Diplomado
Blender



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Blender

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/videojuegos/curso-universitario/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

Conocer las diferentes herramientas que proporciona el sector tecnológico para evolucionar en los desarrollos profesionales, se hace imprescindible, especialmente cuando se trata de proyectos en industrias como la de los videojuegos. Hoy día manejar software libre como el potente Blender, es una cualidad que muchas empresas sabrán apreciar. Es por ello que esta capacitación, se ha diseñado para mostrar al profesional todo sobre el programa se ha revolucionado el paradigma del CGI en los últimos años y se ha convertido en un referente del mercado. Un contenido seleccionado por expertos para su aprendizaje 100% online y mediante la metodología más innovadora del entorno universitario actual: *el relearning*.





Destaca en la industria del videojuego utilizando las técnicas más novedosas y el potente software libre Blender”

Un software de código libre empleado en el trabajo con objetos en 3d y que internamente incluye diversas herramientas para modelado, texturizado, editor de partículas, animación, esculpido, entre otras, permite expandir las habilidades del usuario. Un programa informático multiplataforma para la composición de digital, que permite el empleo de la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura y pintura digital.

Este Diplomado en Blender plantea que los profesionales se especialicen y manejen cada vez mejor las herramientas que ofrece la tecnología actual. Algunas de las que se pueden mencionar, es *Crease Pencil*, una de las más novedosas y utilizadas por grandes estudios de animación desde hace muy pocos años. La cual ha replanteado conceptos de la animación 2D, *storyboard*, animáticas y creación de carácter *hand painter*. De la misma forma, cuenta con dos potentes motores propios como Eevee y Cycles para renderizar modelos únicos e innovadores.

En tan solo 6 semanas, el estudiante planteará procesos inversos para trasladar formas de *Blender* a Maya y Cinema 4D, potenciando sistemas de exportación e importación. Convirtiéndose en experto en los principales programas de modelado y creación 3D del mercado actual. Todo ello, gracias a la innovadora metodología de estudio totalmente *online*, que permite al profesional una capacitación continua y eficiente mediante una variedad de recursos multimedia y formatos que facilitan el aprendizaje, con el acompañamiento de un equipo docente experto.

Este **Diplomado en 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 modelado 3D y escultura digital
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y 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

Si quieres dominar potentes herramientas de modelado 3D, este Diplomado es para ti”

Llegó la oportunidad que estabas deseando. Una capacitación especializada en el Software libre más avanzado, de modalidad 100% online”

Conviértete en experto en los principales programas de modelado para la industria de los videojuegos, con esta capacitación.

Aprende a trasladar formas de Blender a Maya y Cinema 4D, con este programa en tan solo 6 semanas.

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

Con este Diplomado el equipo experto de TECH, se plantea como principal objetivo enseñar todos los conocimientos sobre el software Blender de manera avanzada. Así como de sus herramientas, potenciando sistemas de exportación e importación aprovechando las mejores actitudes de cada una de ellas. Abriendo un abanico de posibilidades al profesional, en la industria de los videojuegos.

