Diplomado

Texturizado Substance Painter



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Texturizado Substance Painter

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

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

La plataforma Subastance Painter es uno de los softwares digitales de texturizado más utilizado en el ámbito de diseño de gráficos e imágenes de videojuegos. Es una herramienta muy potente fundamental para profundizar en el texturizado PBR. Por ello, mediante esta capacitación el usuario adquirirá todas las habilidades y los conocimientos para otorgarle a sus proyectos un acabado profesional. Esta capacitación al ser online se ajusta a los ritmos de aprendizaje del alumnado y hace posible compaginar con otros proyectos personales y profesionales. Además, impartida con metodología: *learning by doing*, método con el cual se consigue un aprendizaje autónomo y eficaz en el estudiante.





Aprende Texturizado con Substance Painter, un software puntero en el diseño tridimensional, con este Diplomado"

El conocimiento en aplicación de texturas está cada vez más cotizado en un sector al alza y constantemente cambiante. La industria de desarrollo y diseño de videojuegos y animación exigen, como requisito indispensable, profundos conocimientos en el área. Gracias a este Diplomado en Texturizado con Substance Painter, el estudiante aprenderá a recrear todo tipo de materiales como metales, madera, piedra o telas a sus figuras 3D.

Asimismo, el plan de estudio hace un recorrido por el proceso de *baking* de texturas adicionales, a partir de un modelo de alta resolución. Se profundiza en distintas técnicas enfocadas al modelado y texturizado profesional y le ayudarán a darle un efecto más real y estilizado a cada uno de sus proyectos. También ahonda en el conocimiento y comprensión de las distintas capas de un material y cómo afectan a éste.

A través de este programa educativo se logra crear materiales desde cero y modificar los ya existentes para conseguir un material totalmente personalizado, trabajar con coordenadas de mapeado y las máscaras para aplicar correctamente las texturas al modelo y conocer los pinceles y su forma de uso.

Impartido con metodología "*re-learning*" y "*learning by doing*", este programa persigue la autonomía del alumno en el aprendizaje, y por lo tanto, que este sea capaz de aplicar lo aprendido en sus proyectos profesionales. En un cómodo formato online, su objetivo se centra en la participación activa del alumnado y en su propio ritmo de trabajo sin importar su ubicación geográfica.

Este **Diplomado en Texturizado Substance Painter** 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 texturizado con el software Substance Painter
- 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

Consigue ser un experto en Texturizado con Substance Painter, ofrece calidad y actualidad a tus usuarios, al iniciar este Diplomado"

Convierte tu currículum en un perfil especializado con esta capacitación online y abre tu futuro profesional a nuevas posibilidades en el campo del diseño tridimensional para videojuegos”

Da un giro a tu trayectoria profesional como diseñador, sé un experto en Substance Painter.

Este Diplomado cumple todos los requisitos para convertirte en un experto en Texturizados 3D con Subastance Painter.

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

La finalidad de este Diplomado es, principalmente, que el estudiante pueda y sepa aplicar Substance Painter en el proceso de texturizado de sus diseños de una forma resolutiva y eficaz. Para ello debe comprender todos los elementos que lo conforman. Asimismo, entenderá las distintas capas de un material para conseguir un acabo perfecto. Por ello, el principal objetivo será crear materiales desde cero que impliquen texturizados de distintos grados de dificultad y lograr modificarlos. La intención es que el alumno consiga mejorar detalles con técnicas minuciosas y entregar piezas impecables.





Consigue perfeccionar tu técnica de texturizado con esta capacitación online, apuesta por el aprendizaje fácil, cómodo y flexible"

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 diversas técnicas 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 profundidad el programa Substance Painter, el más usado para texturizado en el mundo de los videojuegos actualmente
- Entender el proceso de *baking* de un modelo de alta resolución a uno de baja
- Conocer y entender las distintas capas de un material y cómo afectan a éste
- Crear materiales desde cero y modificar los ya existentes para conseguir un material totalmente personalizado
- Saber trabajar con las coordenadas de mapeado y las máscaras para aplicar correctamente las texturas al modelo
- Conocer los pinceles, la forma de usarlos y crear unos personalizados
- Aprender a utilizar los recursos que encontramos en el programa o de forma externa para mejorar nuestras texturas
- Conocer distintos métodos para crear o modificar texturas

Convierte tus proyectos en obras más elaboradas y conseguidas gracias a la correcta aplicación del texturizado”

03

Dirección del curso

Expertos de gran prestigio han diseñado este programa siguiendo las exigencias y los requisitos del mercado actual. La vanguardia de los docentes que imparten la titulación dota a los artistas digitales de las capacidades necesarias para convertirse en especialistas del texturizado. Sus directrices a la hora de crear el plan de estudio preparan al alumnado ante un escenario internacional de diseño. Por lo tanto, el estudiante recibirá los conocimientos más actuales y solicitados de esta industria.





