Diplomado

Modelado 3D con Blender

tech universidad

tech universidad

Diplomado
Modelado 3D con Blender

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/modelado-3d-blender

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología de estudio — pág. 20

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

Dentro de las utilidades más usadas en el ámbito del diseño de formas tridimensionales, Blender es una de ellas, un conjunto de herramientas disponible dentro del software 3DS Max, que permite crear o editar objetos poligonales de forma rápida y precisa. Por ello, este programa universitario está enfocado a comprender todas las posibilidades que ofrece Blender, desde la familiarización son su interfaz, aprender a modificar subobjetos o aprender a suavizar y endurecer las superficies del modelado. En modalidad totalmente online, los conocimientos se imparten con la pionera técnica *learning by doing* para que aprendas de forma práctica los contenidos.

Comprende todas las posibilidades que ofrece la herramienta Blender, destinada a crear y editar las modelaciones poligonales”

El Diplomado en Modelado 3D con Blender profundiza en las utilidades que ofrece esta herramienta dentro del complejo *software* 3DS Max, para la creación y edición de objetos poligonales, es decir, la mayor parte de objetos que componen actualmente los videojuegos más realistas y en 3D.

El plan de estudio, que comienza familiarizando al usuario con la interfaz de Blender, también se enfoca en comparar cada herramienta con su semejante en el modo poligonal y conocer sus beneficios, una cuestión interesante a tener en cuenta si el diseñador quiere comprender enteramente el proceso de creación, edición o paso de un modelo 2D a otro 3D.

De la misma manera, los expertos detrás del desarrollo de este curso, han pautado como destreza importante el encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente, de manera que en TECH no sólo se hace hincapié en una excepcional enseñanza teórica y práctica, sino también en el desarrollo de habilidades profesionalizantes.

Siempre guiado por un cuerpo docente experto en el área, en un sencillo Diplomado de 6 semanas de recorrido que desarrolla las habilidades del usuario en el uso de Blender. Además, se puede acceder a todo el material multimedia desde cualquier lugar con conexión a internet.

Este **Diplomado en Modelado 3D con Blender** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D con Blender
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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

Gracias a esta capacitación ahondarás en la interfaz de Blender, en la modificación de subobjetos, así como en el trabajo de las superficies de los mismos.”

Aprende a gestionar subobjetos dentro de una forma poligonal con este Diplomado de 6 semanas de duración"

Con un excelente cuerpo docente que te hará el seguimiento durante la duración de este Diplomado, no habrá duda que sepueda quedar sin resolver.

Actualiza tus conocimientos sin sacrificar otros proyectos personales o profesionales con esta capacitación totalmente online y todo su contenido ofrecido en la plataforma virtual.

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.

02

Objetivos

Aprender a crear, editar o modificar objetos poligonales, nunca fue tan sencillo como con esta capacitación online y organizada en secciones totalmente pensada para cursarla con éxito. El principal objetivo es ofrecer unas nociones concretas, eficaces y de calidad, a todos aquellos expertos del área y usuarios que necesiten aprender a utilizar esta herramienta. El plan de estudio de este curso se adapta a todas las exigencias del mercado laboral y ámbito de la capacitación y su contenido prepara al alumnado para poder ser auténticos especialistas en la herramienta Blender.

El objetivo de este Diplomado es aprender a utilizar todas las posibilidades que ofrece Blender en el diseño tridimensional de objetos”

Objetivos generales

- Conocer en profundidad todos los pasos para crear un modelado 3D propio de un profesional
- Conocer y entender en detalle cómo funcionan las texturas y cómo influyen en el modelado
- Dominar varios programas enfocados en el modelado, texturizado y tiempo real utilizados a día de hoy en el mundo profesional
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la resolución de problemas de un modelado
- Utilizar de manera experta los conocimientos adquiridos para crear sus propios proyectos y añadirlos de forma inteligente a su portfolio
- Desarrollar los recursos de cada programa para lograr el mejor efecto para su modelado