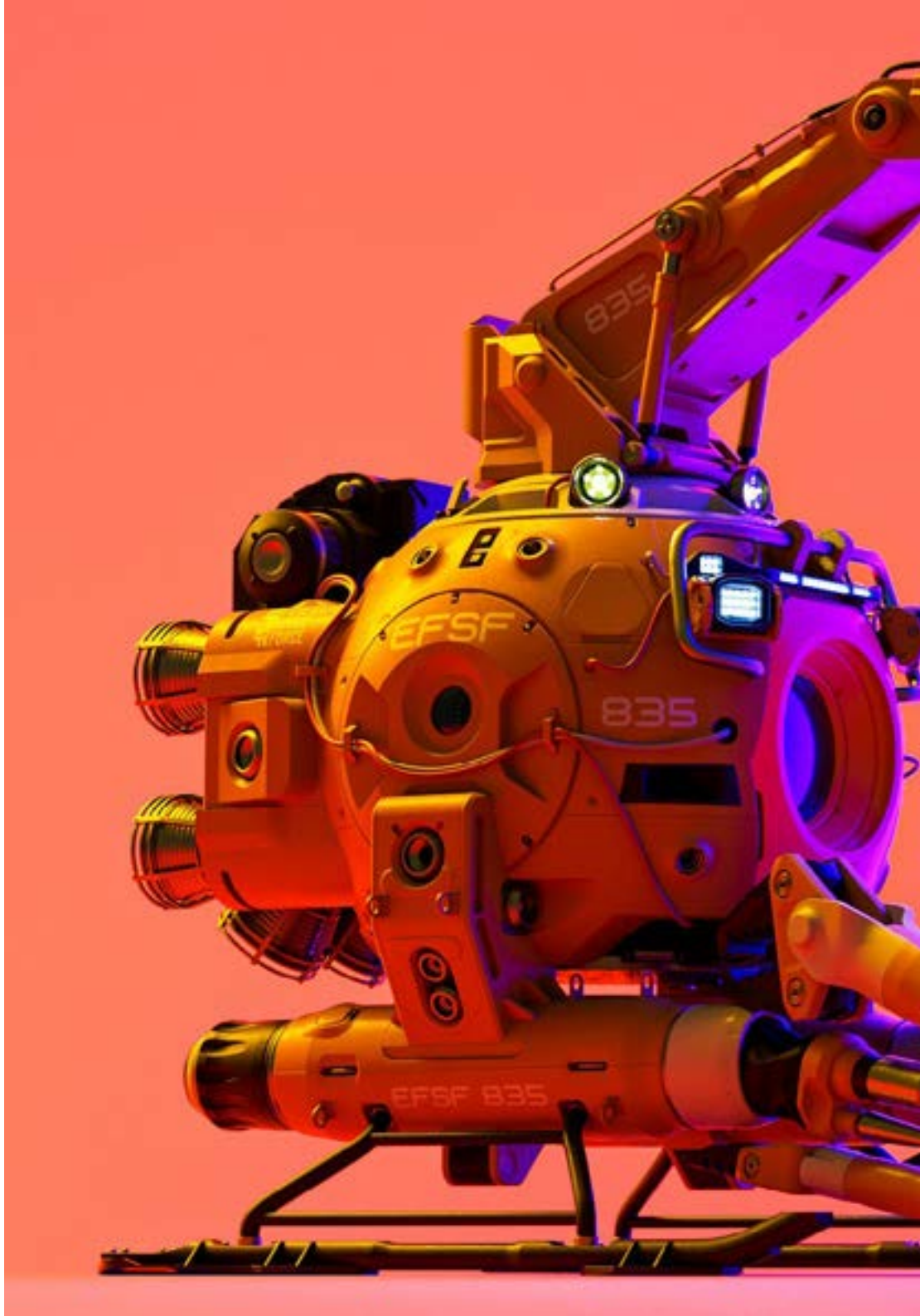




Desarrolla tu talento en herramientas especializadas y destaca con obras sorprendentes"

Objetivos generales

- Conocer la necesidad de una buena topología en todos los niveles de desarrollo y producción
- Renderizar modelos en dos potentes motores propios como *Eevee* y *Cycles*
- Comprender el texturizado avanzado de sistemas realistas de PBR y no fotorrealistas, para potenciar los proyectos de escultura digital
- Manejo y utilización de todas las herramientas del software *Blender*
- Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados.





Objetivos específicos

- Desenvolverse en el software *Blender* de manera avanzada
- Renderizar en sus motores de render *Eevee* y *Cycles*
- Ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI
- Trasladar conocimientos de *ZBrush* y 3ds Max a *Blender*
- Transmitir procesos de creación de *Blender* a Maya y Cinema 4D

Especialízate en uno de los Software más potentes del desarrollo 2D y 3D"

03

Dirección del curso

Un cuadro docente de alto nivel, compuesto por profesionales expertos en modelado 3D y *concept art*, garantizan un proceso de aprendizaje de calidad. Los mismos, han sido los responsables de seleccionar el contenido más especializado a transmitírsele al alumno, desde una modalidad *online* y con una metodología innovadora. Para lograr la profesionalización que tanto desea en torno a la industria del videojuego.





