

Curso Universitario

Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría



Curso Universitario

Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría

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

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/aplicaciones-modelado-impresion-3d-vr-ar-fotogrametria

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

La importancia de la modelación tridimensional en el panorama actual se traduce en multitud de aplicaciones y beneficios entre los que destacan la impresión 3D, la realidad virtual, la realidad aumentada y la fotogrametría. El diseño de estas modelaciones ofrece ventajas claramente competitivas y que marcan la diferencia en muchos ámbitos, como por ejemplo en la animación y diseño de cine y videojuegos, en el Marketing, topografía o recopilación de datos, entre muchos otros. Este programa educativo aúna el dominio sobre estas técnicas que se presentan novedosas y relevantes en un panorama global que cambia constantemente. Por ello, esta capacitación se plantea en modalidad online, para que se pueda adaptar la enseñanza a las rutinas de los usuarios y que no se tengan que sacrificar otros proyectos profesionales o personales para conseguirlo.



“

Actualiza tus conocimientos y mantente a la vanguardia de la modelación tridimensional. Prepárate para la demanda de profesionales especializados en este ámbito”

Con aplicación en múltiples y diversos ámbitos, la modelación tridimensional ofrece una cantidad de ventajas y beneficios incuestionables a las empresas de diferentes sectores. Por ello, la demanda de profesionales expertos en el diseño 3D y escultura digital no para de aumentar. Este Curso Universitario ideado por TECH Universidad FUNDEPOS concreta en sencillos apartados toda la información y conocimientos necesarios para manejar la impresión en 3D, la fotogrametría, la realidad virtual y la realidad aumentada.

El plan de estudio se divide por objetivos con el fin de conseguir que el estudiante egresado utilice el modelado orgánico para la preparación de modelos para impresión 3D y fresados y que genere modelos 3D a través de la fotografía y su tratamiento para integrarlo en impresión 3D, videojuegos, cine y otros ámbitos. También para esculpir en realidad virtual de una forma libre, creativa e interactiva mediante *Quill* y su importación a *Arnold*, *Unreal* e *Unity*, así como para visualizar entornos reales en realidad aumentada.

Todo ello, con un programa que aborda en 10 subapartados desde la preparación para impresión 3D y los tipos de impresiones: la reducción de polígonos y proyecciones de malla. También los preceptos para imprimir directamente en 3D y trabajar en fotogrametría con *Megascan* biblioteca y *Agisoft Metashape* software. Del mismo modo, profundiza en la realidad virtual, en los personajes y escenarios con *Quill*, *Arnold* y *Unreal*. Por último, incide en la preparación de escenas con realidad aumentada.

Este Curso Universitario en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría, es impartido en formato online para que el estudiante pueda adaptarlo a sus rutinas y demás proyectos personales y profesionales. Además, se sustenta en metodología didáctica *Relearning* y *Learning by Doing*, para asegurar que se produce un aprendizaje autónomo basado en la práctica por parte de los alumnos.

Este **Curso Universitario en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría** 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



Un completo plan de estudio para que tengas todas las nociones en Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría en un solo programa”

“

Aprende a preparar modelos para impresión 3D, así como a preparar escenas para realidad aumentada y a trabajar en la fotogrametría a través de una única capacitación”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

¿Quieres iniciarte en los diversos ámbitos de realidad aumentada, impresión 3D y fotogrametría? Has encontrado el programa que buscabas.

En formato online y con metodología Relearning y Learning by Doing: aprende de forma autónoma y a tu propio ritmo.



02 Objetivos

Este programa educativo cumple con la función de que los estudiantes egresados sean capaces de modelar tridimensionalmente y preparar sus producciones para impresión 3D, realidad aumentada y realidad virtual, y para el uso de fotogrametría, además de aprender a manejar de manera óptima todas las herramientas y técnicas que les permitan generar sus propios modelos. La capacitación está dirigida por un equipo docente especializado, que acompañará a los alumnos en todo su proceso de aprendizaje, interactuando a través de una plataforma online combinando la mejor tecnología y más idóneo contenido.





