

Curso Universitario

Modelado 3D con Blender





tech corporación universitaria
UNIMETA

Curso Universitario Modelado 3D con Blender

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Corporación Universitaria UNIMETA**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/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

pág. 20

06

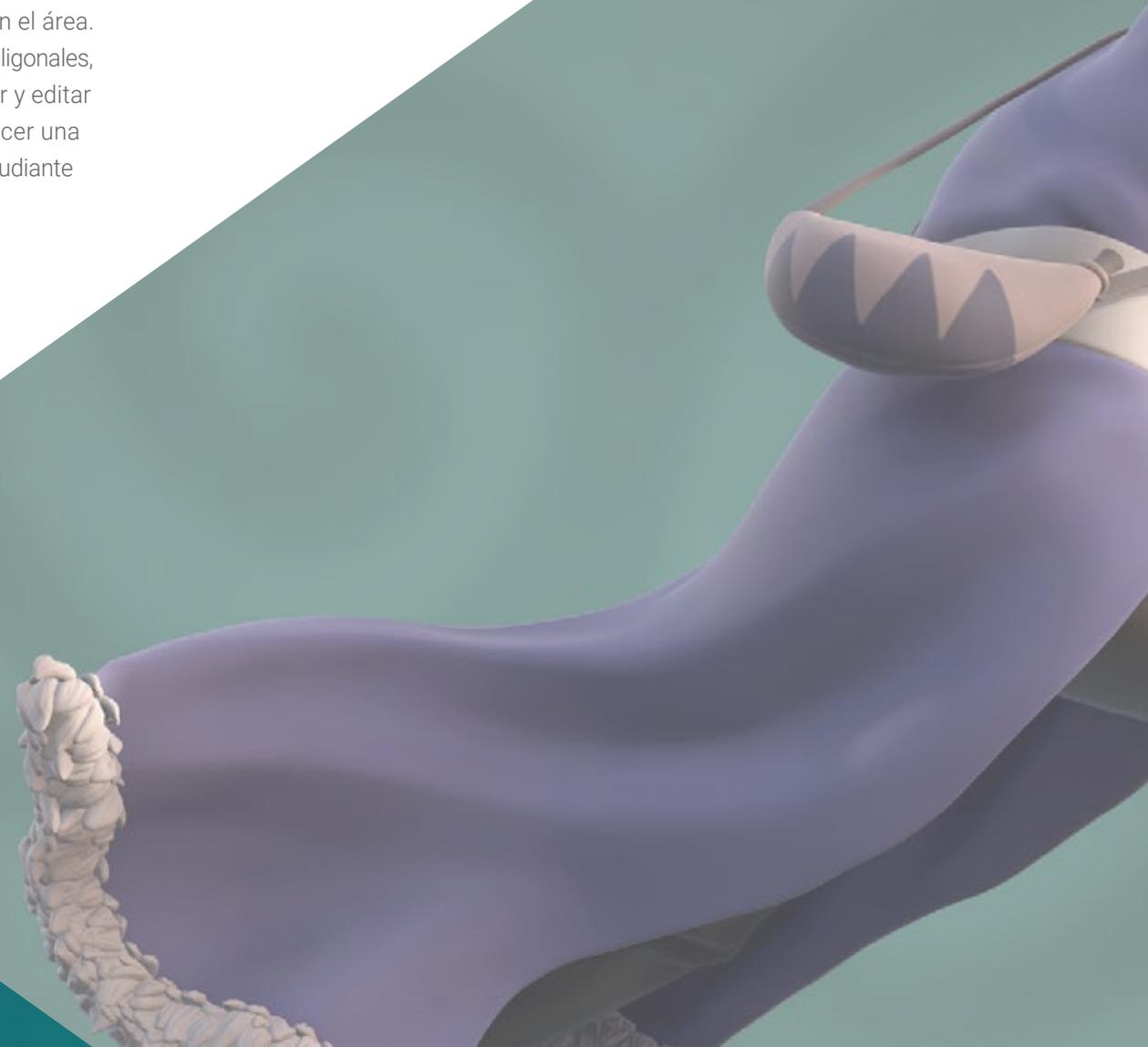
Titulación

pág. 28

01

Presentación

Blender es una de las herramientas más empleadas en el ámbito de la modelación tridimensional, un campo cuyo uso está cada vez más extendido en distintas aplicaciones tecnológicas actuales y que, por tanto, cada vez precisa de más expertos en el área. Ofrece una infinidad de posibilidades para conseguir editar y modelar objetos poligonales, y contiene todas las utilidades estándar y adicionales para crear, seleccionar y editar geometría. Esta capacitación se ha desarrollado de forma online para ofrecer una enseñanza completa sobre el uso de esta herramienta, así como permitir al estudiante especializarse en la modelación tridimensional con Blender.





