Croquis
- 1.4. Dibujo tridimensional
 - 1.4.1. Perspectiva y tercera dimensión
 - 1.4.2. Elementos esenciales del dibujo
 - 1.4.3. Perspectivas
- 1.5. Dibujo Técnico
 - 1.5.1. Nociones básicas
 - 1.5.2. Disposición de las vistas
 - 1.5.3. Cortes
- 1.6. Fundamentos elementos mecánicos I
 - 1.6.1. Ejes
 - 1.6.2. Uniones y tornillos
 - 1.6.3. Resortes
- 1.7. Fundamentos elementos mecánicos II
 - 1.7.1. Cojinetes
 - 1.7.2. Engranés
 - 1.7.3. Elementos mecánicos flexibles
- 1.8. Leyes de simetría
 - 1.8.1. Traslación – Rotación – Reflexión - Extensión
 - 1.8.2. Toque – Superposición – Sustracción – Intersección - Unión
 - 1.8.3. Leyes combinadas

- 1.9. Análisis de la forma
 - 1.9.1. La Forma función
 - 1.9.2. La Forma mecánica
 - 1.9.3. Tipos de formas
- 1.10. Análisis Topológico
 - 1.10.1. Morfogénesis
 - 1.10.2. Composición
 - 1.10.3. Morfología y Topología

Módulo 2. El modelado inorgánico

- 2.1. Modelado Inorgánico
 - 2.1.1. Control de topología
 - 2.1.2. Comunicación de función
 - 2.1.3. Velocidad y eficiencia
- 2.2. Técnicas de Modelado Inorgánico I
 - 2.2.1. Historia
 - 2.2.2. Desarrollo
 - 2.2.3. Estructura
- 2.3. Técnicas de Modelado Inorgánico II
 - 2.3.1. Aplicaciones
 - 2.3.2. Industria física
 - 2.3.3. Industria virtual
- 2.4. Tipos de modelados
 - 2.4.1. Modelado Técnico / Curva Spline Beta racional no uniforme (NURBS)
 - 2.4.2. Modelado Poligonal
 - 2.4.3. Modelado escultórico (Sculpt)
- 2.5. Modelado inorgánico profundo
 - 2.5.1. Perfiles
 - 2.5.2. Topología y flujo de bordes
 - 2.5.3. Resolución de mallas
- 2.6. Modelado de la Curva Spline Beta racional no uniforme (NURBS)
 - 2.6.1. Puntos – líneas – polilíneas - curvas
 - 2.6.2. Superficies
 - 2.6.3. Geometría 3D

- 2.7. Bases del modelado poligonal
 - 2.7.1. Polígono editable Poly
 - 2.7.2. Vértices – Aristas - Polígonos
 - 2.7.3. Operaciones
 - 2.8. Bases del modelado escultórico
 - 2.8.1. Geometría base
 - 2.8.2. Subdivisiones
 - 2.8.3. Deformadores
 - 2.9. Topología y retopología
 - 2.9.1. Poligonaje alto y bajo poligonaje
 - 2.9.2. Conteo Poligonal
 - 2.9.3. Captura de mapas
 - 2.10. Mapeado UV
 - 2.10.1. Coordenadas UV
 - 2.10.2. Técnicas y Estrategias
 - 2.10.3. Desempaquetando
- Módulo 3. Modelado técnico con el programa Rhino**
- 3.1. Modelado Rhino
 - 3.1.1. La interfaz de Rhino
 - 3.1.2. Tipos de objetos
 - 3.1.3. Navegando el modelo
 - 3.2. Nociones fundamentales
 - 3.2.1. Edición con comando gumball
 - 3.2.2. Ventanas gráficas
 - 3.2.3. Ayudantes de modelado
 - 3.3. Modelado de precisión
 - 3.3.1. Entrada por coordenadas
 - 3.3.2. Entrada de restricción de distancia y ángulo
 - 3.3.3. Restricción a objetos
 - 3.4. Análisis de comandos
 - 3.4.1. Ayudantes de modelado adicionales
 - 3.4.2. Sistema de líneas y puntos (SmartTrack)
 - 3.4.3. Planos de construcción
 - 3.5. Líneas y Polilíneas
 - 3.5.1. Círculos
 - 3.5.2. Líneas de forma libre
 - 3.5.3. Hélice y espiral
 - 3.6. Edición de geometrías
 - 3.6.1. Comando de rellenado (Fillet) y Comando de chanfles (chanfer)
 - 3.6.2. Mezcla de curvas
 - 3.6.3. Solevación (Loft)
 - 3.7. Transformaciones I
 - 3.7.1. Mover - Rotar – escalar
 - 3.7.2. Unir – podar - extender
 - 3.7.3. Separar - distancia - formaciones
 - 3.8. Creando formas
 - 3.8.1. Formas deformables
 - 3.8.2. Modelando con sólidos
 - 3.8.3. Transformación de sólidos
 - 3.9. Creando superficies
 - 3.9.1. Superficies simples
 - 3.9.2. Extrusión, Loft: Solevados revolución de superficies
 - 3.9.3. Barridos de superficies
 - 3.10. Organización
 - 3.10.1. Capas
 - 3.10.2. Grupos
 - 3.10.3. Bloques

Módulo 4. Técnicas de modelado y su aplicación en el programa Rhino

- 4.1. Técnicas básicas I
 - 4.1.1. Intersección para un soporte
 - 4.1.2. Creación de un casco espacial
 - 4.1.3. Tuberías
- 4.2. Aplicación I
 - 4.2.1. Crear una llanta de un carro
 - 4.2.2. Creación de un neumático
 - 4.2.3. Modelado de un reloj
- 4.3. Técnicas básicas II
 - 4.3.1. Uso de isocurvas y aristas para modelar
 - 4.3.2. Hacer aberturas en la geometría
 - 4.3.3. Trabajando con bisagras
- 4.4. Aplicación II
 - 4.4.1. Creación de una turbina
 - 4.4.2. Construir entradas de aire
 - 4.4.3. Consejos para imitar el grosor del borde
- 4.5. Herramientas
 - 4.5.1. Consejos para usar la simetría espejo
 - 4.5.2. Uso de Filetes
 - 4.5.3. Uso del comando de recorte (Trims)
- 4.6. Aplicación mecánica
 - 4.6.1. Creación de Engranajes
 - 4.6.2. Construcción de una polea
 - 4.6.3. Construcción de un amortiguador
- 4.7. Importación y Exportación de archivos
 - 4.7.1. Enviar archivos Rhino
 - 4.7.2. Exportar archivos Rhino
 - 4.7.3. Importar a Rhino desde el editor Illustrator
- 4.8. Herramientas de análisis I
 - 4.8.1. Herramienta de análisis gráfico de curvatura
 - 4.8.2. Análisis de continuidad de la curva
 - 4.8.3. Problemas y soluciones de los análisis de las curvas