Objetivos específicos

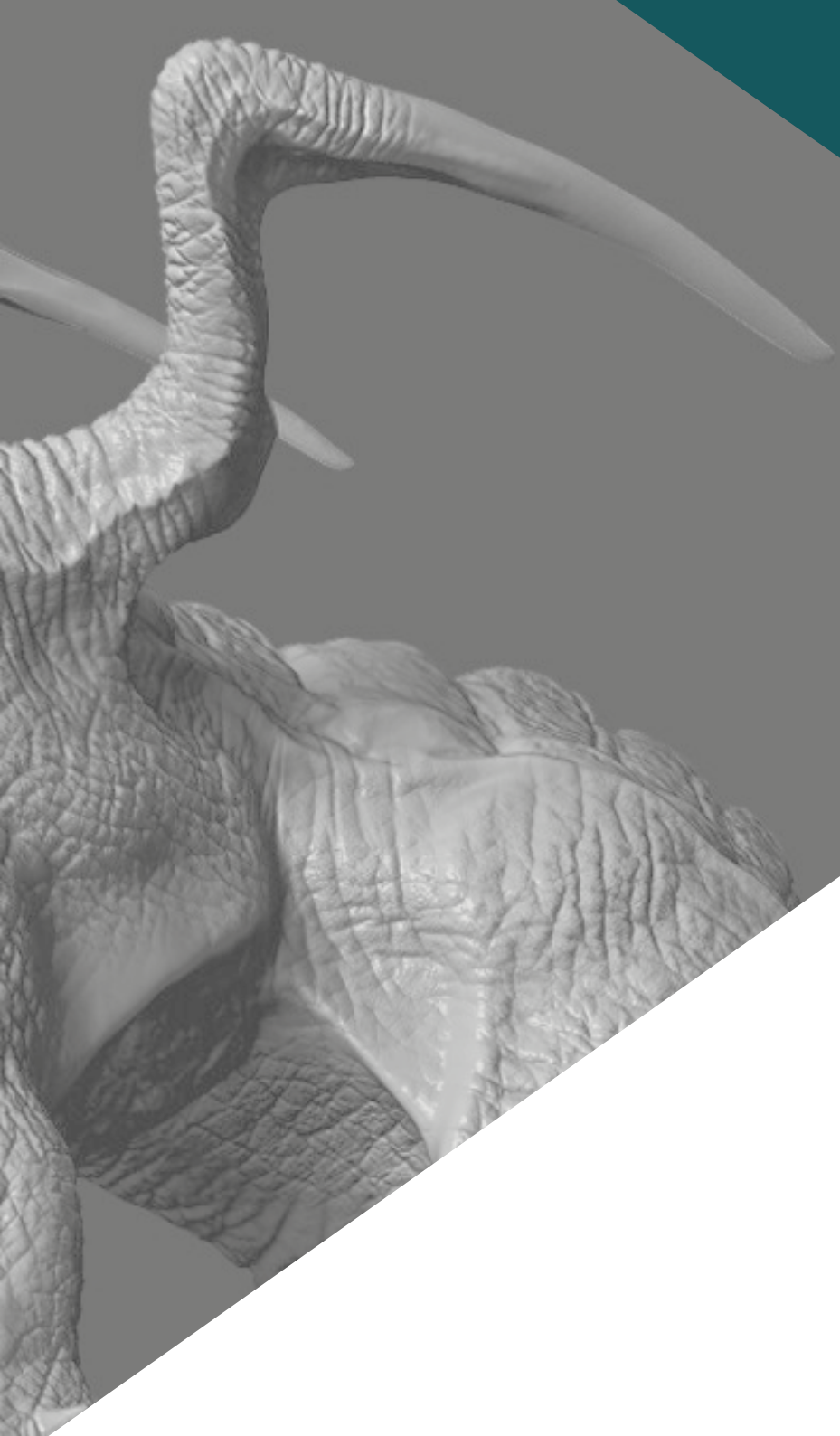
- Conocer en detalle la herramienta Blender, la más usada por los profesionales de 3DS Max
- Aprender su interfaz y manejarse en ella para un resultado más profesional en menos tiempo
- Comparar cada herramienta con su semejante en el modo poligonal y conocer sus beneficios
- Conocer las herramientas que utilizará a lo largo del proceso de un modelado 3D y su optimización
- Encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente

Aprende a dominar Blender como un auténtico experto de la modelación tridimensional"

03

Dirección del curso

Un grupo de expertos profesionales en modelación tridimensional y texturizado conforman el cuerpo directivo y docente de este completo Diplomado. Ellos han desarrollado el plan de estudio en base a los principales requisitos que han de cumplir los diseñadores de formas poligonales para los gráficos e imágenes de un videojuego realista y de calidad. Además, han trabajado todos en la vanguardia de un sector al alza, y han respaldado esta experiencia con sus estudios e investigaciones especializadas. Estarán disponibles para solventar cualquier duda o incidencia que surja durante la capacitación.



