

Curso Universitario

Modelado 3D con Blender



Curso Universitario Modelado 3D con Blender

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » 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

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

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 educativo está enfocado a comprender todas las posibilidades que ofrece Blender, desde la familiarización con 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 Curso Universitario 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 Curso Universitario 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 **Curso Universitario en 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

“

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 Curso Universitario de 6 semanas de duración”

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 un excelente cuerpo docente que te hará el seguimiento durante la duración de este Curso Universitario, 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.



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 Curso Universitario 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

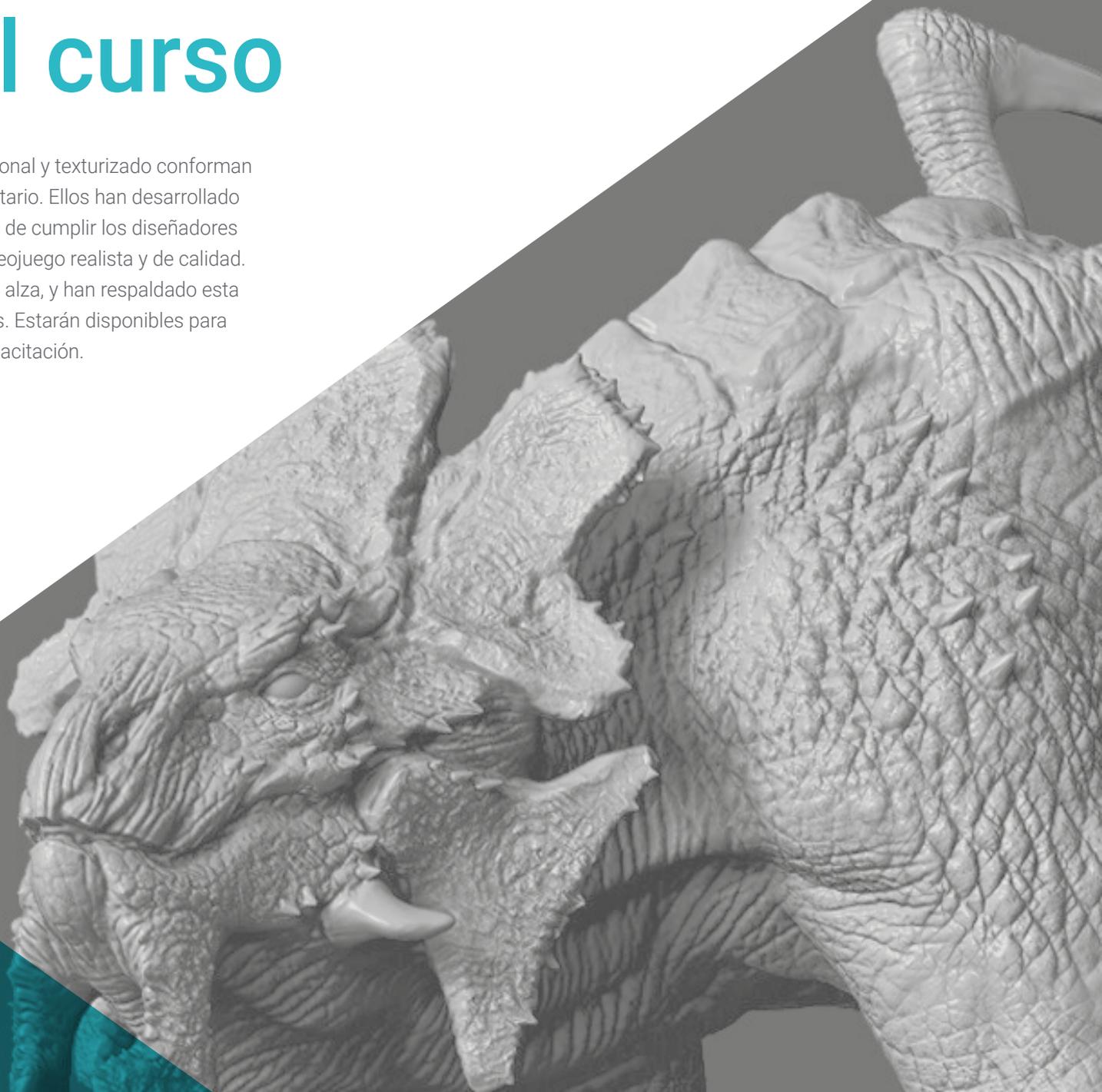
“

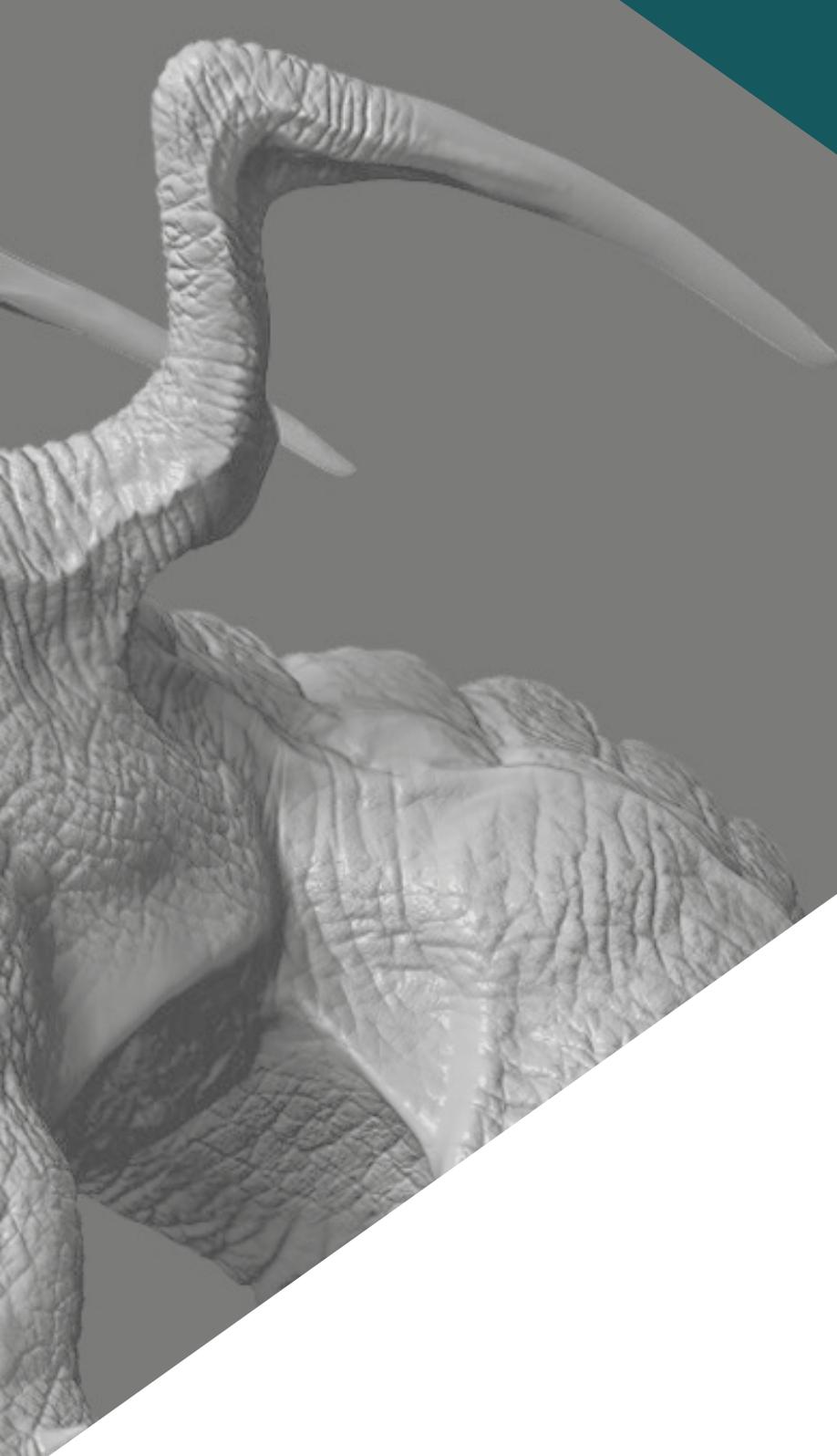
Aprende a dominar Blender como un auténtico experto de la modelación tridimensional”

03

Dirección del curso

Un grupo de expertos profesionales en modelación tridimensional y texturizado conforman el cuerpo directivo y docente de este completo Curso Universitario. 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.