- 4.9. Herramientas de análisis II
 - 4.9.1. Herramienta de análisis de la dirección de la superficie
 - 4.9.2. Herramienta de análisis de superficies Mapa del entorno
 - 4.9.3. Herramienta de análisis Mostrar bordes
- 4.10. Estrategias
 - 4.10.1. Estrategias de construcción
 - 4.10.2. Superficie por red de curvas
 - 4.10.3. Trabajar con imágenes de referencia

Módulo 5. Modelado avanzado en el programa Rhino

- 5.1. Modelado de una motocicleta
 - 5.1.1. Importando imágenes de referencia
 - 5.1.2. Modelado de neumático trasero
 - 5.1.3. Modelado de la llanta trasera
- 5.2. Componentes mecánicos eje trasero
 - 5.2.1. Creando el sistema de frenos
 - 5.2.2. Construyendo la cadena de transmisión
 - 5.2.3. Modelando el cobertor de cadena
- 5.3. Modelado del motor
 - 5.3.1. Creación del cuerpo
 - 5.3.2. Agregando elementos mecánicos
 - 5.3.3. Incorporando detalles técnicos
- 5.4. Modelado de la cubierta principal
 - 5.4.1. Modelado de curvas y superficies
 - 5.4.2. Modelado de la cubierta
 - 5.4.3. Cortando el marco
- 5.5. Modelado de la zona superior
 - 5.5.1. Construyendo el asiento
 - 5.5.2. Creando detalles en la zona delantera
 - 5.5.3. Creando detalles en la zona trasera
- 5.6. Partes funcionales
 - 5.6.1. El tanque de gasolina
 - 5.6.2. Luces traseras
 - 5.6.3. Luces delanteras



- 5.7. Construyendo el eje delantero I
 - 5.7.1. Sistema de frenos y llanta
 - 5.7.2. La horquilla
 - 5.7.3. El manillar
- 5.8. Construyendo el eje delantero II
 - 5.8.1. Las empuñaduras
 - 5.8.2. Los cables de freno
 - 5.8.3. Los instrumentos
- 5.9. Agregando de detalles
 - 5.9.1. Refinado el cuerpo principal
 - 5.9.2. Agregando el silenciador
 - 5.9.3. Incorporando los pedales
- 5.10. Elementos finales
 - 5.10.1. Modelando el parabrisas
 - 5.10.2. Modelado del soporte
 - 5.10.3. Detalles finales

Módulo 6. Modelado poligonal con el programa 3d Studio Max

- 6.1. Programa 3D Studio Max
 - 6.1.1. Interfaz de 3d Studio Max
 - 6.1.2. Configuraciones personalizadas
 - 6.1.3. Modelado con primitivas y deformadores
- 6.2. Modelado con referencias
 - 6.2.1. Creación de imágenes de referencia
 - 6.2.2. Suavizado inorgánico
 - 6.2.3. Organización de escenas
- 6.3. Mallas de alta resolución
 - 6.3.1. Modelado suavizado básico y grupos de suavizado
 - 6.3.2. Modelado con extrusiones y biseles
 - 6.3.3. Usando el modificador Turbosmooth
- 6.4. Modelado con curva suave
 - 6.4.1. Modificando curvaturas
 - 6.4.2. Configurando las caras de los polígonos
 - 6.4.3. Extruyendo y esferizando

- 6.5. Creando formas complejas
 - 6.5.1. Configurando componentes y grilla de trabajo
 - 6.5.2. Duplicando y soldando componentes
 - 6.5.3. Limpiando polígonos y suavizando
- 6.6. Modelando con cortes de bordes
 - 6.6.1. Creación y posicionamiento de la plantilla
 - 6.6.2. Haciendo cortes y limpiando topología
 - 6.6.3. Extruyendo formas y creando pliegues
- 6.7. Modelado a partir de modelo de bajo polinaje
 - 6.7.1. Iniciando con la forma básica y agregando chaflanes
 - 6.7.2. Agregando subdivisiones y generando bordes
 - 6.7.3. Cortes, soldaduras y detalles
- 6.8. Modificador Editor Poly I
 - 6.8.1. Flujo de trabajo
 - 6.8.2. Interface
 - 6.8.3. Material Sub Objectos
- 6.9. Creación de objetos compuestos
 - 6.9.1. Transformar, esparcir, ajustar y conectar objetos compuestos
 - 6.9.2. Malla de manchas, Fusión de formas y creación de objetos compuestos
 - 6.9.3. Solevados, Malla poligonal y Objetos compuestos booleanos
- 6.10. Técnicas y estrategias para crear UVs
 - 6.10.1. Geometrías simples y geometrías tipo arco
 - 6.10.2. Superficies duras
 - 6.10.3. Ejemplos y aplicaciones

Módulo 7. Modelado poligonal avanzado con el programa 3d Studio Max

- 7.1. Modelado de una nave Sci-Fi
 - 7.1.1. Creando nuestro espacio de trabajo
 - 7.1.2. Comenzando con el cuerpo principal
 - 7.1.3. Configuración para las alas
- 7.2. La cabina
 - 7.2.1. Desarrollo del área de la cabina
 - 7.2.2. Modelando el panel de control
 - 7.2.3. Agregando detalles

