Experto Universitario
Modelado en Rhino



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Modelado en Rhino

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/experto-universitario/experto-modelado-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

El programa de edición Rhino, utilizado para la representación gráfica del radio de los elementos en diseño, animación o producción industrial, entre otros, ha cogido un nuevo rumbo hacia el desarrollo de la industria de los videojuegos. Ello ha provocado la consiguiente necesidad de que existan expertos en el uso de esta herramienta aplicados a este ámbito. Este programa educativo pretende dar respuesta a dicha necesidad, ofreciendo una completa capacitación online para favorecer la especialización profesional de un sector que se encuentra al alza y en la búsqueda de profesionales actualizados.





TECH ha desarrollado este programa educativo para que en solo 6 meses seas capaz de hacer Modelado en Rhino como un auténtico profesional"

La modelación con Rhino es una actividad que, aunque ya trae una cierta trayectoria, actualmente se ha reconvertido y transformado cada vez más hacia las creatividades de videojuegos. Este Experto Universitario es ideal para aquellas personas que precisen también actualizar sus conocimientos sobre este programa o adentrarse en él directamente.

El plan educativo se organiza en módulos que se vuelcan totalmente sobre la introducción, aplicación y profundización en modelación en Rhino. Siguiendo este orden, el primer apartado se basa en comprender cómo funcionan los aspectos más básicos del programa como puede ser aprender a ejecutar comandos o crear, editar y transformar las geometrías.

Posteriormente se trabaja en el desarrollo de técnicas, por tanto, se avanza en un nivel de uso intermedio del programa, y ahonda en la resolución de casos puntuales, aplicar soluciones a distintos tipos de requerimientos, conocer las principales herramientas o, por ejemplo, incorporar los conocimientos mecánicos al modelado.

En última instancia y ya en la última fase del plan de estudio, se profundiza sobre la aplicación de técnicas a modelos avanzados, en trabajar con diferentes partes de un modelo complejo y adquirir habilidades para ordenarlos, además de identificar cómo se ajustan los detalles.

El alumnado solo requiere de conexión a internet para cursar esta capacitación y, una vez matriculados, se puede acceder a todos sus contenidos multimedia desde la plataforma online. Con los mejores recursos pedagógicos, la dirección de este Experto Universitario ha planteado un plan de estudio integral y abordable durante los 6 meses que dura el mismo.

Este **Experto Universitario en Modelado 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 modelado 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

Este Experto Universitario se ha ideado como un plan de estudio integral con los mejores recursos pedagógicos para aprender a modelar en Rhino en solo 6 meses”

El programa educativo está ideado para hacer una adquisición de conocimientos paulatina, de forma que se va desde un proceso más introductorio a la profundización en modelación en Rhino"

El programa en Modelado en Rhino aplicado al ámbito de los videojuegos te permitirá redescubrir esta excelente herramienta.

Especialízate en modelación en Rhino para el sector del diseño de videojuegos.

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.