“

Aprende a utilizar esta herramienta puntera en edición y modelación de objetos poligonales: Blender, a través de esta capacitación completamente online”

A través de este Curso Universitario en Modelado 3D con Blender se conoce en profundidad esta herramienta que, a su vez, contiene muchas utilidades que permiten modelar objetos poligonales de una forma muy completa. Esta capacitación tiene el fin de enseñar al alumnado la interfaz de este programa y a manejarse en él, para conseguir resultados más profesionales en menos tiempo.

El plan educativo también hace un recorrido de comparación de cada herramienta con su semejante en el modo poligonal para conocer sus beneficios. Asimismo, se profundiza en las distintas utilidades que ofrece Blender y que se pueden emplear en un proceso de modelado 3D y la optimización del mismo. El estudiante será capaz de encontrar errores en modelados tridimensionales y saber solucionarlos de la forma más inteligente.

Un plan de estudios totalmente online, que permite la conciliación de otros planes y proyectos con la actualización y reciclaje de estudios. Este Curso Universitario pone, a disposición del estudiante, todos los recursos y materiales didácticos en la plataforma virtual, para que puedan ser consultados desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet. Además, es una titulación directa que no requiere de un trabajo final para poder contar con la acreditación.

Este **Curso Universitario Modelado 3D con Blender** 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 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



Esta titulación directa te acreditará como especialista en Modelación Tridimensional con Blender”

“

Consigue unos mejores resultados en menos tiempo en Modelación Tridimensional con Blender gracias a este Curso Universitario”

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.

Con esta capacitación serás capaz de encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente.

Actualízate y aprovecha tu tiempo libre al máximo con este Curso Universitario en Modelación 3D con Blender totalmente online.



02 Objetivos

Este plan educativo se ha desarrollado con el fin de que el estudiante se convierta en un profesional de la Modelación Tridimensional con Blender. Para ello, se persigue que el alumnado se familiarice con su interfaz y sepa manejarse en ella, que también sepa discriminar qué utilidad o herramienta es la que requiere en un momento dado, encontrar errores en modelados 3D y saber solucionarlos de la forma más inteligente. Este Curso Universitario en Modelado 3D con Blender busca dar una enseñanza concreta, eficaz y de calidad a todos aquellos expertos del área y usuarios que necesiten aprender a utilizar esta herramienta.