- 7.3. El fuselaje
 - 7.3.1. Definiendo componentes
 - 7.3.2. Ajustando componentes menores
 - 7.3.3. Desarrollo del panel bajo el cuerpo
- 7.4. Las alas
 - 7.4.1. Creación de las alas principales
 - 7.4.2. Incorporación de la cola
 - 7.4.3. Agregando insertos para los alerones
- 7.5. Cuerpo principal
 - 7.5.1. Separación de las partes en componentes
 - 7.5.2. Creando paneles adicionales
 - 7.5.3. Incorporando las puertas de los muelles
- 7.6. Los motores
 - 7.6.1. Creando el espacio para los motores
 - 7.6.2. Construyendo las turbinas
 - 7.6.3. Agregando los escapes
- 7.7. Incorporación de detalles
 - 7.7.1. Componentes laterales
 - 7.7.2. Componentes característicos
 - 7.7.3. Refinando componentes generales
- 7.8. Bonos I – Creación del casco de piloto
 - 7.8.1. Bloque de la cabeza
 - 7.8.2. Refinamientos de detalles
 - 7.8.3. Modelado del cuello del casco
- 7.9. Bonos II – Creación del casco de piloto
 - 7.9.1. Refinamientos del cuello del casco
 - 7.9.2. Pasos para detalles finales
 - 7.9.3. Finalización de la malla
- 7.10. Bonos III – Creación de un robot copiloto
 - 7.10.1. Desarrollo de las formas
 - 7.10.2. Añadiendo detalles
 - 7.10.3. Aristas de soporte para subdivisión

Módulo 8. Modelado de bajo poligonaje con el programa 3d Studio Max

- 8.1. Modelado de vehículo de maquinaria pesada
 - 8.1.1. Creación del modelo volumétrico
 - 8.1.2. Modelado volumétrico de las orugas
 - 8.1.3. Construcción volumétrica de la pala
- 8.2. Incorporando diferentes componentes
 - 8.2.1. Volumetría de la cabina
 - 8.2.2. Volumetría del brazo mecánico
 - 8.2.3. Volumetría de la espada de la pala mecánica
- 8.3. Agregando subcomponentes
 - 8.3.1. Creando los dientes de la pala
 - 8.3.2. Agregando el pistón hidráulico
 - 8.3.3. Conectando subcomponentes
- 8.4. Incorporando detalles a volumetrías I
 - 8.4.1. Creando los tractores de las orugas
 - 8.4.2. Incorporando los rodamientos de las orugas
 - 8.4.3. Definiendo la carcasa de las orugas
- 8.5. Incorporando detalles a volumetrías II
 - 8.5.1. Subcomponentes del chasis
 - 8.5.2. Cobertores de los rodamientos
 - 8.5.3. Agregando cortes de piezas
- 8.6. Incorporando detalles a volumetrías III
 - 8.6.1. Creación de los radiadores
 - 8.6.2. Agregando la base del brazo hidráulico
 - 8.6.3. Creando los caños de escape
- 8.7. Incorporando detalles a volumetrías IV
 - 8.7.1. Creando la rejilla protectora de la cabina
 - 8.7.2. Agregando tuberías
 - 8.7.3. Agregando tuercas, bulones y remaches
- 8.8. Desarrollando el brazo hidráulico
 - 8.8.1. Creación de los soportes
 - 8.8.2. Retenedores, arandelas, tornillos y conexiones
 - 8.8.3. Creación del cabezal

- 8.9. Desarrollando la cabina
 - 8.9.1. Definiendo la carcasa
 - 8.9.2. Agregando parabrisas
 - 8.9.3. Detalles del picaporte y los faros
- 8.10. Desarrollo mecánico de la excavadora
 - 8.10.1. Creando el cuerpo y los dientes
 - 8.10.2. Creación del rodillo dentado
 - 8.10.3. Cableado con estrías, conectores y sujetadores

Módulo 9. Modelado inorgánico para personajes

- 9.1. Software de Modelado ZBrush
 - 9.1.1. Software de Modelado ZBrush
 - 9.1.2. Entendiendo la interface
 - 9.1.3. Creando algunas mallas
- 9.2. Pinceles y escultura
 - 9.2.1. Configuraciones de los pinceles
 - 9.2.2. Trabajando con archivos Alphas
 - 9.2.3. Pinceles Estándares
- 9.3. Herramientas
 - 9.3.1. Niveles de subdivisión
 - 9.3.2. Máscaras y poligrupos
 - 9.3.3. Herramientas y Técnicas
- 9.4. Concepción
 - 9.4.1. Vistiendo un personaje
 - 9.4.2. Análisis de conceptos
 - 9.4.3. Ritmo
- 9.5. Modelado inicial del personaje
 - 9.5.1. El Torso
 - 9.5.2. Los Brazos
 - 9.5.3. Las Piernas

- 9.6. Accesorios
 - 9.6.1. Agregando cinturón
 - 9.6.2. El Casco
 - 9.6.3. Las Alas
- 9.7. Detalles de Accesorios
 - 9.7.1. Detalles del Casco
 - 9.7.2. Detalles de las Alas
 - 9.7.3. Detalles en los hombros
- 9.8. Detalles del Cuerpo
 - 9.8.1. Detalles del Torso
 - 9.8.2. Detalles en los brazos
 - 9.8.3. Detalles en las Piernas
- 9.9. Limpieza
 - 9.9.1. Limpiando el cuerpo
 - 9.9.2. Creando sub-herramientas
 - 9.9.3. Reconstruyendo sub-herramientas
- 9.10. Finalización
 - 9.10.1. Posando el modelo
 - 9.10.2. Materiales
 - 9.10.3. Representaciones gráficas

Módulo 10. Creación de texturas inorgánicas

- 10.1. Aplicación de texturas Substance Painter
 - 10.1.1. Aplicación de texturas Substance Painter
 - 10.1.2. Quemando mapas
 - 10.1.3. Materiales en Color ID
- 10.2. Materiales y Máscaras
 - 10.2.1. Filtros y generadores
 - 10.2.2. Pinceles y pinturas
 - 10.2.3. Proyecciones planas y calcos
- 10.3. Texturizando un cuchillo de combate
 - 10.3.1. Asignando materiales
 - 10.3.2. Agregando texturas
 - 10.3.3. Coloreando partes



