

Diplomado

Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino



Diplomado Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/tecnicas-modelado-aplicacion-rhino

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Muchos estudios y empresas exigen a los diseñadores como requisito de admisión o contratación la modelación tridimensional en Rhino para su aplicación en diseño de gráficos de videojuegos. A raíz de ello, este programa online se ha ideado para que los profesionales evolucionen al mismo tiempo en el que lo hacen las exigencias del sector. El alumnado que decida comenzar será capaz de generar una gran variedad de diseños, desde los más simples, hasta los de gran complejidad geométrica. La teoría, junto a la práctica de esta capacitación, será dada por los mejores docentes que, en su día a día, trabajan de la mano con el software y los modelados 3D. Por lo tanto, el éxito de aprendizaje es seguro y cómodo, pues se imparte en modalidad online.





“

Conviértete en un experto en modelación tridimensional en Rhino y especializa tu trayectoria hacia el área de desarrollo de gráficos de videojuegos”

La consolidación de Rhinoceros como software especializado en producción artística y diseño de gráficas para videojuegos es una realidad. El motivo se debe a la gran variedad de diseños que se pueden crear, modificar, y renderizar desde el software. Por ello, el presente programa tiene como objetivo impulsar la carrera de todos aquellos profesionales que deseen profundizar las técnicas de modelado 3D Rhino para su posterior aplicación en el sector *gamer*.

Esta capacitación, además de asentar las bases teóricas y de conceptualización, proporciona una gran dimensión práctica al alumnado, que en tan solo 6 semanas será capaz de aplicar las técnicas más minuciosas y necesarias para ser capaces de crear cualquier figura, personaje, objeto o producto de calidad.

El Diplomado destaca por el alcance de su contenido, pero también porque se dirige a aquellas personas que quieran especializarse en el desarrollo de gráficas para videojuegos y conseguir nuevas oportunidades profesionales, así como para aquellos profesionales que decidan reciclar sus conocimientos.

El estudiante tendrá acceso a todos los recursos pedagógicos y material multimedia a través de la plataforma virtual, ya que su formato es online en su totalidad. El programa se ajusta a los horarios y a los tiempos del alumno, ya que solo es necesario un dispositivo con acceso a Internet para cursar esta capacitación.

Este **Diplomado en Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ◆ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en el modelado 3D en Rhino
- ◆ 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



Accede a todo el contenido de este Diplomado cuando tú quieras y en donde tú quieras”

“

Esta capacitación, además de asentar las bases teóricas y de conceptualización, proporciona una gran dimensión práctica al alumnado”

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 programa académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

Capacítate en técnicas de modelado y aplicación en Rhino para la industria de producción de videojuegos.