Los expertos componentes del cuerpo docente de este Diplomado son profesionales que han trabajado en la vanguardia de este sector al alza"

Dirección

Dra. Vidal Peig, Teresa

- Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- Diseadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- Docente en la Universidad de Girona
- Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

Alcalde Perelló, Dimas

- Especialista en la creación artística para videojuegos y juegos aplicados
- Lead artist en BluetechWorlds
- Docente en el grado Creación artística para videojuegos y juegos aplicados, ENTI UB
- Graduado en Creación artística para videojuegos y juegos aplicados por la Universitat de Barcelona
- Master universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas por la Universidad de la Rioja UNIR
- Técnico en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos por el Centro de estudios fotográficos

04

Estructura y contenido

Organizado en cómodos subapartados y secciones, este Diplomado en Modelado 3D con Blender tiene un fin específico: que se domine a la perfección un objeto poligonal con esta herramienta que ofrece el software 3DS Max. Tanto la dirección del curso como los docentes que lo conforman han diseñado un programa de aprendizaje específico que prepara al usuario para el trabajo autónomo.

En este Diplomado, además de profundizar en la interfaz y subobjetos, también se trabajará con polydraw 1 y 2 y PaintDeform"

Módulo 1. Modelado 3D con Blender

1.1. Interfaz
- 1.1.1. Instalación y configuración inicial
- 1.1.2. Menús desplegables y modos de interfaz
- 1.1.3. Navegación en el entorno 3D

1.2. Creación de objetos y selección
- 1.2.1. Modificar topología básica
- 1.2.2. Modos de trabajo

1.3. Edición
- 1.3.1. Añadir nueva geometría
- 1.3.2. Modificación de geometrías
- 1.3.3. Modificadores y Mirror

1.4. Geometría
- 1.4.1. Modificador Smooth
- 1.4.2. Unir y separar meshes
- 1.4.3. Destriangualar

1.5. Edit Mode
- 1.5.1. Unidades básicas modelado
- 1.5.2. Loops
- 1.5.3. Tris y Ngones
- 1.5.4. Subdivision – Tool y Modificador
- 1.5.5. Visibility – Ocultar y revelar objetos
- 1.5.6. Snap
- 1.5.7. Modos de preview smooth o flat

1.6. Retopologia
- 1.6.1. Conformash una mesh sobre otra
- 1.6.2. Crear objetos usando el 3D cursor

1.7. Modelado orgánico
- 1.7.1. Forma y Topología
- 1.7.2. Uso de curvas
- 1.7.3. Surface y Nurbs

1.8. Sculpting
- 1.8.1. Pinceles y comandos
- 1.8.2. Uso del remesher

1.9. Selección
- 1.9.1. Selecciones de meshes
- 1.9.2. Modificación de selecciones
- 1.9.3. Seleccionar por vértices, edges o caras

1.10. Vertex Paint
- 1.10.1. Opciones del pincel
- 1.10.2. Creación de IDMaps

En 10 sencillos subsecciones lograrás capacitarte de forma integral para modelar objetos poligonales con Blender”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