Tú decides la forma de estudiar. TECH te brinda todo lo que necesitas"

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modelador y generalista 2D/3D
- Concept art y modelados 3D para Slicecore. Chicago
- Videomapping y modelados Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior Animación 3D. Escuela Superior de Imagen y Sonido ESISV. Valladolid
- Profesor Ciclo Formativo de Grado Superior GFGS Animación 3D. Instituto Europeo di Design IED. Madrid
- Modelados 3D para los falleros Vicente Martinez y Loren Fandos. Castellón
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual. Universidad URJC. Madrid
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca (especialidad Diseño y Escultura)


B 42

04

Estructura y contenido

TECH ha dispuesto un programa dedicado a estudiar las bondades del software de desarrollo 2D/3D: *Blender*, con una estructura y diseño que permita al alumno dominar todas las técnicas y herramientas del mismo, en unas 6 semanas. El profesional comprenderá así, el esculpido, texturizado y *shading* a través de este desarrollo informático. Todo lo cual, estará desplegado en una moderna y segura plataforma de estudio 100% online y con la más innovadora metodología, con formatos variados y dinámicos que permitirán un cómodo y rápido aprendizaje.





Aprovecha la tecnología para avanzar en tu profesionalización. TECH pone a tu disposición la más moderna plataforma 100% online”

Módulo 1. Blender

1.1. El *software* libre
- 1.1.1. Versión LTS y comunidad
- 1.1.2. Pros y diferencias
- 1.1.3. Interfaz y filosofía

1.2. Integración con el 2D
- 1.2.1. Adaptación del programa
- 1.2.2. *Crease pencil*
- 1.2.3. Combinación 2D en 3D

1.3. Técnicas de modelado
- 1.3.1. Adaptación del programa
- 1.3.2. Metodologías de modelado
- 1.3.3. *Geometry nodes*

1.4. Técnicas de texturizado
- 1.4.1. *Nodes shading*
- 1.4.2. Texturas y materiales
- 1.4.3. Consejos de usos

1.5. Iluminación
- 1.5.1. Consejos de espacios de luz
- 1.5.2. *Cycles*
- 1.5.3. Eevee

1.6. *Workflow* en CGI
- 1.6.1. Usos necesarios
- 1.6.2. Exportaciones e importaciones
- 1.6.3. Arte final





1.7. Adaptaciones de 3ds Max a *Blender*
- 1.7.1. Modelado
- 1.7.2. Texturizado y *shading*
- 1.7.3. Iluminación

1.8. Conocimientos de *ZBrush* a Blender
- 1.8.1. Esculpido 3D
- 1.8.2. Pinceles y técnicas avanzadas
- 1.8.3. Trabajo de orgánico

1.9. De *Blender* a Maya
- 1.9.1. Etapas importantes
- 1.9.2. Ajustes e integraciones
- 1.9.3. Aprovechamiento de funcionalidades

1.10. De *Blender* a Cinema 4D
- 1.10.1. Consejos hacia el Diseño 3D
- 1.10.2. Uso del modelado hacia el *video mapping*
- 1.10.3. Modelando con partículas y efectos

Capacítate ahora con el Curso Universitario en Blender y alcanza tu titulación en tan solo 6 semanas, desde la comodidad de tu lugar favorito"

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 Universidad Tecnológica 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 Universidad Tecnológica 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 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

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.