“

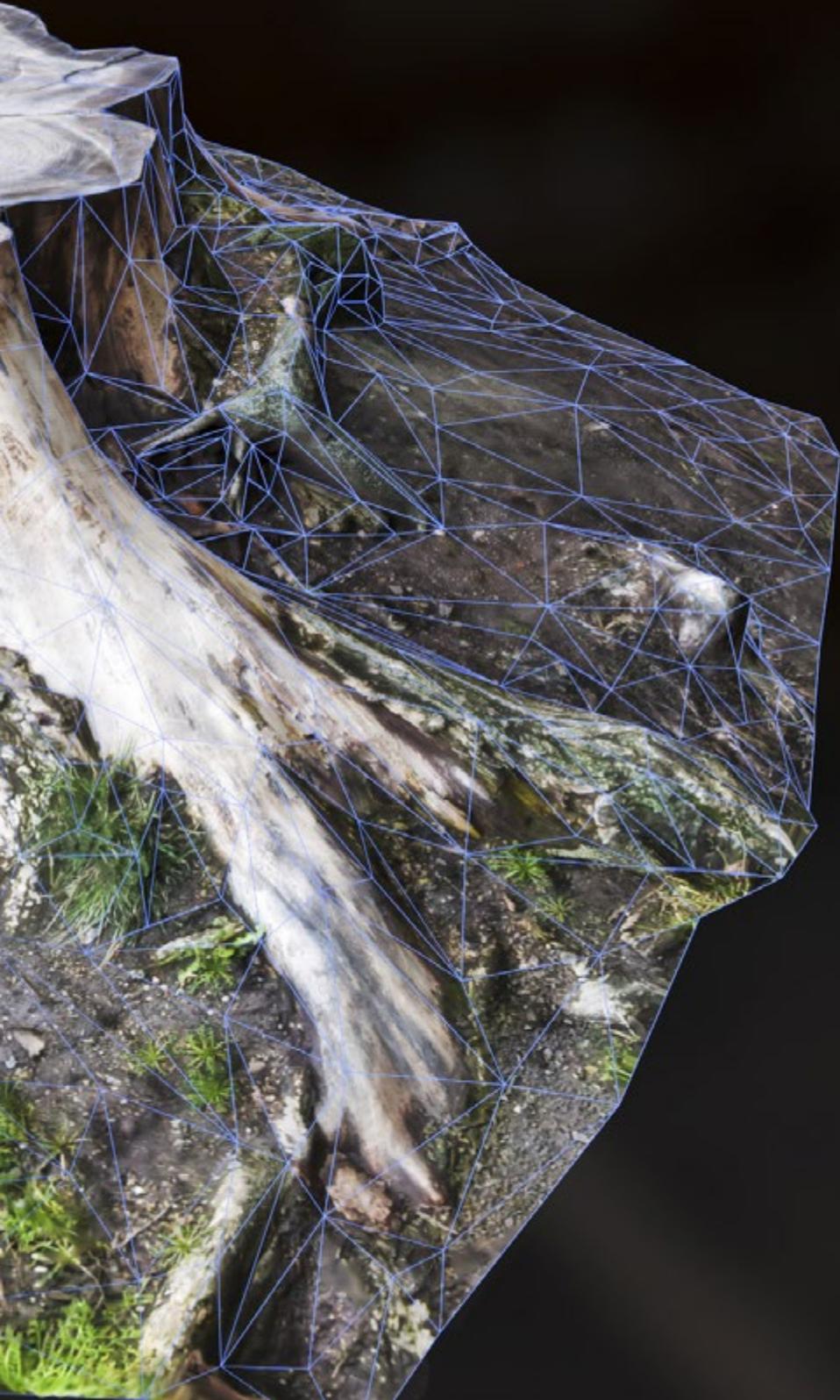
Adquiere nociones en modelación tridimensional, prepara producciones para impresión 3D, realidad aumentada y realidad virtual, y para fotogrametría”



Objetivos generales

- ◆ Aplicar procesos de modelado, texturizado, iluminación y render de forma precisa
- ◆ Implementar tecnologías de desarrollo implementando CGI
- ◆ Aprender a importar modelos a formatos para impresión 3D, VR y AR
- ◆ Emplear la Fotogrametría para generar modelos 3D
- ◆ Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- ◆ Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- ◆ Utilizar el modelado orgánico para la preparación de modelos para impresión 3D y fresados
- ◆ Generar modelos 3D a través de la fotografía y su tratamiento para integrarlo en impresión 3D, videojuegos y cine
- ◆ Esculpir en realidad virtual de una forma libre, creativa e interactiva mediante *Quill* y su importación a *Arnold*, *Unreal* e *Unity*
- ◆ Visualizar el trabajo en entornos reales mediante realidad aumentada