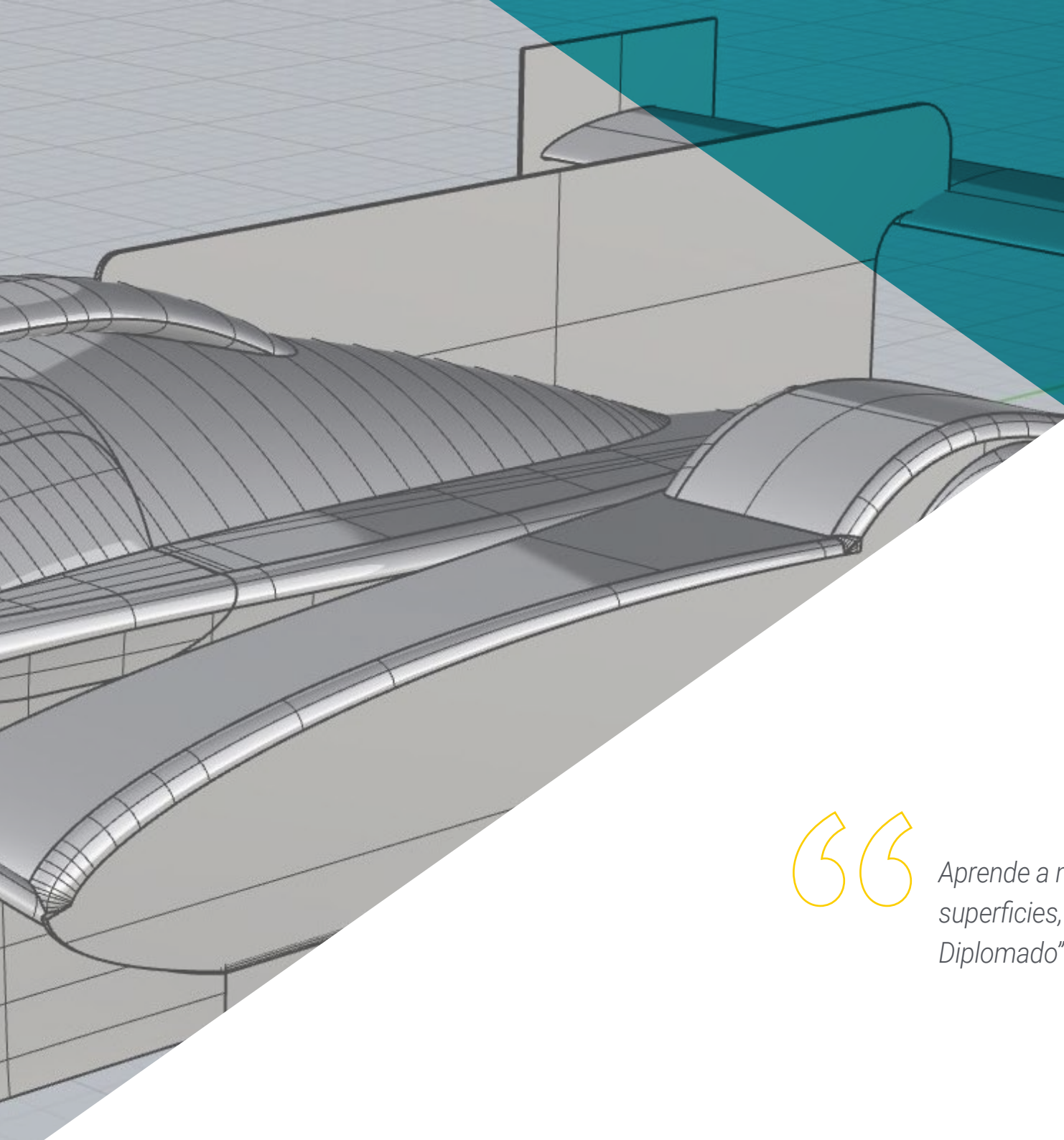
Accede a las herramientas más utilizadas en el sector para crear los mejores diseños tridimensionales con Rhino.



02 Objetivos

El diseño del programa de este Diplomado en Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino permite al estudiante aprender desde lo más básico en el software, hasta llegar a modelar con eficiencia: curvas, superficies, sólidos, mallas, entre otros. Es decir, la intención es que el alumnado pueda desarrollar a través de la práctica las competencias necesarias para actualizarse en su profesión o puesto de trabajo. El plan de estudios planteado conducirá al estudiante a la consecución de los objetivos propuestos. Por lo tanto, al final, será capaz de manejar a la perfección el software CAD basado en la tecnología NURB.





“

Aprende a modelar en Rhino: curvas, superficies, sólidos y mallas, con este Diplomado”



Objetivos generales

- ◆ Conocer en profundidad las diferentes técnicas de modelado y su aplicación en Rhino 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
- ◆ Ser un experto técnico y/o artista en el modelado 3D en Rhino
- ◆ Conocer todas las herramientas que atañen a la profesión de modelador 3D





Objetivos específicos

- ◆ Desarrollar técnicas para resolución de casos puntuales
- ◆ Aplicar soluciones a distintos tipos de requerimientos
- ◆ Conocer las principales herramientas del software
- ◆ Incorporar los conocimientos mecánicos al modelado
- ◆ Trabajar con herramientas de análisis
- ◆ Desarrollar estrategias para encarar un modelo