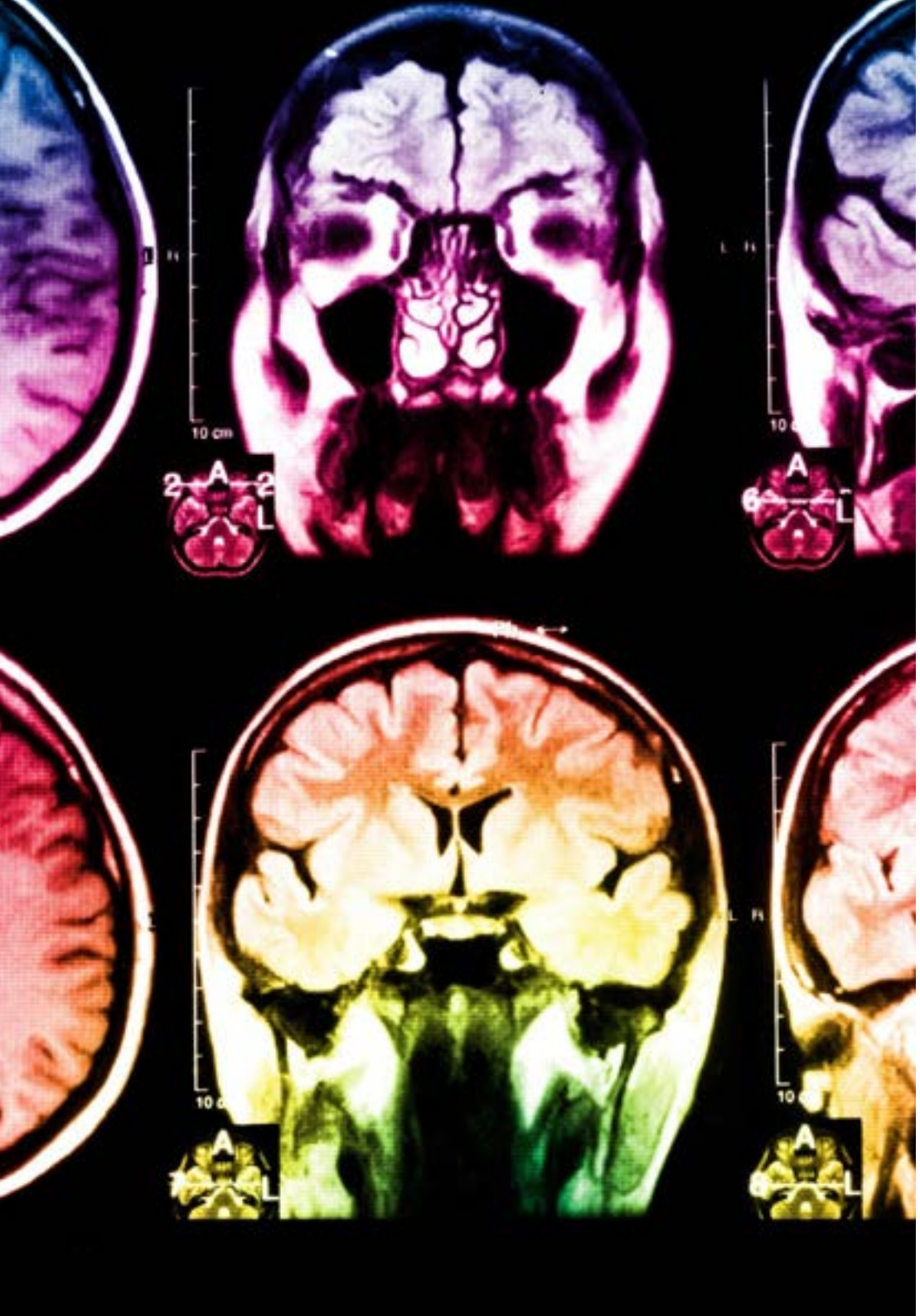
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