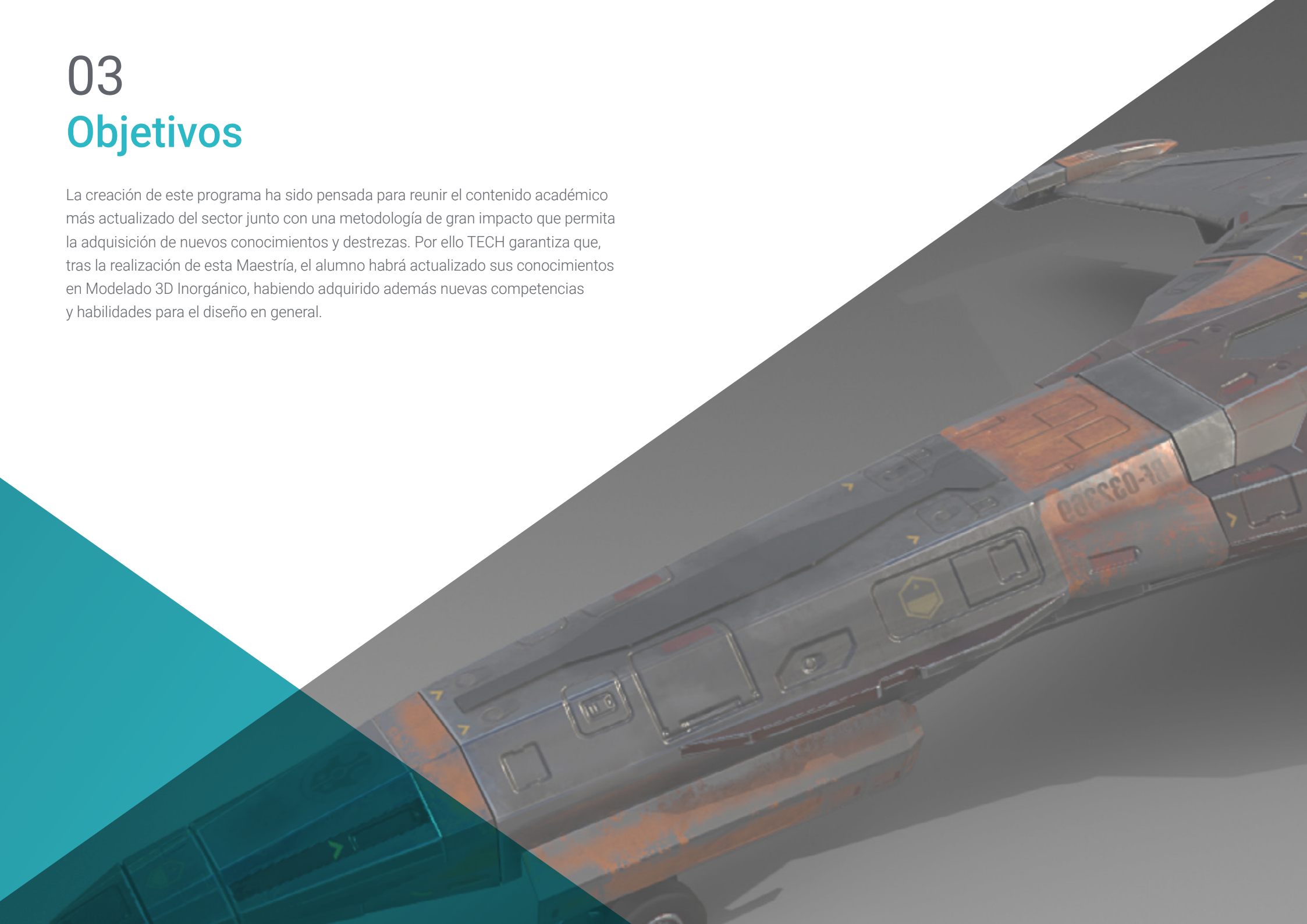


- 10.4. Asperezas
 - 10.4.1. Variaciones
 - 10.4.2. Detalles
 - 10.4.3. Archivos Alphas
- 10.5. Metalicidad
 - 10.5.1. Pulidos
 - 10.5.2. Óxidos
 - 10.5.3. Rasguños
- 10.6. Mapas de Normales y Alturas
 - 10.6.1. Mapas de textura Bumps
 - 10.6.2. Quemando mapas de Normales
 - 10.6.3. Mapa de desplazamiento
- 10.7. Otros tipos de Mapas
 - 10.7.1. Mapa de oclusión
 - 10.7.2. Mapa de Especularidad
 - 10.7.3. Mapa de Opacidad
- 10.8. Texturizando una motocicleta
 - 10.8.1. Neumáticos y materiales de la cesta
 - 10.8.2. Materiales luminosos
 - 10.8.3. Editando materiales quemados
- 10.9. Detalles
 - 10.9.1. Pegatinas
 - 10.9.2. Máscaras Inteligentes
 - 10.9.3. Generadores y máscaras de pintura
- 10.10. Finalizando texturización
 - 10.10.1. Edición manual
 - 10.10.2. Exportando mapas
 - 10.10.3. Dilatación vs sin relleno

03

Objetivos

La creación de este programa ha sido pensada para reunir el contenido académico más actualizado del sector junto con una metodología de gran impacto que permita la adquisición de nuevos conocimientos y destrezas. Por ello TECH garantiza que, tras la realización de esta Maestría, el alumno habrá actualizado sus conocimientos en Modelado 3D Inorgánico, habiendo adquirido además nuevas competencias y habilidades para el diseño en general.



“

Uno de los objetivos de TECH es capacitarte de forma correcta para que no solo te informes, sino que adquieras nuevas habilidades técnicas y prácticas”



Objetivos generales

- ♦ Conocer en profundidad los diferentes tipos de modelado Inorgánico, los distintos conceptos y características para aplicarlos en la industria del modelado 3D
- ♦ Profundizar en la teoría de la creación de las formas para desarrollar Maestros de la forma
- ♦ Aprender en detalle los fundamentos del modelado 3D en sus distintas formas
- ♦ Generar diseños para diferentes industrias y su aplicación
- ♦ Conocer todas las herramientas que atañen a la profesión de modelador 3D
- ♦ Adquirir capacidades para el desarrollo de texturas y FX de los modelos 3D

“

Alcanza tus objetivos y metas profesionales gracias a las competencias que adquirirás egresándote de esta Maestría 100% online”





Objetivos específicos

Módulo 1. Estudio de la figura y la forma

- ♦ Conocer en profundidad las bases de la creación de todas las formas, desde la morfogénesis hasta el análisis
- ♦ Generar los componentes de todos los objetos, reconociendo el desarrollo de las figuras primigenias y como a partir de estas se crean los cuerpos geométricos
- ♦ Desarrollar las habilidades de análisis de la simetría para aplicar sus funciones en el desarrollo de modelos

