

Curso Profesional Blender





tech formación
profesional

Curso Profesional Blender

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/artes-graficas/curso-profesional/blender

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

01

Presentación

Blender se ha convertido en la herramienta de trabajo por excelencia dentro del ámbito de la escultura digital. Este software de código abierto, potente y versátil posibilita la creación de figuras y escenarios mediante el texturizado de múltiples superficies. Asimismo, permite adecuar la iluminación, animar y renderizar gráficos. Su implementación es cada vez más demandada en el mercado del arte virtual y esta titulación te ofrece la oportunidad de dominarlo completamente. En este temario encontrarás las principales técnicas de modelado e integrarás los proyectos con otros programas de creación como ZBrush y Maya. Toda la capacitación se impartirá de forma 100% online en una innovadora plataforma de aprendizaje que te otorgará la comodidad que necesitas para desarrollar habilidades prácticas.



Los workflow en CGI que aplica Blender serán examinados a lo largo de esta titulación para que manejes por completo sus principales usos y medios de perfeccionar los acabados finales de tus proyectos”





Blender ha abierto una nueva puerta a la expansión del arte y la escultura digital. La potencia y versatilidad de ese programa informático de código abierto ha permitido la creación de múltiples proyectos que hoy destacan en industrias como el cine o los videojuegos. Además, ofrece amplias potencialidades de iluminación, texturización y trabajo con novedosos materiales para el ámbito de la modelación de figuras.

Por eso, TECH quiere especializarte en el manejo de esta herramienta tecnológica por medio de este actualizado temario. En esta titulación encontrarás las claves para la combinación del 2D y 3D que propicia Blender. Asimismo, analizarás su integración con otros programas informáticos de modelado y texturización como 3D Studio Max, ZBrush, entre otros.

Los contenidos se apoyarán en novedosas metodologías de aprendizaje como el *Testing* y *Retesting* para evaluar de manera continua el ritmo de tus progresos académicos. Al mismo tiempo, la capacitación se desarrollará en una innovadora plataforma de aprendizaje, 100% online e interactiva que no se rige por horarios ni cronogramas preestablecidos. La prioridad, en todo momento, será que dispongas de una oportunidad de estudio personalizado a la medida de tus intereses y necesidades.

“

Las metodologías de modelado y la creación por nodos de figuras serán dos de las aristas de Blender en las que profundizarás a través de este actualizado temario”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.

“

TECH te garantiza el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni densas tramitaciones para matricularte y completar el programa”



Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

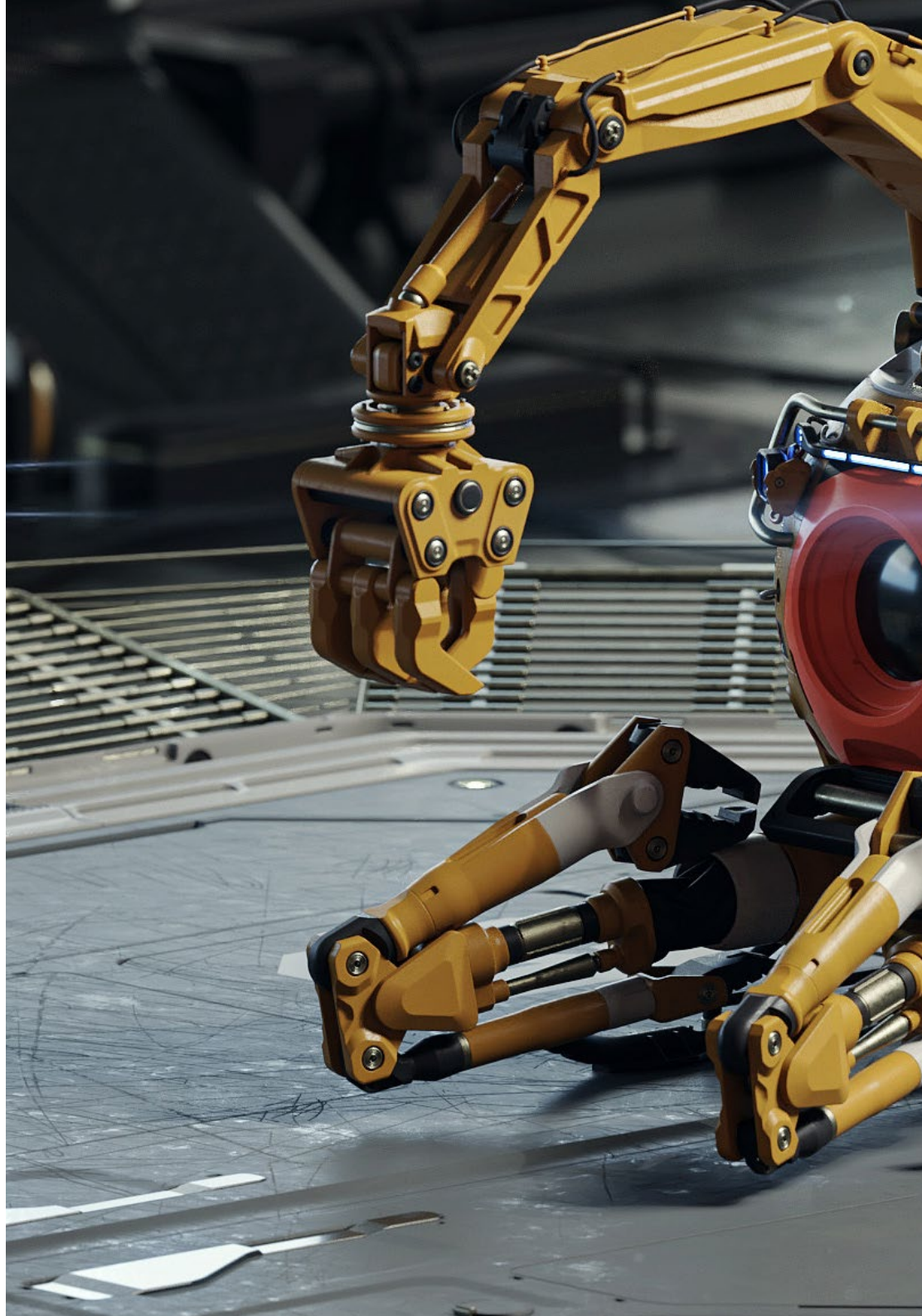
03

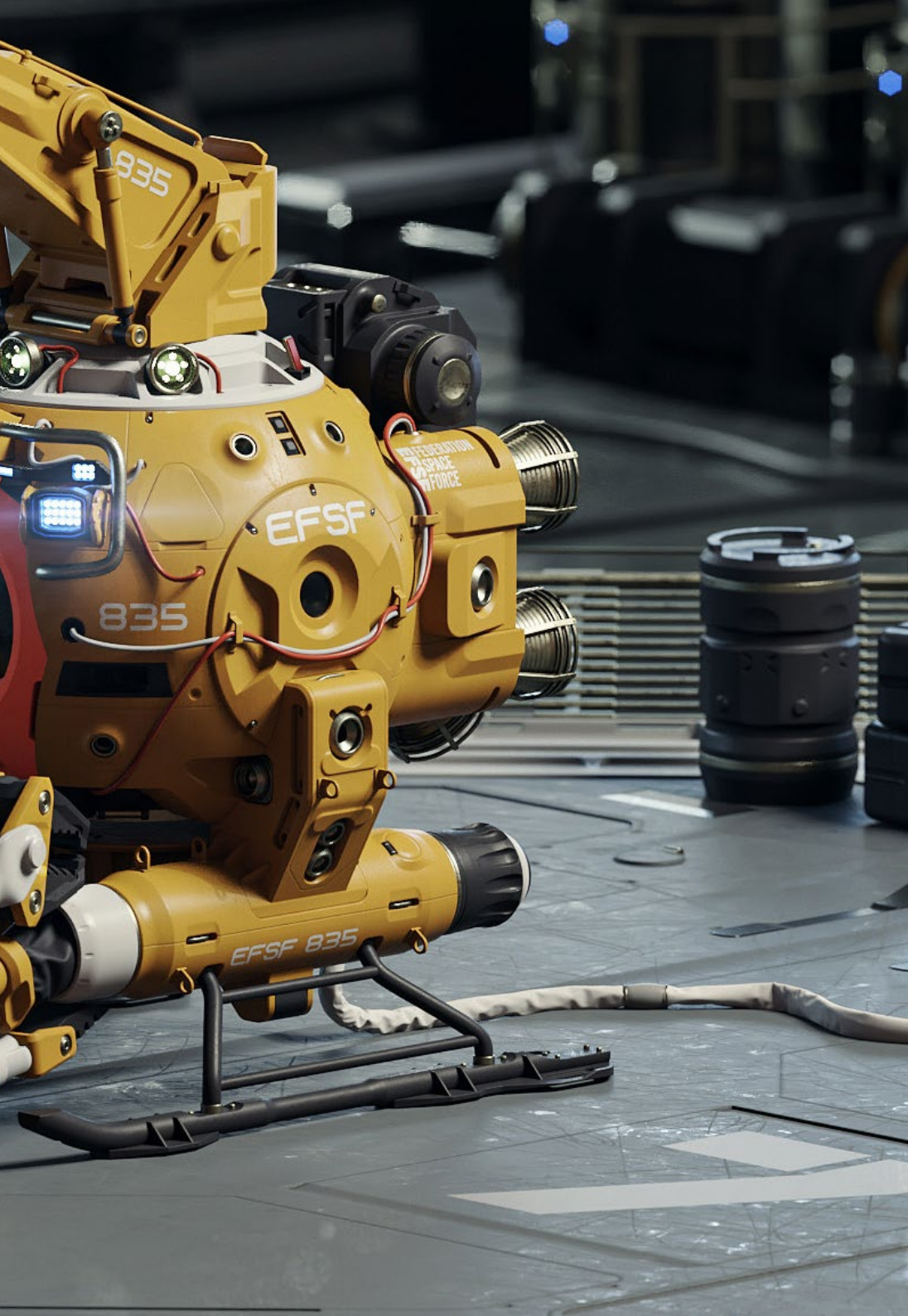
Salidas profesionales

Ninguna herramienta ha revolucionado la escultura digital como Blender. Por eso, las industrias del entrenamiento que desarrollan proyectos de modelación buscan profesionales con un aguzado dominio de todos sus componentes. Con TECH, alcanzarás una elevada maestría en cuanto a sus funcionalidades, al tiempo que sabrás dar solución a diferentes problemáticas de diseño e integración de figuras. Por eso, cuando completes esta capacitación, resaltarás de manera inmediata en el mercado laboral y conseguirás un competitivo puesto a la altura de tus expectativas de crecimiento profesional.

“

Inscríbete en este programa de estudios y explora cómo integrar los pinceles de ZBrush en Blender para obtener acabados más impactantes de escultura digital”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Técnico en modelado 3D para videojuegos
- ♦ Auxiliar de diseño 3D para películas y programas televisivos
- ♦ Técnico de diseño especializado en escultura digital
- ♦ Técnico de diseño especializado en manejo de Blender
- ♦ Escanista especializado en color de personajes 3D



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Al completar esta capacitación, te distinguirás de inmediato de otros profesionales de la escultura digital. Esto será posible gracias a que las habilidades adquiridas por medio de la discusión de casos reales, y otras metodologías de aprendizaje de TECH, te permitirán aportar soluciones innovadoras ante problemáticas complejas.

01

Implementar el software *Blender* de manera avanzada

02

Renderizar en sus motores de render *Eevee* y *Cycles*

03

Desarrollar procesos de trabajo dentro del CGI

04

Interpretar los conocimientos de *Zbrush* y *3ds Max* y trasladarlos a *Blender*





05

Realizar procesos de creación de *Blender* a *Maya* y *Cinema 4D*

06

Convertir modelos en dos potentes motores propios como *Eevee* y *Cycles*

07

Utilizar el texturizado avanzado de sistemas realistas de PBR y no fotorrealistas, para potenciar los proyectos de escultura digital

08

Aplicar los sistemas actuales de la industria de cine y videojuegos para ofrecer grandes resultados

05

Dirección del curso

El programa de estudios de esta capacitación ha sido confeccionado por grandes especialistas en el manejo de Blender para el modelado y la escultura digital. Este software y su manejo holístico es ampliamente utilizado por industrias tan diversas como el cine, la publicidad, los videojuegos, entre otros. Por ello, los docentes compartirán sus habilidades contenidas a través de un sistema de guía personalizado. Al mismo tiempo, han sido los encargados de estructurar los contenidos que integran el temario y seleccionar los materiales audiovisuales complementarios.