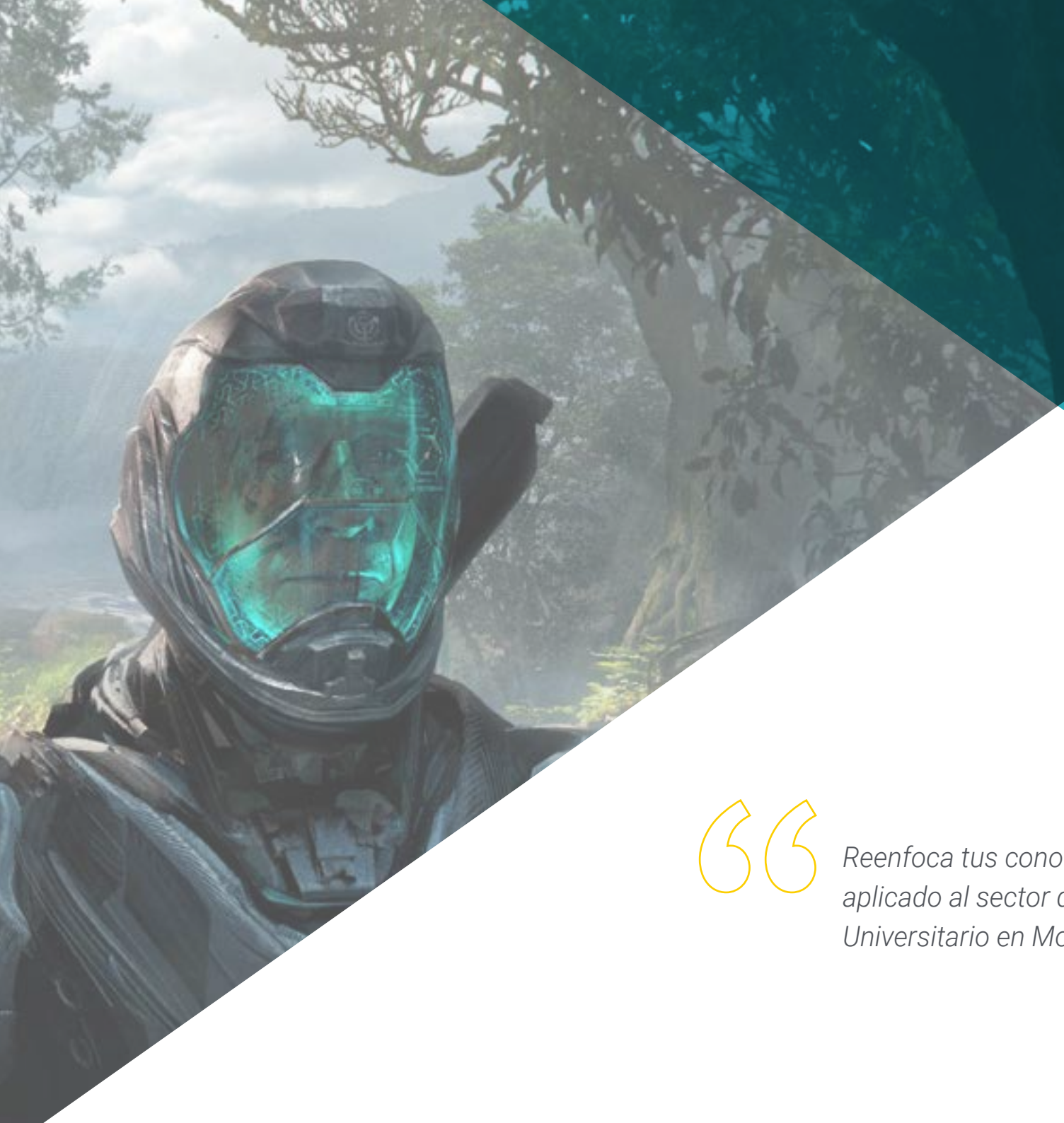


02

Objetivos

El principal objetivo de este Experto Universitario es que se consiga la adquisición progresiva de conocimientos en modelación en Rhino. Esta capacitación ayuda al aprendizaje del uso de este programa desde la base, si bien es cierto que, al ser un programa con una trayectoria consolidada para el diseño aplicado a otros sectores distinto al de videojuegos, es posible que el estudiante tenga unos conocimientos previos. Por ello, este plan también tiene la finalidad de reenfocar estas nociones hacia el desarrollo de gráficos en el mundo *gamer.* El contenido está planteado para hacer una introducción inicial desde los conceptos más básicos, y prosigue con unos módulos más específicos que ahondan en el desarrollo y aplicación de técnicas más complejas.





Reenfoca tus conocimientos sobre diseño gráfico aplicado al sector del videojuego con este Experto Universitario en Modelado en Rhino"

Objetivos generales

- 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

Trabaja con las diferentes partes de un modelo complejo y adquiere las habilidades para ordenarlo”





Objetivos específicos

Módulo 1. Modelado Técnico en Rhino

- Entender ampliamente cómo funciona un software de modelado NURBS
- Trabajar mediante sistemas de precisión en el modelado
- Aprender en detalle a ejecutar comandos
- Crear las bases de las geometrías
- Editar y transformar geometrías
- Trabajar con una organización en las escenas