Módulo 2. El modelado inorgánico

- ♦ Describir las bases, la aplicación y el surgimiento del modelado inorgánico
- ♦ Reconocer las distintas técnicas de modelado aplicables y sus principios
- ♦ Adquirir los criterios para el desarrollo de la topología de los objetos, así como el uso de mapeo y texturización de mallas 3D

Módulo 3. Modelado técnico con el programa Rhino

- ♦ Adquirir los fundamentos del modelado técnico y de precisión
- ♦ Desarrollar técnicas de edición de geometrías volumétricas
- ♦ Reconocer los tipos de creación de formas y superficies
- ♦ Editar y transformar geometrías trabajando con organización en las escenas

Módulo 4. Técnicas de modelado y su aplicación en el programa Rhino

- ♦ Distinguir las técnicas de modelado y las principales herramientas de software
- ♦ Aplicar técnicas para la resolución de casos puntuales, trabajando con herramientas de análisis y construcción
- ♦ Desarrollar estrategias para encarar un modelo

Módulo 5. Modelado avanzado en el programa Rhino

- ♦ Aprender la aplicación de técnicas a modelos avanzados, así como el trabajo con imágenes de referencia
- ♦ Entender a detalle el funcionamiento de las partes de estos modelos avanzados, trabajando con diferentes partes de un modelo complejo
- ♦ Adquirir habilidades para ordenar dichos modelos e identificar como se ajustan los detalles

Módulo 6. Modelado poligonal con el programa 3d Studio Max

- ♦ Poseer amplios conocimientos del uso del programa 3D Studio Max
- ♦ Trabajar con configuraciones personalizadas, entendiendo los distintos tipos de mallas y cómo generarlas
- ♦ Aprender a desarrollar formas complejas aplicando técnicas de transformación de objetos

Módulo 7. Modelado poligonal avanzado con el programa 3d Studio Max

- ♦ Utilizar todas las técnicas para el desarrollo de una nave Sci-FI, analizando el modelo
- ♦ Llevar a cabo un modelado aplicando técnicas de modelado poligonal para resolver detalles
- ♦ Desarrollar habilidades para la creación de formas complejas y sus composiciones

Módulo 8. Modelado de bajo poligonaje con el programa 3d Studio Max

- ♦ Desarrollar habilidades para analizar y descomponer un objeto en su morfología básica
- ♦ Simplificar componentes mecánicos al entender el funcionamiento de las partes de una maquinaria
- ♦ Resolver diferentes técnicas para desarrollar detalles que lo acerquen al realismo





Módulo 9. Modelado inorgánico para personajes

- ♦ Analizar los fundamentos del modelado escultórico, reconociendo las herramientas y técnicas para este modelado
- ♦ Lograr identificar como se compone un personaje y su desarrollo
- ♦ Ser capaz de presentar un modelo de personaje inorgánico

Módulo 10. Creación de texturas inorgánicas

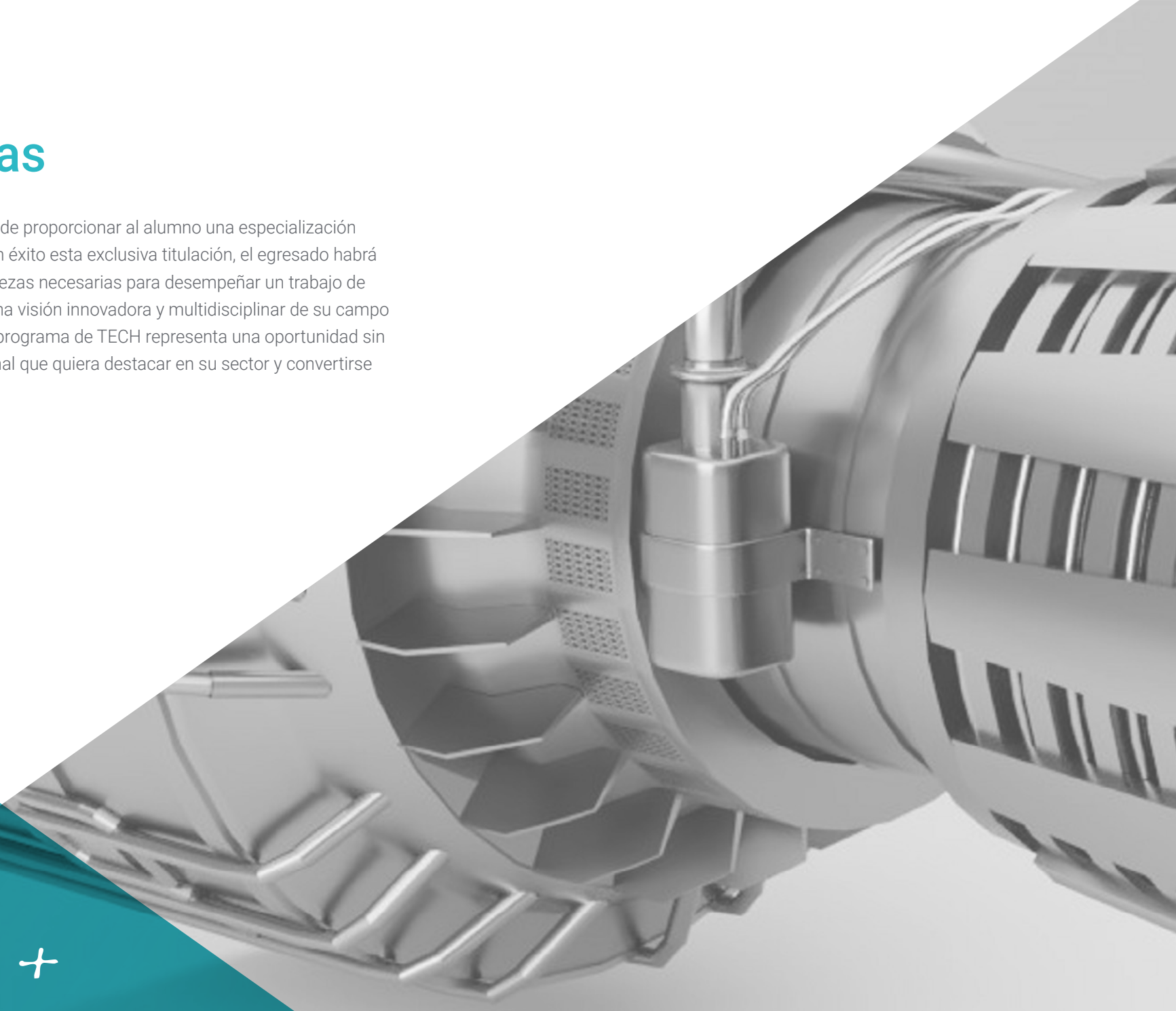
- ♦ Ser capaz de aplicar todas las técnicas de texturizado para modelos inorgánicos
- ♦ Entender el funcionamiento de los distintos tipos de mapas de textura
- ♦ Aplicar los conocimientos en casos específicos de pintado de texturas 3D