“

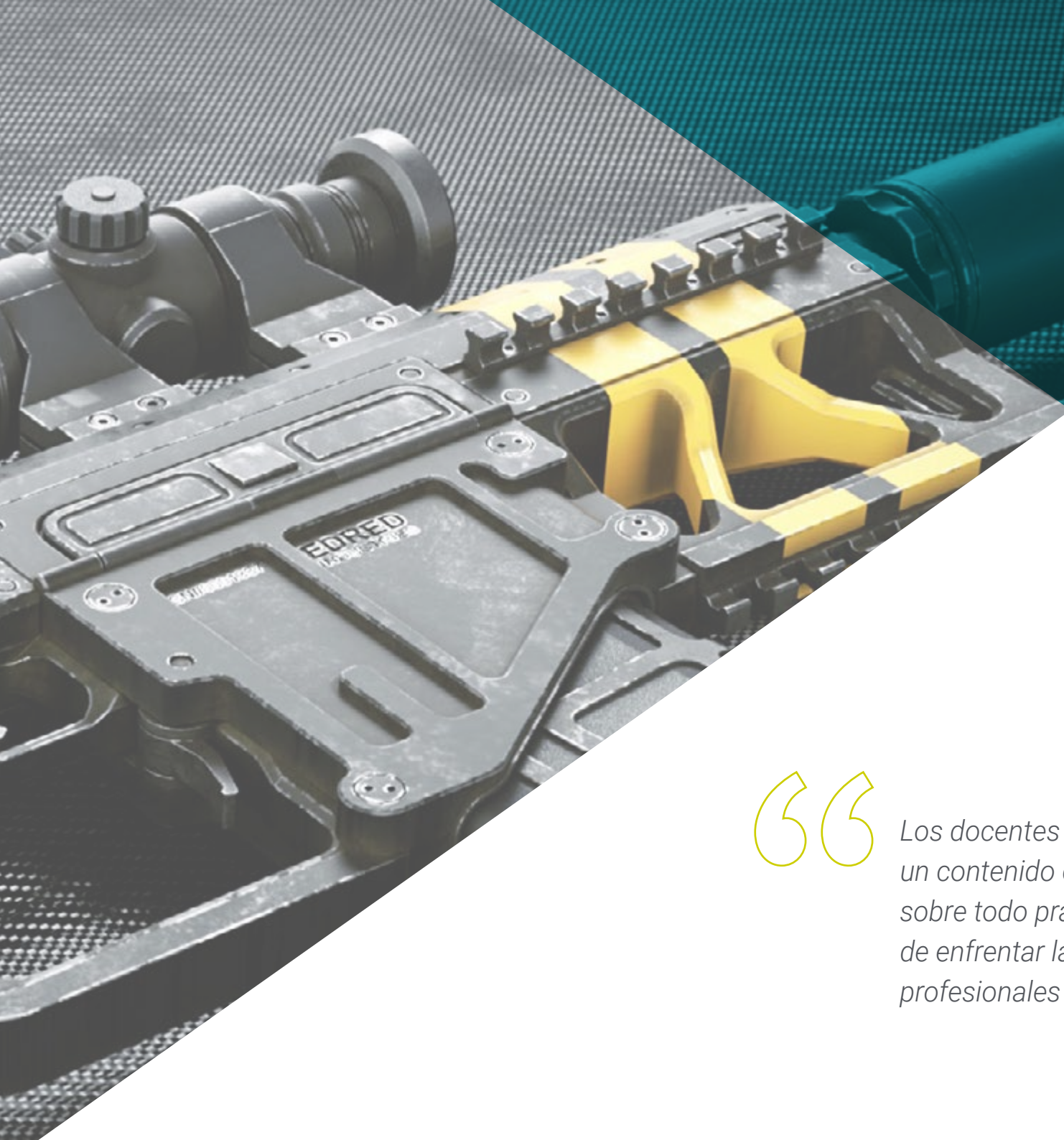
Los objetivos están planteados para que en 6 semanas puedas controlar esta completa herramienta de diseño”

03

Dirección del curso

Este programa está diseñado y planteado por expertos especializados en sus áreas. El alumnado cursará este plan educativo de la mano del profesorado más cualificado, con una experiencia ampliamente sobrada y recorrido en el campo laboral. Siempre bajo una perspectiva integral, el cuerpo docente de este Diplomado ofrece un contenido y temario con aplicación teórica, pero sobre todo práctica, para que el estudiante sea capaz de aplicar los conocimientos en los posibles retos y oportunidades profesionales que se le planteen.