Módulo 2. Técnicas de modelado y su aplicación en Rhino

- 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

Módulo 3. Modelado avanzado en Rhino

- Profundizar sobre la aplicación de técnicas a modelos avanzados
- Entender en detalle cómo funcionan las partes componentes de un modelo avanzado
- Trabajar con diferentes partes de un modelo complejo
- Adquirir habilidades para ordenar un modelo complejo
- Identificar cómo se ajustan los detalles

03

Dirección del curso

Este Experto Universitario cuenta con un elenco directivo y de profesorado conformado por profesionales de primer nivel. Todos ellos altamente capacitados para preparar a los estudiantes para los retos de un sector en constante crecimiento y transformación y adaptados a la programación y desarrollo de videojuegos. Gracias a los múltiples años de experiencia que acumulan, podrán aportar ejemplos y ejercicios prácticos para afinar las habilidades en cada clase.





Este Experto Universitario cuenta con un elenco directivo y de profesorado conformado por profesionales de primer nivel”

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

Pensado para la introducción y actualización de los diseñadores en el ámbito de las gráficas de videojuegos y modelación en Rhino, este programa ha sido desarrollado por un cuerpo docente, compuesto por profesionales del sector. El contenido está estructurado en 3 diferentes módulos que contempla desde las nociones más básicas e introductorias del modulado técnico en Rhino, hasta sus técnicas y aplicaciones más profundas y complejas. Como todos los programas de estudio pensados y estructurados por TECH, este también está formulado con los mejores recursos pedagógicos y, además, siempre incluyendo conocimientos teóricos y prácticos.





Todos los planes de estudio que ofrece TECH incluye una dimensión teórica y práctica del aprendizaje"

Módulo 1. Modelado Técnico en Rhino

1.1. Modelado Rhino
- 1.1.1. La interfaz de Rhino
- 1.1.2. Tipos de objetos
- 1.1.3. Navegando el modelo

1.2. Nociones fundamentales
- 1.2.1. Edición con *Gumball*
- 1.2.2. *Viewports*
- 1.2.3. Ayudantes de modelado

1.3. Modelado de precisión
- 1.3.1. Entrada por coordenadas
- 1.3.2. Entrada de restricción de distancia y ángulo
- 1.3.3. Restricción a objetos

1.4. Análisis de comandos
- 1.4.1. Ayudantes de modelado adicionales
- 1.4.2. *Smart Track*
- 1.4.3. Planos de construcción

1.5. Líneas y polilíneas
- 1.5.1. Círculos
- 1.5.2. Líneas de forma libre
- 1.5.3. Hélice y espiral

1.6. Edición de geometrías
- 1.6.1. *Fillet* y *chamfer*
- 1.6.2. Mezcla de curvas
- 1.6.3. *Loft*

1.7. Transformaciones I
- 1.7.1. Mover-Rotar-Escalar
- 1.7.2. Unir-Podar-Extender
- 1.7.3. Separar-*Offset*-Formaciones

1.8. Creando formas
- 1.8.1. Formas deformables
- 1.8.2. Modelando con sólidos
- 1.8.3. Transformación de sólidos

1.9. Creando superficies
- 1.9.1. Superficies simples
- 1.9.2. Extrusión, *lofting* y revolución de superficies
- 1.9.3. Barridos de superficies

1.10. Organización
- 1.10.1. Capas
- 1.10.2. Grupos
- 1.10.3. Bloques

Módulo 2. Técnicas de modelado y su aplicación en Rhino

2.1. Técnicas
- 2.1.1. Intersección para un soporte
- 2.1.2. Creación de un casco espacial
- 2.1.3. Tuberías

2.2. Aplicación I
- 2.2.1. Crear una llanta de un carro
- 2.2.2. Creación de un neumático
- 2.2.3. Modelado de un reloj

2.3. Técnicas básicas II
- 2.3.1. Uso de isocurvas y aristas para modelar
- 2.3.2. Hacer aberturas en la geometría
- 2.3.3. Trabajando con bisagras