Docentes cualificados han diseñado esta titulación, pensando en tu crecimiento y expansión internacional"

Dirección



Dña. Sanches Lalaguna, Ana

- Diseñadora 3D en Lalaguna Studio
- Generalista 3D en NeuroDigital Technologies
- Modeladora de figura de videojuegos por cuenta propia
- Artista 3D y Responsable de Narrativa en el videojuego "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Máster de Arte y Diseño de Videojuegos (U-tad)
- iplomatura Cine de Animación 2D y 3D (ESDIP)
- Ganador del premio a Mejor Narrativa y nominado a Mejor Juego y Mejor Arte en los premios PlayStation Awards

Profesores

D. Llorens Aguilar, Víctor

- Profesor de Blender/Unity para Nikola Tech
- Profesor de Scratch en la escuela privada Liceo Francés Sevilla
- Experiencia profesional en Autodesk Maya/Unity en Nikola Tech
- Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos, Cesur – Sevilla, España



04

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado está repartido en 10 distintos subapartados, cada uno de ellos ahonda en los conceptos básicos de la herramienta Substance Painter y también profundiza en su uso práctico. Es decir, la estructura sigue unos contenidos teóricos y prácticos, los contenidos de esta titulación están diseñados para capacitar al artista digital de múltiples conocimientos sobre el texturizado. Mediante la combinación de las técnicas más actualizadas y la experticia del cuadro docente, se consigue destacar las habilidades para dotar de un mayor realismo las producciones tridimensionales.





Dota de un mayor realismo tus producciones tridimensionales con la herramienta Substance Painter"

Módulo 1. Texturizado con *Substance Painter*

1.1. Substance Painter
- 1.1.1. Crear nuevo proyecto y reimportar modelos
- 1.1.2. Controles básicos e Interfaz. Vistas 2D y 3D
- 1.1.3. Bakes

1.2. Capas de bakeo
- 1.2.1. World Space Normal
- 1.2.2. Ambient Occlusion
- 1.2.3. Curvature
- 1.2.4. Position
- 1.2.5. ID, Normal, Thickness

1.3. Capas
- 1.3.1. Base Color
- 1.3.2. Roughness
- 1.3.3. Metallic
- 1.3.4. Material

1.4. Máscaras y generadores
- 1.4.1. Layers y UVs
- 1.4.2. Máscaras
- 1.4.3. Generadores procedurales

1.5. Material base
- 1.5.1. Tipos de materiales
- 1.5.2. Generadores customizados
- 1.5.3. Creación desde 0 de un material base

1.6. Pinceles
- 1.6.1. Parámetros y pinceles predefinidos
- 1.6.2. Alphas, lazy mouse y simetría
- 1.6.3. Crear pinceles customizados y guardarlos





1.7. Partículas
- 1.7.1. Pinceles de partículas
- 1.7.2. Propiedades de las partículas
- 1.7.3. Partículas utilizando máscaras

1.8. Proyecciones
- 1.8.1. Preparar las texturas
- 1.8.2. Stencil
- 1.8.3. Clonado

1.9. Substance Share/Source
- 1.9.1. Substance Share
- 1.9.2. Substance Source
- 1.9.3. Textures.com

1.10. Terminología
- 1.10.1. Normal Map
- 1.10.2. Padding o Bleed
- 1.10.3. Mipmapping

Esta titulación está diseñada por los mejores expertos del área, para que tus conocimientos estén actualizados y respondan a las exigencias del sector”

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.