04

Competencias

Esta Maestría nace con la finalidad de proporcionar al alumno una especialización de alta calidad. Así, tras superar con éxito esta exclusiva titulación, el egresado habrá desarrollado las habilidades y destrezas necesarias para desempeñar un trabajo de primer nivel. Asimismo, obtendrá una visión innovadora y multidisciplinar de su campo laboral. Por ello, este vanguardista programa de TECH representa una oportunidad sin parangón para todo aquel profesional que quiera destacar en su sector y convertirse en un experto.

Te damos +



“

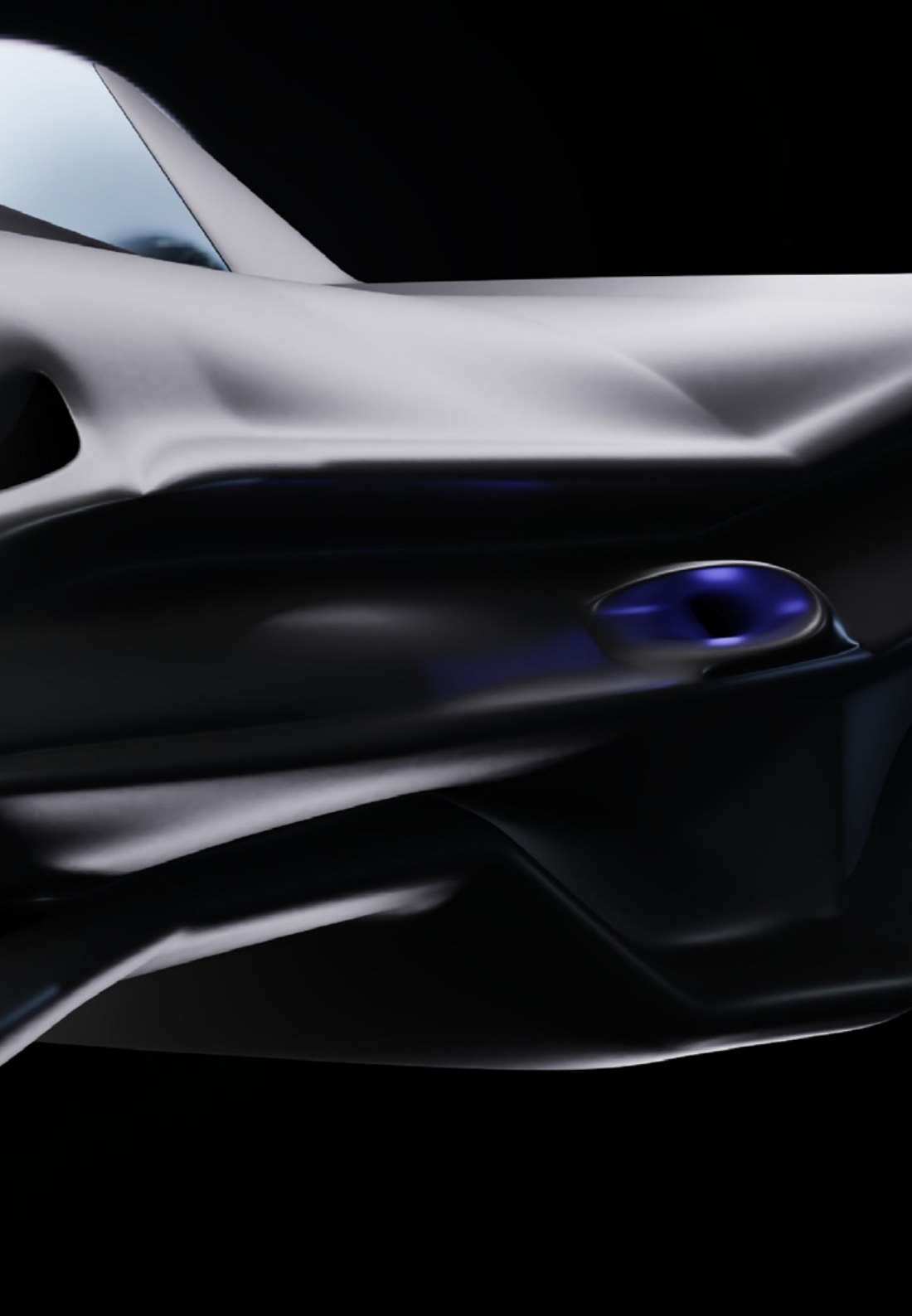
Tendrás acceso a información de gran impacto, presentada por expertos y especialistas con muchos años de experiencia en el campo profesional”



Competencias generales

- ♦ Dominar las herramientas para el diseño de superficies duras
- ♦ Aplicar los conocimientos de manera adecuada para hacer modelados en 3D
- ♦ Emplear la teoría para crear formas realistas
- ♦ Generar nuevos diseños para cualquier industria
- ♦ Manejar a la perfección todas las herramientas y programas de la profesión
- ♦ Desarrollar al máximo las habilidades necesarias para emplear distintas técnicas de modelado
- ♦ Ser capaz de realizar superficies realistas empleando distintos softwares de modelado poligonal
- ♦ Utilizar a la perfección dos o más formas de edición en función del objetivo del modelado





“

Actualiza tus competencias con la metodología teórico-práctica más eficiente del panorama académico actual, el Relearning de TECH”

05

¿Por qué nuestro programa?

Cursar esta Maestría supone multiplicar las posibilidades de alcanzar el éxito profesional en el ámbito del Modelado 3D Inorgánico. Durante el tiempo que dure la titulación, el alumno conocerá los más recientes avances, así como la información más actualizada y el uso de las nuevas tecnologías en cada uno de los procesos que se desarrollan. En definitiva, este programa ofrece una capacitación de gran impacto, todo a través de recursos audiovisuales y la metodología de aprendizaje *Relearning*, enfocada en la experiencia.





