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/informatica/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

El programa informático de multiplataforma Blender es un especializado software dedicado al modelado, iluminación y renderizado de modelaciones 3D y escultura digital. También es una de las herramientas más empleadas en la composición digital, el procesamiento de nodos, así como la edición de vídeos. Gracias a las grandes utilidades que presenta es una de las utilidades más empleadas en el ámbito del diseño gráfico. Por todo esto, esta capacitación está centrada en habilitar al estudiante para el uso solvente de este software y en descubrir todas sus ventajas aplicadas a la escultura digital. El plan de estudio es online y pone a disposición todo el material pedagógico y didáctico para que los estudiantes profundicen de forma progresiva y a su propio ritmo en el contenido.





Esta capacitación está centrada en habilitar al estudiante para el uso solvente de Blender y en descubrir todas sus ventajas aplicadas a la escultura digital”

Este Diplomado en Blender aplicado a la escultura digital tiene el objetivo de que los estudiantes actúen como usuarios resolutivos con este software. Entre los objetivos específicos de esta capacitación destacan el de desenvolverse en Blender de manera avanzada, renderizar en sus motores de render *Eevee* y *Cycles* y ahondar en procesos de trabajo dentro del CGI. También persigue que los estudiantes logren trasladar sus conocimientos de ZBrush y 3ds Max a Blender y transmitir procesos de creación de Blender a Maya y Cinema 4D.

Para ello, TECH Universidad Tecnológica ha ideado un plan de estudio que parte del estudio del software libre e integración con el 2D, pasando por la profundización en técnicas de modelado, texturizado e iluminación. El programa educativo también se detiene en el análisis del *Workflow* en CGI, así como en fundamentar las retroalimentaciones entre otras herramientas o softwares como puede ser: adaptaciones de 3ds Max a Blender, los conocimientos de Zbrush a Blender, de Blender a Maya y de Blender a Cinema 4D.

Esta capacitación se ofrece en formato completamente online, ya que TECH siempre busca garantizar la adquisición de conocimientos de la manera más cómoda y práctica, así como que se pueda compaginar con otras actividades personales o profesionales. Del mismo modo, el programa cuenta con un cuerpo docente conformado por auténticos profesionales y expertos del sector informático y la escultura digital.

Este **Diplomado en Blender** contiene el programa 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

Aprende a utilizar Blender para el beneficio de tus producciones tridimensionales y de escultura digital”

Basado en metodología Relearning y Learning by Doing, este programa ideado por TECH garantiza el aprendizaje autónomo y progresivo del alumnado"

Blender es un software que facilita la modelación, texturizado, renderizado e iluminación de las modelaciones 3D.

¿Quieres ser un experto en uso de Blender? Este es el Diplomado más sencillo y práctico que encontrarás en el mercado académico.

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

Los estudiantes egresados de este estudio conseguirán ser un usuario resolutivo y solvente del software Blender, así como aplicarlo a las producciones tridimensionales y de escultura digital que realice. Con el uso de este programa conseguirás cambiar la posición, el tamaño y la orientación de un modelado, potenciar los sistemas de exportación e importación aprovechando las mejores actitudes de cada una de ellas y animar a personajes y criaturas, entre otras posibilidades.





Aprende a utilizar el software Blender para cambiar la posición, el tamaño y la orientación de un modelado, potenciar los sistemas de exportación e importación"

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 fotorealistas, para potenciar los proyectos de escultura digital
- Manejar y utilizar de todas las herramientas del software Blender
- Comprender los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados





Objetivos específicos

- Saber 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

¿Sabías que Blender puede retroalimentar tus producciones en conjunto a otros softwares punteros como ZBrush y 3ds Max? Descúbrelo con esta capacitación online"

03

Dirección del curso

El cuadro docente de este programa ideado por TECH Universidad Tecnológica ha sido seleccionado en base a profesionales y expertos de alto prestigio en el ámbito del modelado 3D y *concept art*. De este modo, se pretende garantizar un proceso de aprendizaje de calidad, que vaya más allá de la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos. El contenido especializado y estructurado en base a las necesidades de un sector al alza. El profesorado acompañará a los estudiantes en todo su proceso de aprendizaje y podrá ser contactado con métodos sincrónicos como chats en vivo, y asíncronos como foros y emails.





Cursa esta capacitación online de la mano de un profesorado experto en modelado 3D y concept art"

Dirección



D. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Especialista en Escultura Digital
- *Concept art* y modelados 3D para Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* y modelados para Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurador en Geocisa
- 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
- Licenciatura de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, con la especialidad de Diseño y Escultura
- Máster en Informática Gráfica, Juegos y Realidad Virtual por la Universidad URJC de Madrid



04

Estructura y contenido

El contenido de este programa en Blender ha sido ideado por TECH Universidad Tecnológica para disponer un plan de estudio completamente dedicado a utilizar de forma avanzada el software Blender. Para ello existe un temario estructurado y organizado para profundizar desde los conceptos más teóricos e introductorios, a sus aplicaciones más complejas y avanzadas. Además, este plan de estudio responde a las demandas de un sector al alza, como es la escultura digital y la modelación 3D, con cada vez más aplicaciones reales.