2.4. Aplicación II
- 2.4.1. Creación de una turbina
- 2.4.2. Construir entradas de aire
- 2.4.3. Consejos para imitar el grosor del borde

2.5. Herramientas
- 2.5.1. Consejos para usar la simetría espejo
- 2.5.2. Uso de filetes
- 2.5.3. Uso *Trims*

2.6. Aplicación mecánica
- 2.6.1. Creación de engranajes
- 2.6.2. Construcción de una polea
- 2.6.3. Construcción de un amortiguador

2.7. Importación y exportación de archivos
- 2.7.1. Enviar archivos Rhino
- 2.7.2. Exportar archivos Rhino
- 2.7.3. Importar a Rhino desde Illustrator

2.8. Herramientas de análisis I
- 2.8.1. Herramienta de análisis gráfico de curvatura
- 2.8.2. Análisis de continuidad de la curva
- 2.8.3. Problemas y soluciones de los análisis de las curvas

2.9. Herramientas de análisis II
- 2.9.1. Herramienta de análisis de la dirección de la superficie
- 2.9.2. Herramienta de análisis de superficies mapa del entorno
- 2.9.3. Herramienta de análisis mostrar bordes

2.10. Estrategias
- 2.10.1. Estrategias de construcción
- 2.10.2. Superficie por red de curvas
- 2.10.3. Trabajar con *Blueprints*

Módulo 3. Modelado avanzado en Rhino

3.1. Modelado de una motocicleta
- 3.1.1. Importando imágenes de referencia
- 3.1.2. Modelado de neumático trasero
- 3.1.3. Modelado de la llanta trasera

3.2. Componentes mecánicos eje trasero
- 3.2.1. Creando el sistema de frenos
- 3.2.2. Construyendo la cadena de transmisión
- 3.2.3. Modelando el cobertor de cadena

3.3. Modelado del motor
- 3.3.1. Creación del cuerpo
- 3.3.2. Agregando elementos mecánicos
- 3.3.3. Incorporando detalles técnicos

3.4. Modelado de la cubierta principal
- 3.4.1. Modelado de curvas y superficies
- 3.4.2. Modelado de la cubierta
- 3.4.3. Cortando el marco

3.5. Modelado de la zona superior
- 3.5.1. Construyendo el asiento
- 3.5.2. Creando detalles en la zona delantera
- 3.5.3. Creando detalles en la zona trasera

3.6. Partes funcionales
- 3.6.1. El tanque de gasolina
- 3.6.2. Luces traseras
- 3.6.3. Luces delanteras

3.7. Construyendo el eje delantero I
- 3.7.1. Sistema de frenos y llanta
- 3.7.2. La horquilla
- 3.7.3. El manillar

3.8. Construyendo el eje delantero II
- 3.8.1. Las empuñaduras
- 3.8.2. Los cables de freno
- 3.8.3. Los instrumentos

3.9. Agregando de detalles
- 3.9.1. Refinado el cuerpo principal
- 3.9.2. Agregando el silenciador
- 3.9.3. Incorporando los pedales

3.10. Elementos finales
- 3.10.1. Modelando el parabrisas
- 3.10.2. Modelado del soporte
- 3.10.3. Detalles finales

Conviértete en un auténtico experto en el área de modelación en Rhino para el ámbito de videojuegos gracias a este Experto Universitario"

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 tomasen decisiones y emitiesen 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.