“

Distingue tu portafolio añadiendo esta titulación que te prepara para ser un experto en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría”

03

Dirección del curso

El cuerpo directivo y docente de este programa en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría, ha sido cuidadosamente seleccionado por TECH. Es un equipo conformado por auténticos profesionales del ámbito de la modelación tridimensional y la escultura digital y que han dedicado gran parte de su trayectoria profesional a ejercer como especialistas, investigadores y docentes. A través de un entorno 100% online mediante una plataforma segura y dinámica, han desarrollado un contenido ajustado a las necesidades del mercado laboral.





“

*Cuenta con el apoyo del cuerpo docente:
un equipo conformado por auténticos
profesionales del sector”*

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Especialista en Escultura Digital
- *Concept art* y modelados 3D para Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* y modelados para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurador en Geocisa
- 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
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, con la especialidad de Diseño y Escultura
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC de Madrid



04

Estructura y contenido

El contenido de este programa ha sido diseñado para que se pueda asumir de manera autónoma y progresiva, de forma que el temario pueda ser consultado desde el campus virtual tantas veces como sea necesario. La estructura de los temas permite que se combine la parte práctica con la teórica y se agilice la asimilación de contenidos. Todo ello, con un programa que aborda en 10 subapartados desde la preparación para impresión 3D, trabajar en fotogrametría con Megascan biblioteca y *Agisoft Metashape* software, profundizar en realidad virtual y en la preparación de escenas con realidad aumentada.





“

Indaga en el contenido a tu propio ritmo, los contenidos estarán siempre disponibles en el aula virtual”

Módulo 1. Aplicaciones del modelado a impresión 3D, VR, AR y fotogrametría

- 1.1. Preparación para impresión 3D
 - 1.1.1. Tipos de impresiones
 - 1.1.2. Reducción de polígonos
 - 1.1.3. Proyecciones de malla
- 1.2. Listos para impresión 3D
 - 1.2.1. Vaciados
 - 1.2.2. Encastres
 - 1.2.3. Consejos e importaciones
- 1.3. Fotogrametría
 - 1.3.1. Megascan biblioteca
 - 1.3.2. *Agisoft Metashape* software
 - 1.3.3. Preparación del modelo
- 1.4. Preparación de la fotogrametría
 - 1.4.1. Obtención de puntos
 - 1.4.2. Retopología
 - 1.4.3. Optimización del modelo
- 1.5. Trabajando en realidad virtual
 - 1.5.1. Software *Quill*
 - 1.5.2. Interfaz
 - 1.5.3. *Brushes* y *Clone Tool*
 - 1.5.4. Creación de personaje en VR
- 1.6. Personaje y escenario con *Quill*
 - 1.6.1. Creación de personaje en VR
 - 1.6.2. Escenario inmersivo
 - 1.6.3. Desarrollo de personaje
- 1.7. Preparación de escena en *Quill*
 - 1.7.1. Pintado del personaje en VR
 - 1.7.2. Posado
 - 1.7.3. *Spawn Area*. Ajustando cámaras





- 1.8. De *Quill* a Arnold y *Unreal*
 - 1.8.1. Exportación y formato
 - 1.8.2. Render en Arnold
 - 1.8.3. Integración en *Unreal*
- 1.9. Realidad aumentada: *Unity* y *Vuforia*
 - 1.9.1. Importación a *Unity*
 - 1.9.2. *Vuforia*
 - 1.9.3. Iluminación y materiales
- 1.10. Realidad Aumentada: preparación de escena
 - 1.10.1. Preparación de la escena
 - 1.10.2. Visualización sobre entorno real
 - 1.10.3. Creación visualización múltiple en AR

“¿Qué esperas? Matricúlate ya y consigue averiguar en solo 6 semanas todas las Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría”

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 intenso 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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

El Curso Universitario en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Curso Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Curso Universitario en Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Curso Universitario

Aplicaciones del Modelado
a Impresión 3D, VR, AR
y Fotogrametría

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

Curso Universitario

Aplicaciones del Modelado a Impresión 3D, VR, AR y Fotogrametría