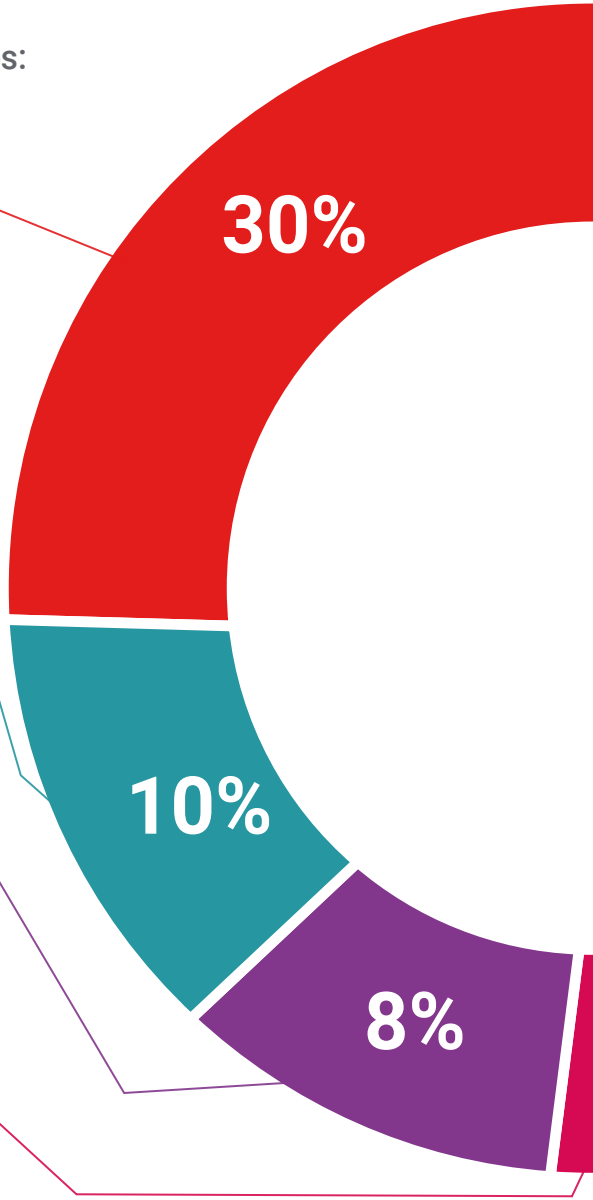
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

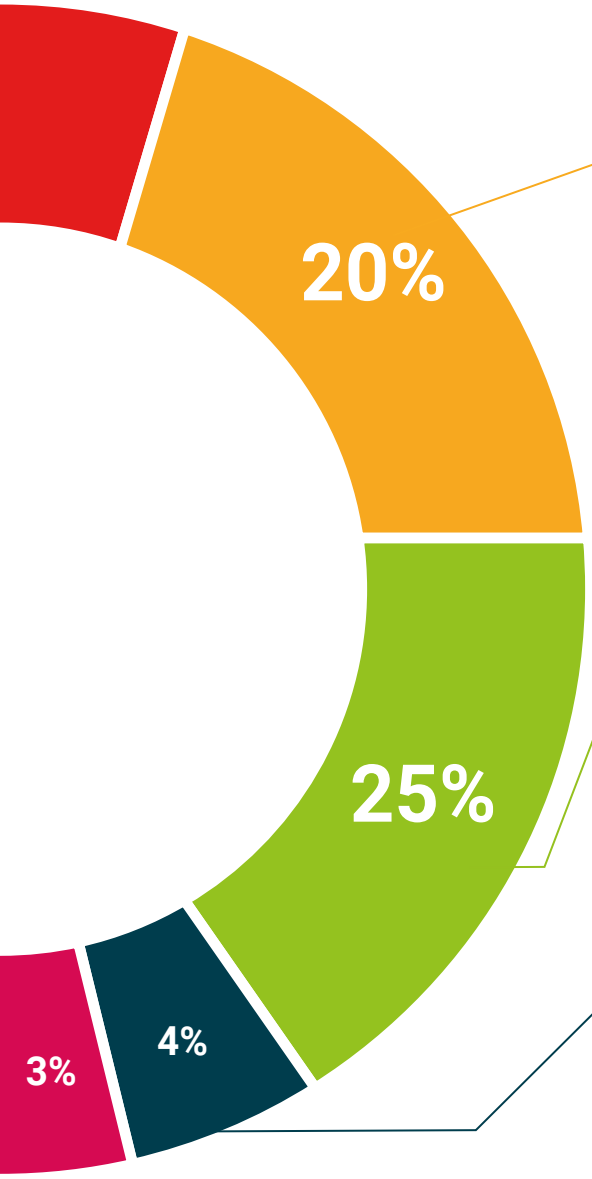
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Blender 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 Blender** 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 Blender**

N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

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.

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

Diplomado
Blender

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado
Blender



tech universidad tecnológica