“

Ahondarás en técnicas de modelado que se han implementado en los últimos años y han tenido resultados sorprendentes”

01

Orientación 100% laboral

Con este programa los estudiantes tendrán acceso a los recursos didácticos más avanzados disponibles en el mercado. Todos ellos están diseñados con un enfoque altamente orientado a la profesionalización, lo que significa que los graduados podrán ingresar de inmediato al campo laboral como expertos en diseño tridimensional.

02

La mejor institución

El alumno que opte por esta titulación estará accediendo a una capacitación rigurosa, actualizada y enfocada en el Modelado 3D Inorgánico. Dentro encontrará las mejores herramientas de aprendizaje como la metodología *Relearning* o su formato 100% online, de fácil acceso desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% online

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en Modelado 3D Inorgánico.

05

Educación adaptada al mundo real

TECH brinda a sus estudiantes un enfoque integral de las últimas tendencias, avances y herramientas para desarrollar modelos 3D Inorgánicos con las mejores aplicaciones digitales. Adicional a ello, cuenta con una metodología de aprendizaje basada en la experiencia y la reiteración, suponiendo casos reales y de simulación para un mayor aprovechamiento.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07

Mejorar tus habilidades directivas

Tras el desarrollo de esta titulación el profesional potenciará sus habilidades directivas en el modelado 3D inorgánico. Adquirirá conocimientos actualizados que perfeccionarán sus habilidades técnicas y capacidad de liderar proyectos con éxito.

08

Especialización integral

Además de ponerse al día con las más recientes actualizaciones del Diseño y el Modelado 3D Inorgánico, el profesional adquirirá una visión integral de su campo de acción, haciendo un recorrido global por cada uno de los conceptos que apañan este ámbito.

09

Formar parte de una comunidad exclusiva

Tras haberse titulado, el profesional formará parte del selecto grupo de egresados de TECH. Tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite, grandes empresas del diseño y entidades privadas del modelado 3D.

06

Salidas profesionales

El perfil del egresado de la Maestría en Modelado 3D Inorgánico es el de un profesional íntegro y con amplios conocimientos para la creación de piezas tridimensionales y el manejo de herramientas como Rhino y Studio Max. Adicional a ello, conocerá los retos del campo laboral y estará capacitado para asumir cualquier cargo en relación con este ámbito.

Upgrading...





“

*Darás un impulso a tu perfil profesional
especializándote en un campo de
acción con gran proyección a futuro”*

Perfil profesional

Los graduados de esta Maestría demostrarán competencias y habilidades para desempeñarse de manera efectiva y responsable en la industria audiovisual, creando impactantes piezas y modelados 3D inorgánicos. Contarán con el mejor contenido académico y la metodología *Relearning* para potenciar sus habilidades técnicas y específicas.

Después de obtener el título, estarán preparados para enfrentar los desafíos del campo laboral, con un amplio conocimiento y nuevas destrezas en el diseño de productos 3D. Destacarán en un sector en constante actualización y alta demanda.

En este sentido, se convertirán en profesionales íntegros capaces de llevar a cabo cualquier producto que se les encargue, cumpliendo con las expectativas e incluso superándolas para ofrecer piezas de calidad.

Perfil investigativo

Después de completar este programa, el graduado mostrará un mayor interés en los avances continuos de la industria, lo que le permitirá mantenerse actualizado de forma progresiva. Además, desarrollará un pensamiento crítico para adaptarse a nuevos entornos, comprendiendo de antemano las demandas del mundo actual para el sector del diseño y el modelado 3D.





Perfil ocupacional y campo de acción

En el ámbito del Modelado 3D Inorgánico, obtener esta titulación garantiza al profesional oportunidades laborales futuras. Al completar este programa, habrá adquirido conocimientos sobre las exigencias y demandas de este campo, estando plenamente capacitado para realizar cualquier tarea dentro de este sector.

El egresado de TECH en Modelado 3D Inorgánico estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- ♦ Diseñador creativo
- ♦ Modelador 3D
- ♦ Realizador audiovisual
- ♦ Experto en piezas gráficas
- ♦ Diseñador de Rhino
- ♦ Diseñador de Studio Max



Una titulación que podrás desarrollar desde la comodidad de tu casa y sin tener que acudir a un centro presencial"

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias en la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.





“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel. El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.



Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría”

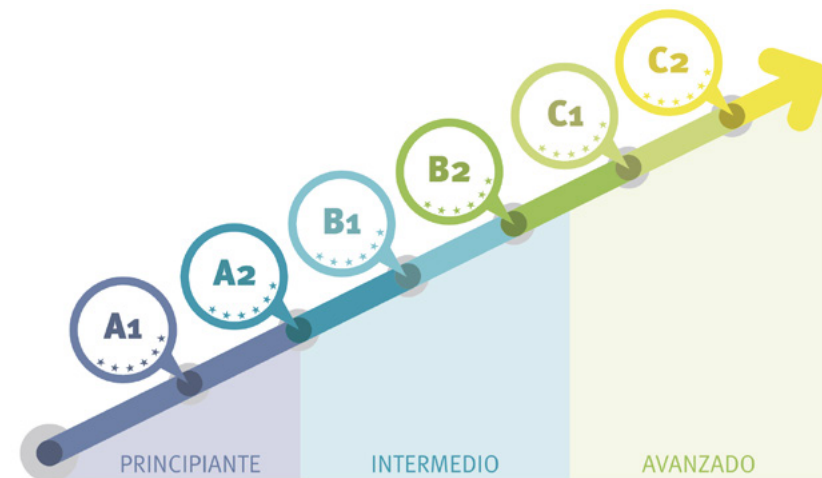




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel.
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2.
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma.
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría.