Con cada vez más aplicaciones en la vida real, la modelación tridimensional y la escultura digital se apoyan en softwares tan completos como Blender"

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 *videomapping*
- 1.10.3. Modelando con partículas y efectos

¿Qué esperas? Matricúlate ya y conviértete en un usuario experto en uso de Blender aplicado a la escultura digital y modelación 3D”

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 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 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 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.

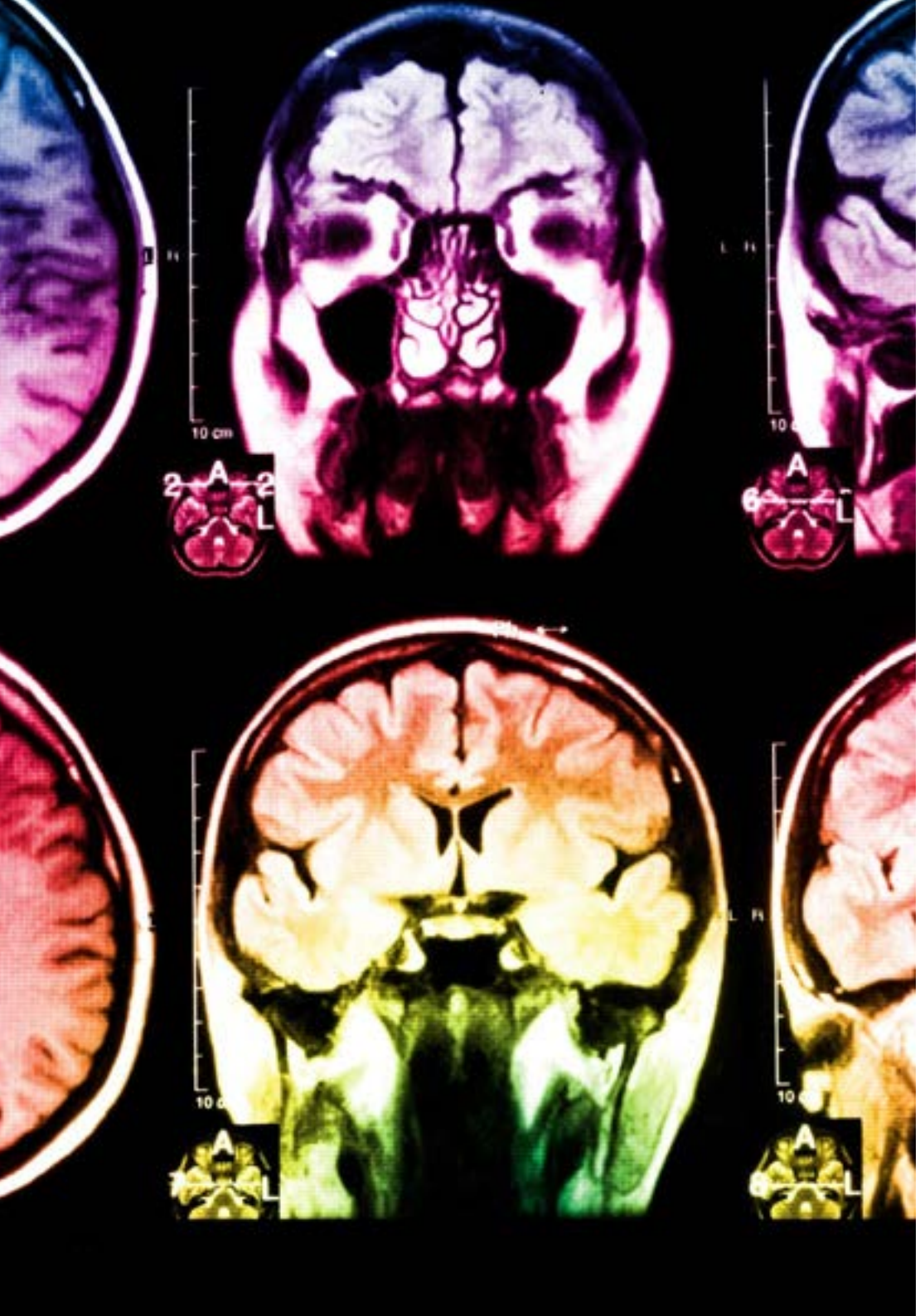
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