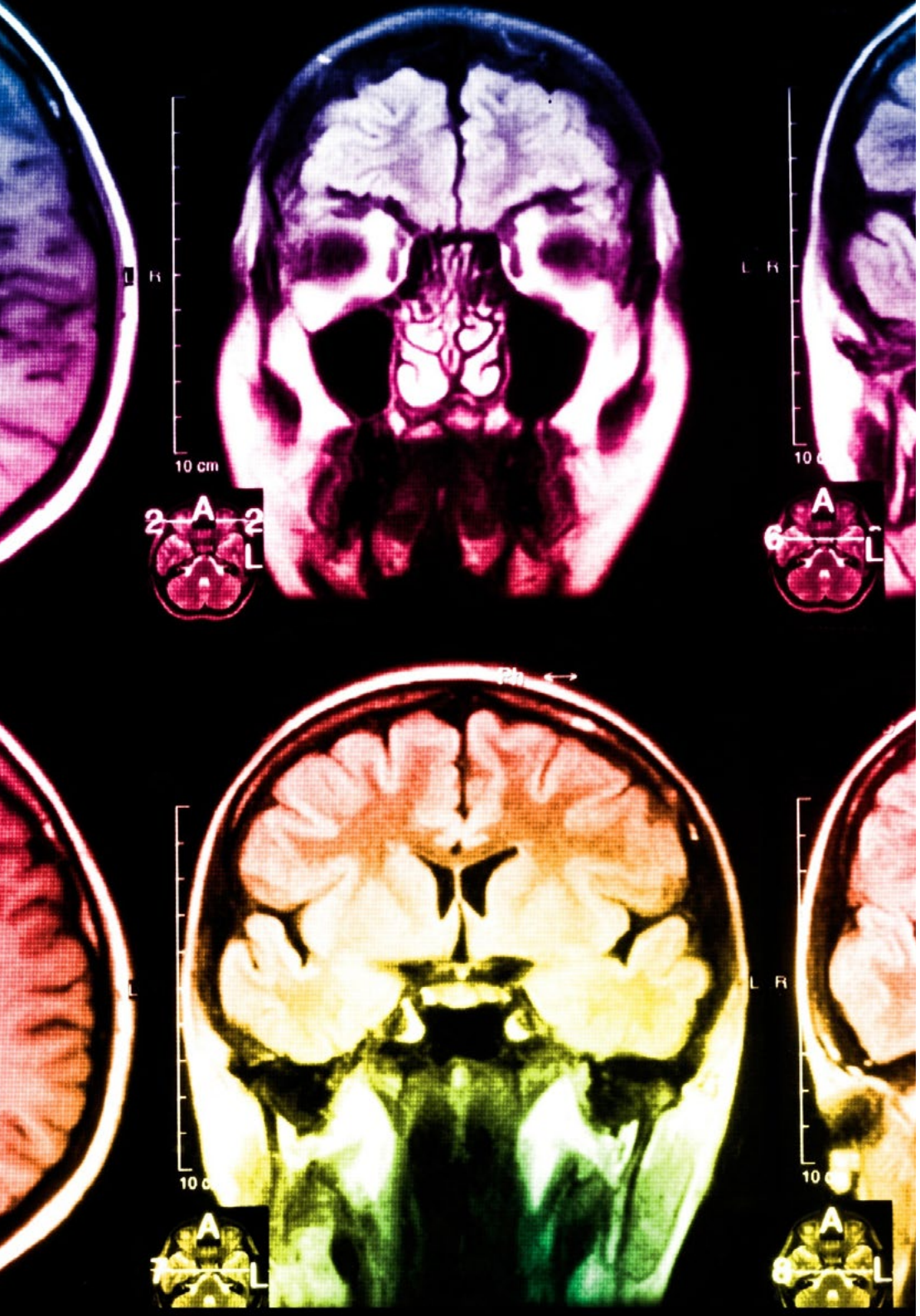
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica,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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