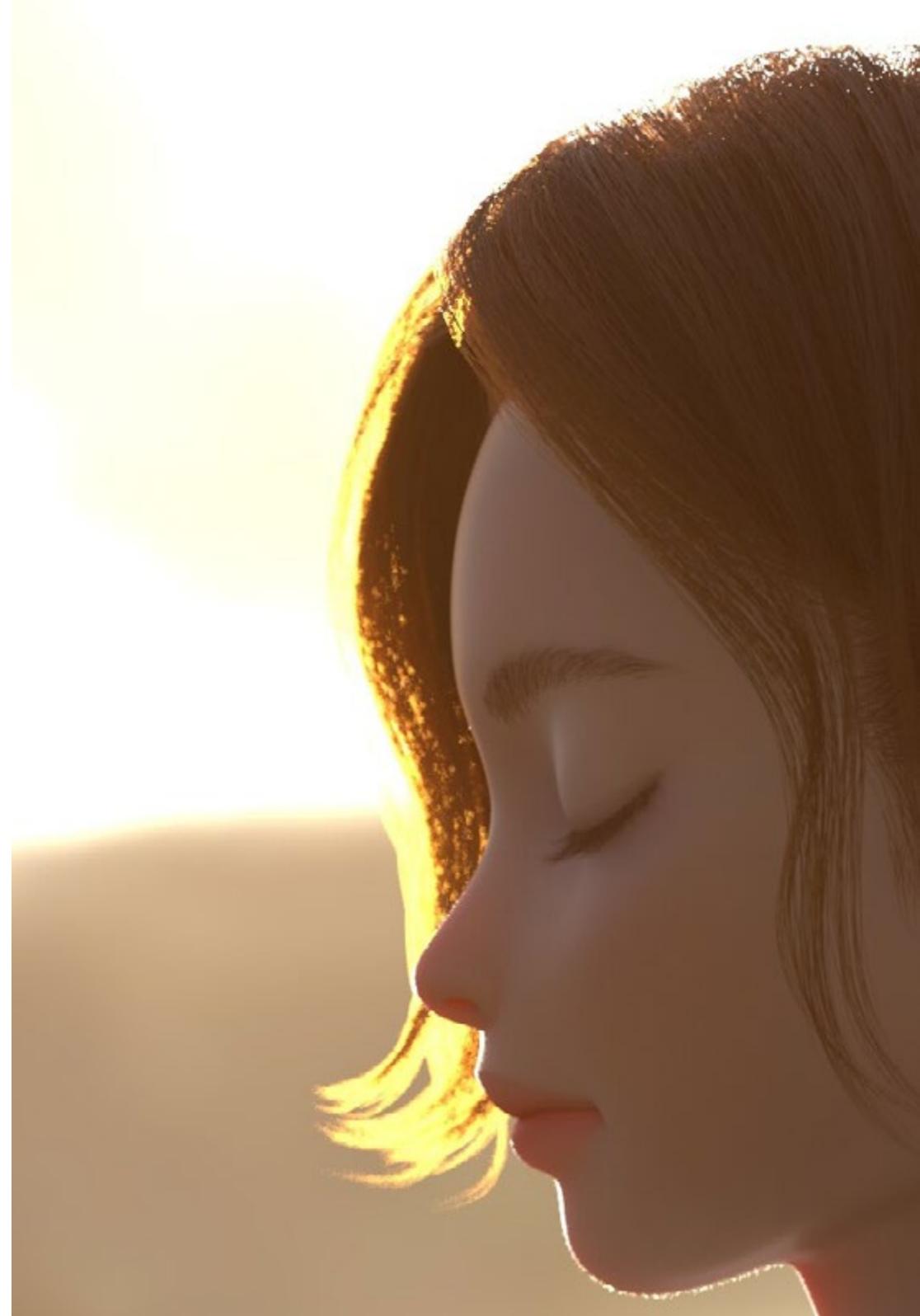
“

*Especializa tus conocimientos
en Modelación Tridimensional en
Blender con este Curso Universitario”*



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 portafolio
- ◆ 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. 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.

“

Edita y modela objetos poligonales de una manera más precisa y profesional con Blender”

03

Dirección del curso

Los programas y planes educativos que desarrolla TECH siempre cuentan con el respaldo de profesionales del más alto prestigio en su campo. Este programa está diseñado siguiendo las directrices de un cuerpo docente conformado por expertos que han dedicado gran parte de sus carreras a la modelación tridimensional, texturizado y renderizado, continuando en la vanguardia del sector y desarrollando su ejercicio profesional en los mejores estudios de animación y proyectos de talla internacional. Sus vivencias profesionales también forman parte de las enseñanzas que recibe el estudiante, que no solo aprenderá el contenido teórico y práctico, sino que también desarrollará una actitud crítica y sensible en el ejercicio profesional.





“

Adquiere una actitud crítica y profesional en tu ejercicio profesional como modelador tridimensional”

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
- ◆ Diseñadora 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

D. 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

El cuerpo directivo y docente de este Curso Universitario en Modelado 3D con Blender está conformado por profesionales del sector. Ellos han diseñado un programa de aprendizaje específico que prepara al alumnado para el trabajo autónomo. Gracias a un temario perfectamente estructurado y organizado, se adquieren las capacidades necesarias para el diseño de subobjetos y selección de los mismos, así como para trabajar las herramientas semejantes al modo poligonal, PolyDraw 1 y 2 y PaintDeform. A todas estas nociones se suma la experiencia profesional de los docentes, que son expertos de prestigio en el ámbito de la modelación tridimensional.





“

Aprende a diseñar subobjetos y a trabajar las herramientas 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. Destriangular
- 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. Retopología
 - 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*

“

Matricúlate ya: conviértete
en un experto en Modelación
Tridimensional con Blender”

05 Metodología

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

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





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

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

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

“

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



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



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

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática 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 del curso, 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 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 Curso Universitario en Modelado 3D con Blender 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 la Corporación Universitaria del Meta.



“

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

El programa del **Curso Universitario en Modelado 3D con Blender** 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 la Corporación Universitaria del Meta.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Corporación Universitaria del Meta 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 Modelado 3D con Blender**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**



tech corporación universitaria
UNIMETA

Curso Universitario Modelado 3D con Blender

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Corporación Universitaria UNIMETA
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Modelado 3D con Blender