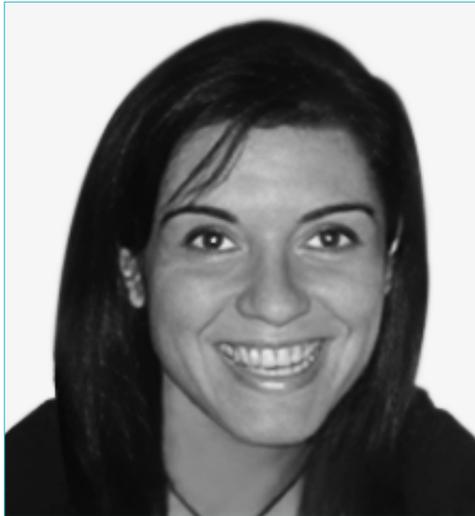




“

Los expertos componentes del cuerpo docente de este Curso Universitario 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
- ◆ 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

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 Curso Universitario 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 Curso Universitario, 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. 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

“

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

En TECH empleamos el Método del Caso

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”



Somos la primera universidad online en español que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración.



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

Este programa intensivo de Videojuegos de TECH Global University te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer el crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso, en TECH Global University utilizarás los *case studies* de Harvard, con la cual tenemos un acuerdo estratégico, que nos permite acercar a nuestros alumnos los materiales de la mejor universidad del mundo.

“ *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

Nuestra universidad es la primera en el mundo que combina los *case studies* de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los *case studies* de Harvard 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 cases studies de la materia que se emplean en Harvard. 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 un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Modelado 3D con Blender** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

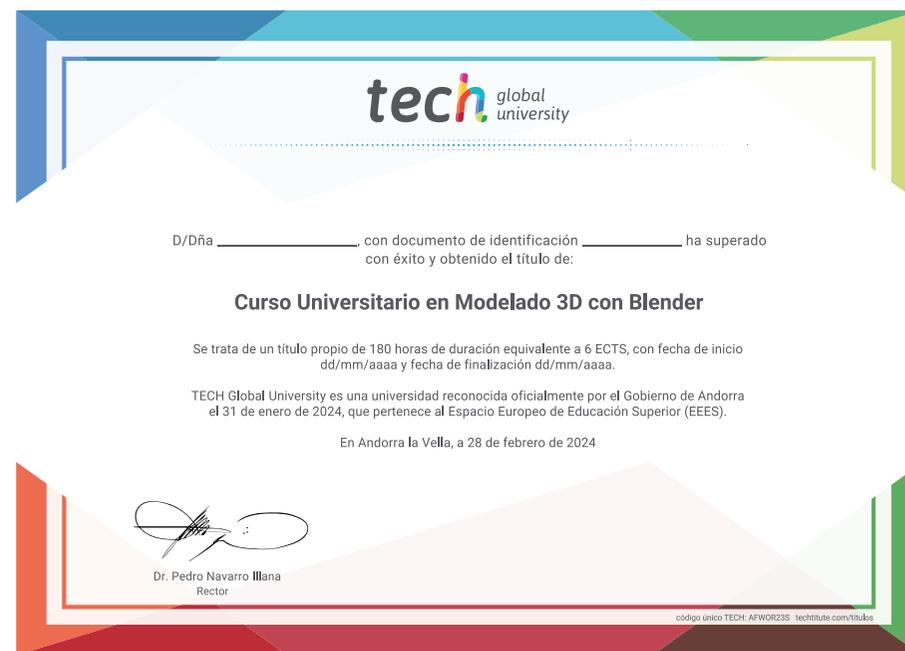
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Modelado 3D con Blender**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario Modelado 3D con Blender

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Modelado 3D con Blender