“

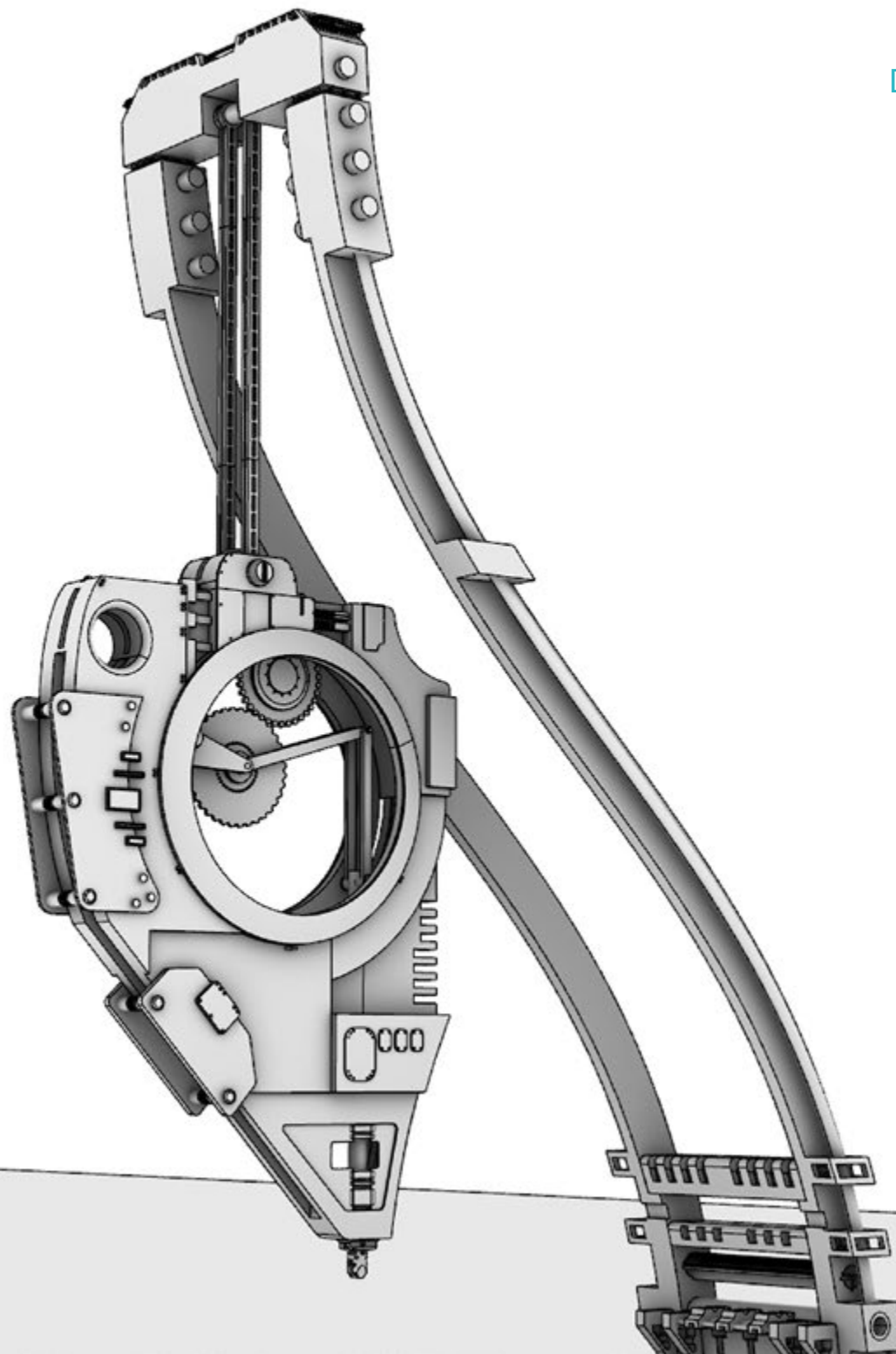
Los docentes de este Diplomado ofrecen un contenido con aplicación teórica, pero sobre todo práctica, para que seas capaz de enfrentar las oportunidades y retos profesionales que se planteen”