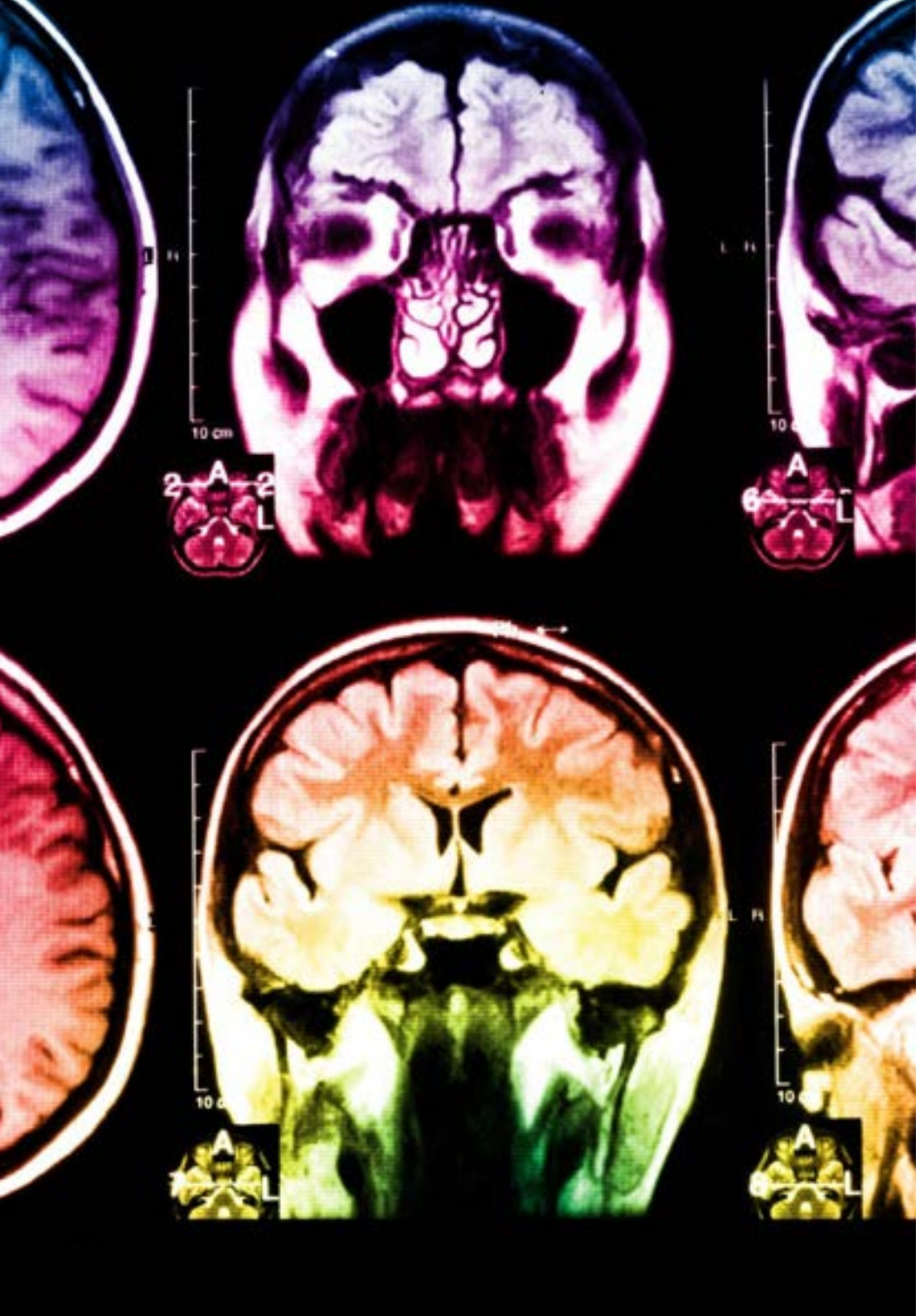
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