> *La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"*

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

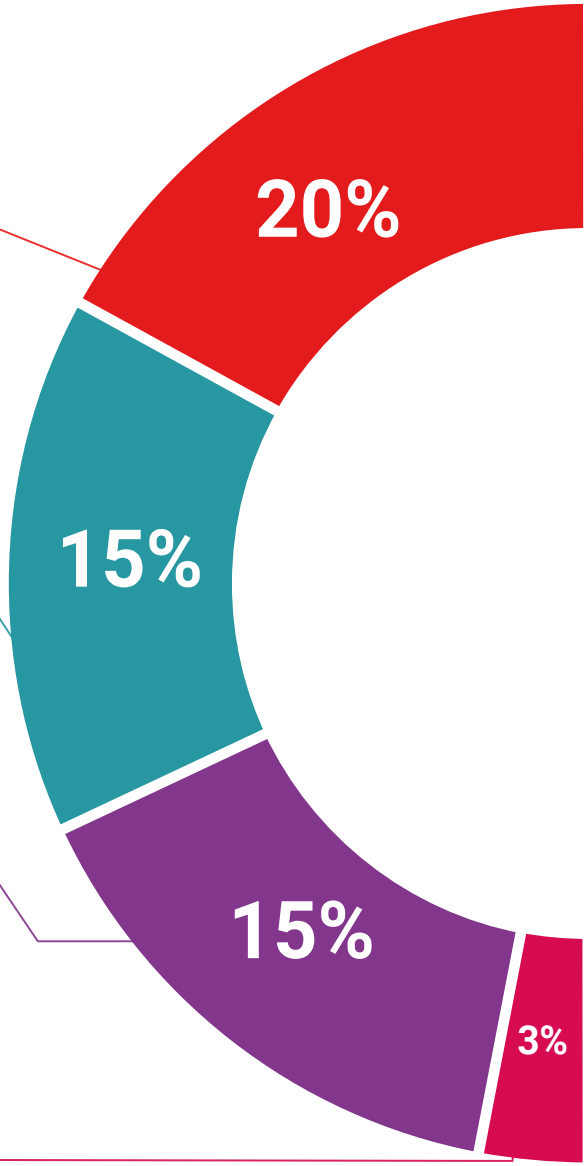
Resúmenes interactivos

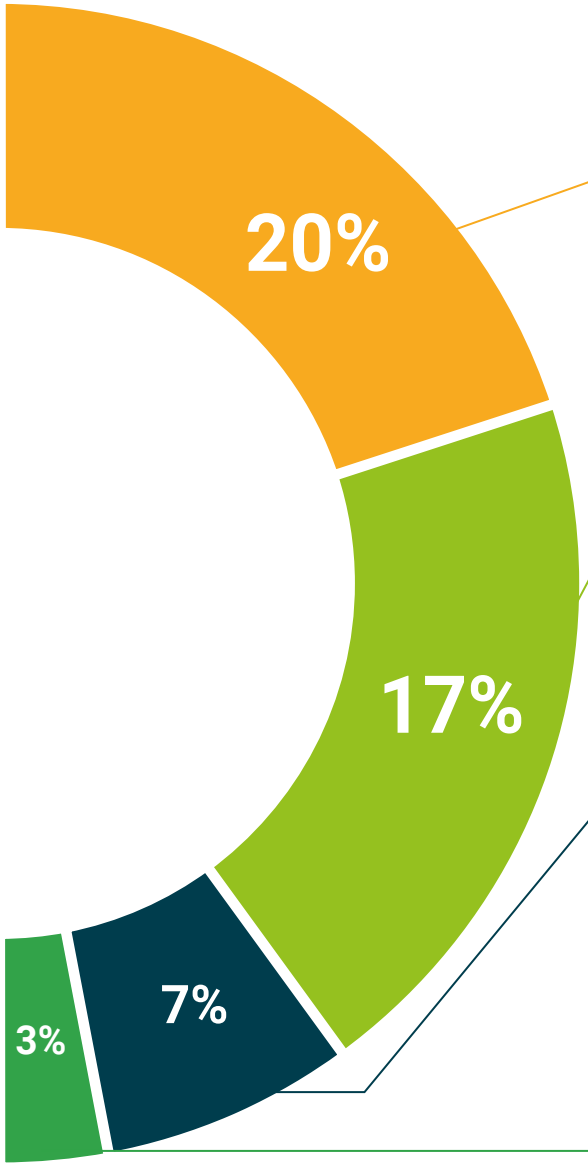
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

06

Titulación

El Diplomado en Modelado 3D con Blender garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.

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

Este **Diplomado en Modelado 3D con Blender** contiene el programa universitario 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.**

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Modelado 3D con Blender**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Modelado 3D con Blender

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH UNIVERSIDAD realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Diplomado
Modelado 3D con Blender

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad|**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Diplomado

Modelado 3D con Blender

tech universidad