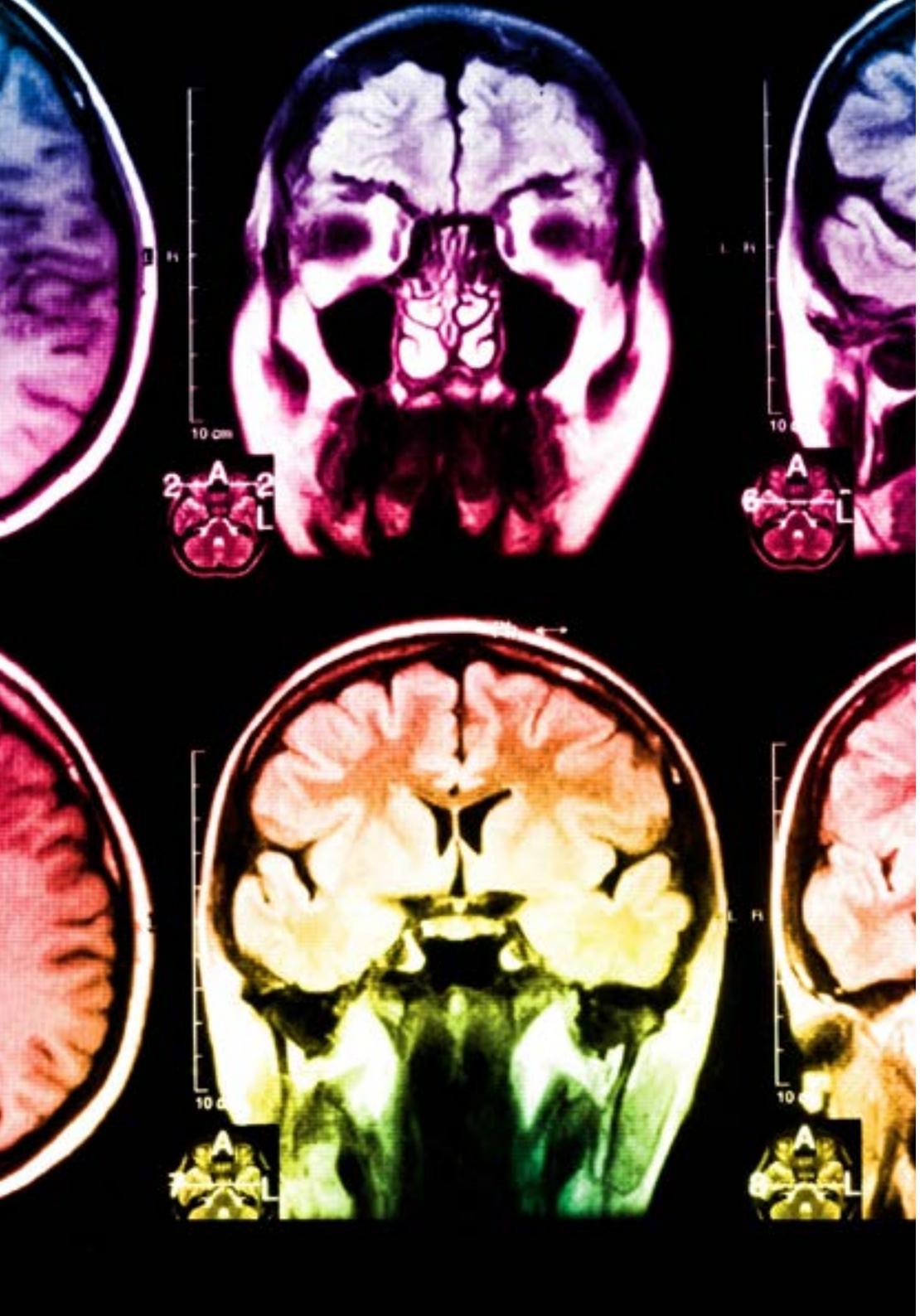
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