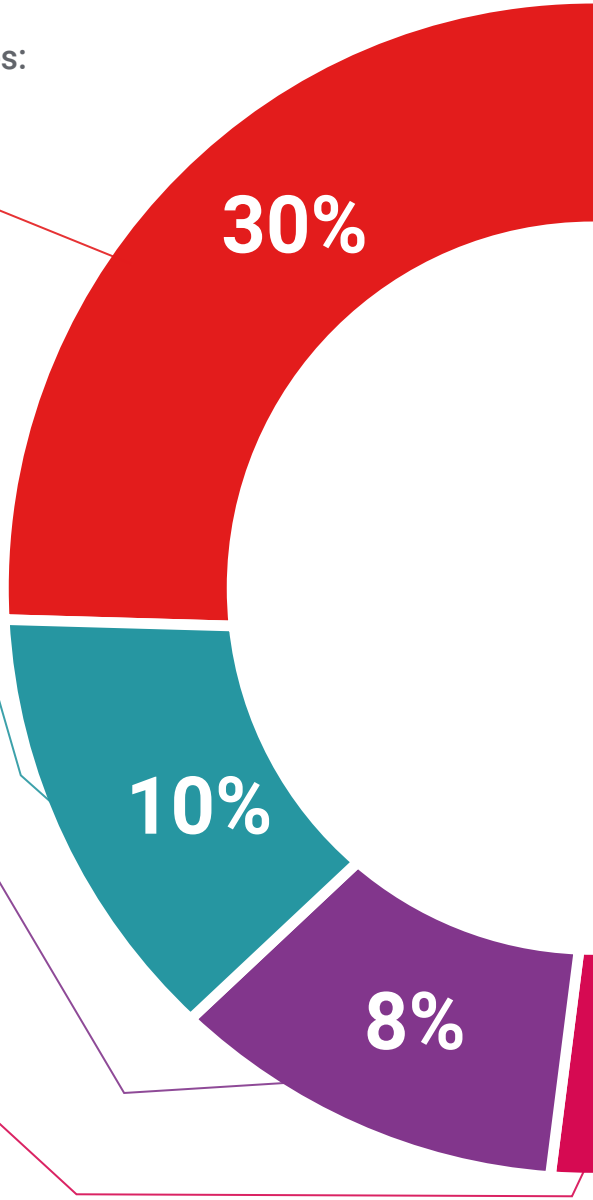
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

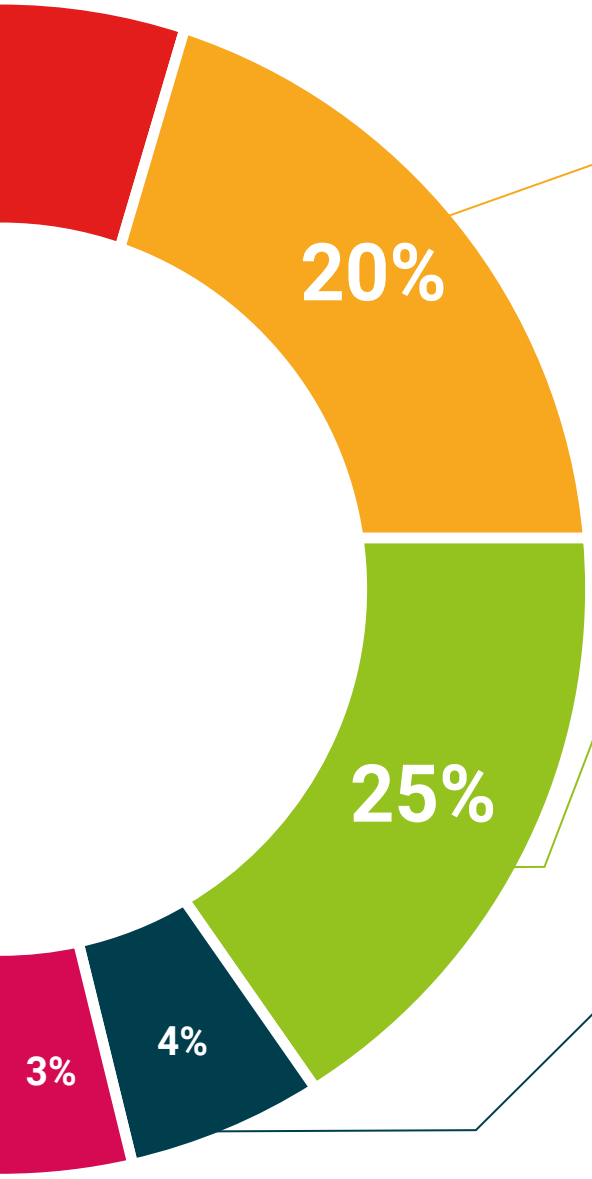
Prácticas de habilidades y competencias

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 Experto Universitario en Modelado en Rhino garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Modelado 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Modelado en Rhino**

N.º Horas Oficiales: **450 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Modelado en Rhino

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. 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 EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Modelado en Rhino

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Modelado en Rhino



tech universidad tecnológica