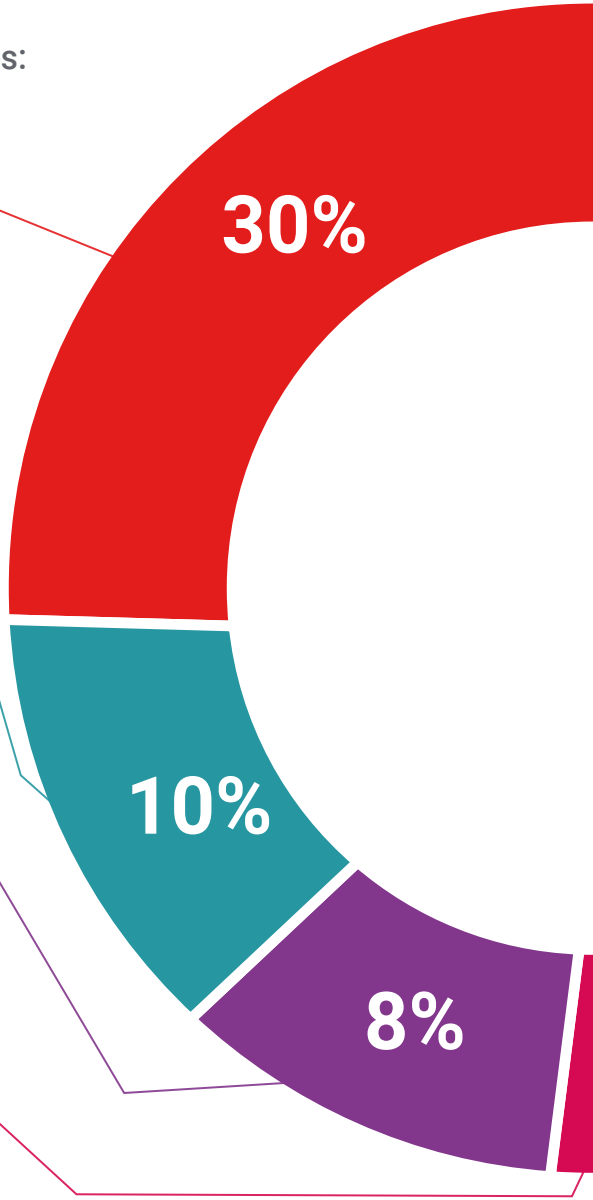
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

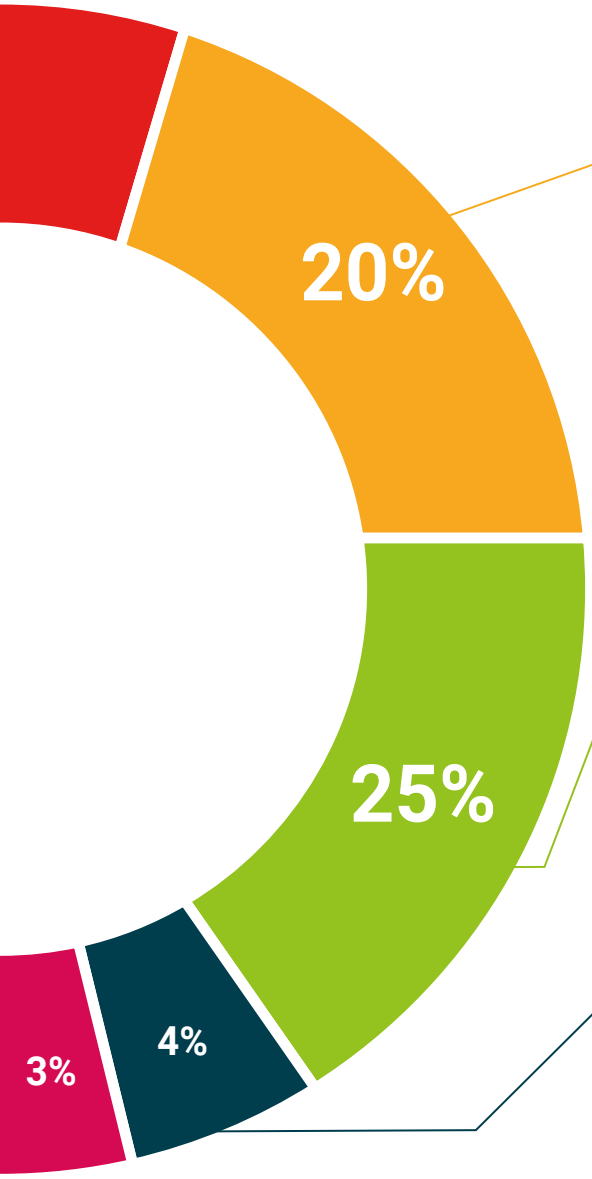
Prácticas de habilidades y competencias

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 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

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