Dirección



D. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

- 9 años de experiencia en modelado 3D Aeronáutico
- Artista 3D en 3D Visualization Service Inc
- Producción 3D para Boston Whaler
- Modelador 3D para Shay Bonder Multimedia TV Production Company
- Productor Audiovisual en Digital Film
- Diseñador de Productos para Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Diseñador Industrial Especializado en Productos. Universidad Nacional de Cuyo
- Mención honor Concurso Mendoza Late
- Exponente en Salón Regional de Artes Visuales Vendimia
- Seminario Composición Digital. Universidad Nacional de Cuyo
- Congreso Nacional de Diseño y Producción. CPRODI



04

Estructura y contenido

El temario puesto a disposición del estudiante ha sido elaborado con base en los requerimientos del mercado *gamer* sobre modelado 3D y el uso del software Rhino. Asimismo, los docentes de este Diplomado han establecido un plan de estudios en el que combinan la teoría con la práctica, siendo esta última la más destacada. Por ello, el alumnado desde el primer apartado creará, modelará y analizará diferentes figuras, formas y objetos en 3D. La intención es perfeccionar las técnicas y mostrarle al alumnado, a través de las tareas, los diferentes sectores en los que puede aplicar los conocimientos adquiridos.



“

Un plan de estudio bien estructurado te proporcionará las nociones prácticas necesarias para enfrentar el mercado laboral”

Módulo 1. Técnicas de modelado y su aplicación en Rhino

- 1.1. Técnicas
 - 1.1.1. Intersección para un soporte
 - 1.1.2. Creación de un casco espacial
 - 1.1.3. Tuberías
- 1.2. Aplicación I
 - 1.2.1. Crear una llanta de un carro
 - 1.2.2. Creación de un neumático
 - 1.2.3. Modelado de un reloj
- 1.3. Técnicas básicas II
 - 1.3.1. Uso de isocurvas y aristas para modelar
 - 1.3.2. Hacer aberturas en la geometría
 - 1.3.3. Trabajando con bisagras
- 1.4. Aplicación II
 - 1.4.1. Creación de una turbina
 - 1.4.2. Construir entradas de aire
 - 1.4.3. Consejos para imitar el grosor del borde
- 1.5. Herramientas
 - 1.5.1. Consejos para usar la simetría espejo
 - 1.5.2. Uso de filetes
 - 1.5.3. Uso *Trims*
- 1.6. Aplicación mecánica
 - 1.6.1. Creación de engranajes
 - 1.6.2. Construcción de una polea
 - 1.6.3. Construcción de un amortiguador
- 1.7. Importación y exportación de archivos
 - 1.7.1. Enviar archivos Rhino
 - 1.7.2. Exportar archivos Rhino
 - 1.7.3. Importar a Rhino desde Illustrator



- 1.8. Herramientas de análisis I
 - 1.8.1. Herramienta de análisis gráfico de curvatura
 - 1.8.2. Análisis de continuidad de la curva
 - 1.8.3. Problemas y soluciones de los análisis de las curvas
- 1.9. Herramientas de análisis II
 - 1.9.1. Herramienta de análisis de la dirección de la superficie
 - 1.9.2. Herramienta de análisis de superficies mapa del entorno
 - 1.9.3. Herramienta de análisis mostrar bordes
- 1.10. Estrategias
 - 1.10.1. Estrategias de construcción
 - 1.10.2. Superficie por red de curvas
 - 1.10.3. Trabajar con *Blueprints*

“ *Un contenido estructurado e ideado para que lo puedas seguir de la mano de los mejores profesionales docentes del ámbito*”



05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el **New England Journal of Medicine**.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



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



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

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

“ *Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. 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 te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo de 4 años, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

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

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019, obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

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

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

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

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Testing & Retesting

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



06

Titulación

El Diplomado en Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Diplomado en Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Diplomado en Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



Diplomado Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Técnicas de Modelado y su Aplicación en Rhino



TEVCUBE