“

El claustro de TECH apoyará tu aprendizaje con materiales audiovisuales y recursos interactivos de gran valor didáctico para que desarrolles competencias en el manejo de Blender”





Dirección del curso

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

“

TECH ha seleccionado cuidadosamente al equipo docente de este programa para que puedas aprender de los mejores especialistas de la actualidad”

06

Plan de formación

Esta titulación académica es todo lo que necesitas para ampliar tus destrezas en cuanto a la utilización del software Blender. El temario dispone de un módulo con 10 temas de interés que te especializarán en las principales técnicas de modelado y texturizado que se aplican a través de esa herramienta informática. Asimismo, examinarás el *workflow* en CGI que ella propia y las adaptaciones más complejas para integrar ese programa informático con otros destinados a la escultura digital. Por otro lado, las materias se impartirán a partir de novedosas metodologías didácticas en una plataforma de aprendizaje 100% online e interactiva.

“

Para estudiar esta titulación, solo necesitas un dispositivo con acceso a Internet. TECH se integra perfectamente al mundo digital gracias a las múltiples prestaciones de su 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 *videomapping*
 - 1.10.3. Modelando con partículas y efectos



Esta capacitación no está sujeta a horarios o cronogramas preestablecidos. ¡Podrás marcar el ritmo de tus progresos según tus necesidades e intereses!"

07

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección. Potenciamos los *case studies* con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*. Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

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. Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



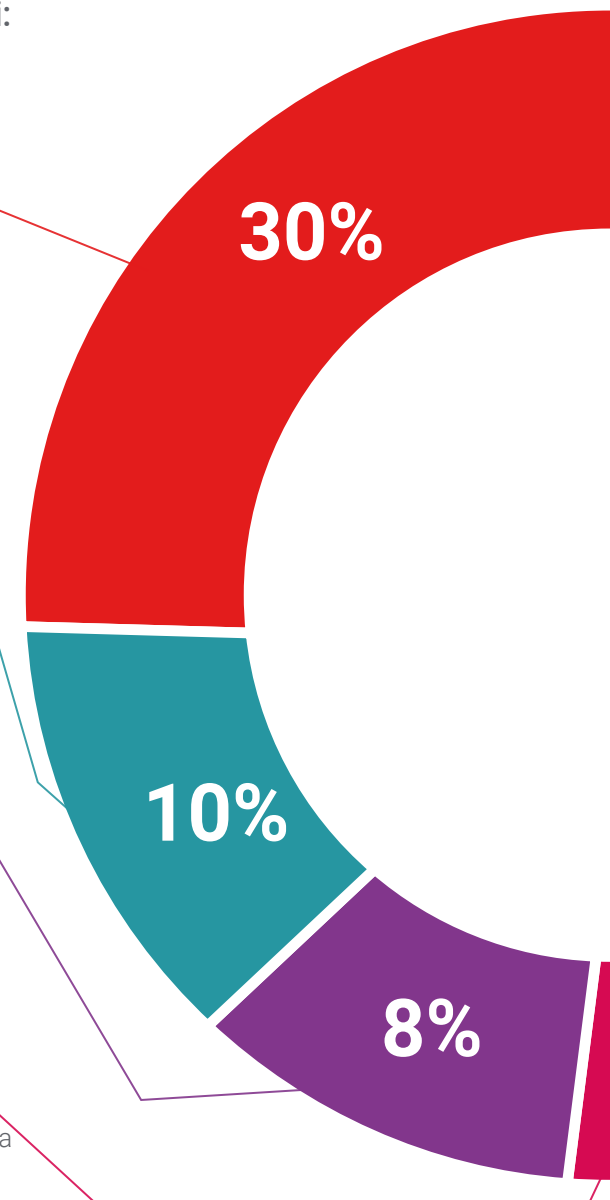
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento. Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



08

Titulación

El Curso Profesional en Blender garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Curso Profesional en Blender**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente digital
desarrollo web formación
aula virtual idiomas instituciones

tech formación profesional

Curso Profesional Blender

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Blender