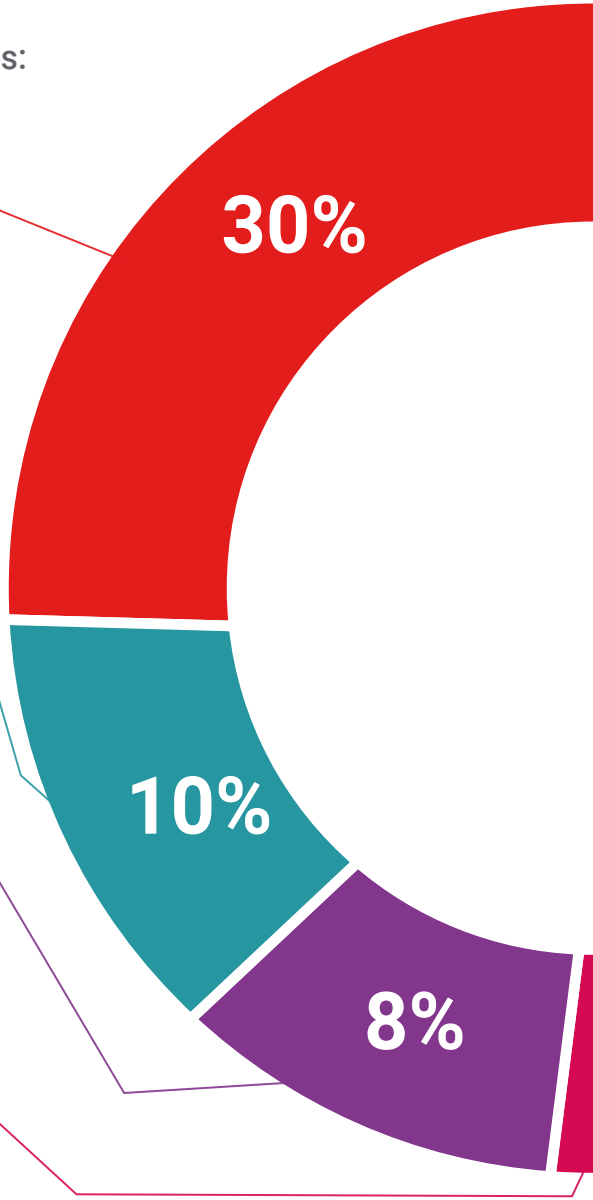
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

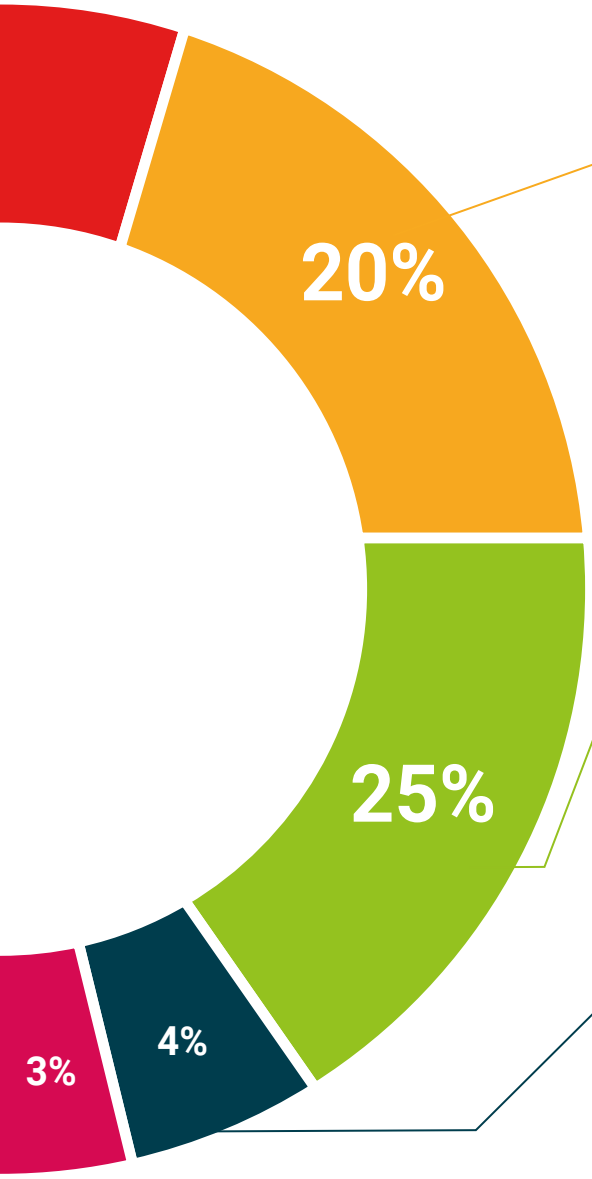
Prácticas de habilidades y competencias

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 Texturizado Substance Painter 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 Texturizado Substance Painter** 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 Texturizado Substance Painter**

Nº 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

Texturizado Substance Painter

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

Texturizado Substance Painter

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Texturizado Substance Painter



tech universidad tecnológica