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCRL A1,A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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

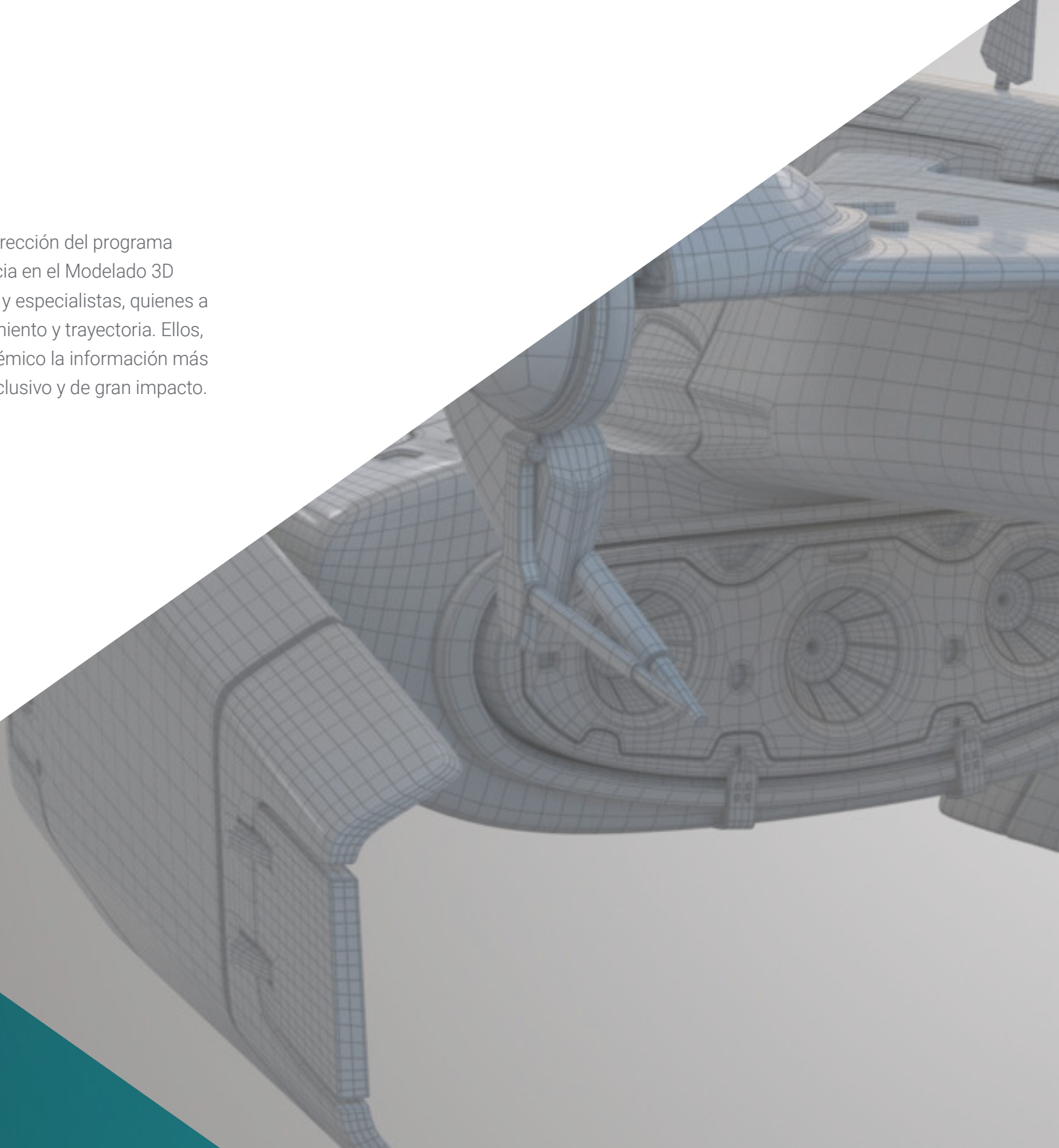
Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



09

Dirección del curso

En su máxima académica, TECH ha seleccionado para la dirección del programa un cuadro docente en activo y con varios años de experiencia en el Modelado 3D Inorgánico. Este profesorado está compuesto por expertos y especialistas, quienes a lo largo de su carrera han destacado por su amplio conocimiento y trayectoria. Ellos, de manera conjunta han depositado en el compendio académico la información más actualizada y rigurosa del sector, ofreciendo un material exclusivo y de gran impacto.



“

Los mejores profesionales del campo dispuestos a compartir contigo los secretos del Modelado 3D y el uso de herramientas como el Rhino y el Studio Max”

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- ◆ Diseñador Industrial Experto en Diseño y Modelado Tridimensional
- ◆ CEO en D-Save 3D Services
- ◆ Artista 3D en 3D Visualization Service Inc.
- ◆ Diseñador de Productos en Esencia de los Artesanos
- ◆ Editor de Películas y vídeos en Digital Film
- ◆ Diseñador Industrial Especializado en Productos por la Universidad Nacional de Cuyo
- ◆ Seminario Composición Digital en la Universidad Nacional de Cuyo



10

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades en línea de México. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.





“

TECH ofrece el procedimiento de admisión más simple y rápido de todas las universidades en línea de México”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Modelado 3D Inorgánico es necesario haber concluido una Licenciatura en Diseño, Diseño Gráfico, Diseño y Animación Digital, Diseño de videojuegos, Diseño web, Artes Visuales, Animación, Diseño Audiovisual, Cinematografía, Artes Digitales, Desarrollo de sistemas, Tecnologías Multimedia, etc. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 2 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.



Ingresa al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a capacitarte desde el primer momento”



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- ♦ Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de México, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- ♦ Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- ♦ Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

11

Titulación

Este programa permite alcanzar la titulación de Maestría en Modelado 3D Inorgánico obteniendo un título universitario válido por la Secretaría de Educación Pública, y optativamente, la Cédula Profesional de la Dirección General de Profesiones.



“

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

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Modelado 3D Inorgánico**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 11 de MAYO de 2023 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20231285.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Modelado 3D Inorgánico**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar [aquí](#).



Titulación: **Maestría en Modelado 3D Inorgánico**

Nº de RVOE: **20231285**

Fecha de RVOE: **11/05/2023**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **20 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.

TECH Universidad Tecnológica realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio:

- ♦ Título de la Maestría
- ♦ Certificado total de estudios
- ♦ Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.

TECH Universidad Tecnológica se hará cargo de todos los trámites.



*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.

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
tecnológica

Maestría
Modelado 3D Inorgánico

Nº de RVOE: 20231285

Fecha de RVOE: 11/05/2023

Modalidad: 100% en línea

Duración: 20 meses

Maestría Modelado 3D Inorgánico

Nº de RVOE: 20231285

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad
tecnológica