Diplomado

Substance Painter en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

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

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 Substance Painter es uno de los referentes dentro de la industria de los videojuegos que basa su tecnología en la Realidad Virtual. Las funciones que presenta permiten que las figuras y los objetos tridimensionales obtengan un resultado excelente. Este completo programa enseñará al profesional a crear un proyecto tridimensional, a conocer las mejores opciones para importar los modelados, a su modificación y a la importación de mapas de texturas. Todo ello, con una metodología 100% online, basada en simulaciones reales, que pondrán en situación al alumnado frente a los posibles retos que pueda encontrarse al crear títulos en cualquier estudio creativo de videojuegos VR.





Maneja a la perfección las herramientas para el pintado de texturas y da un salto de calidad a tus creaciones 3D con este Diplomado"

La industria del videojuego ha entrado de lleno en la Realidad Virtual. Son múltiples los programas que permiten realizar creaciones tridimensionales. No obstante, solo con algunos se consiguen resultados profesionales. En este Diplomado en Substance Painter Arte para Realidad Virtual se abordará en profundidad uno de los softwares más empleados por los grandes creadores de títulos.

El equipo docente especializado en el campo del diseño gráfico y creación de videojuegos mostrará al alumnado todos los pasos necesarios para crear un proyecto de principio a fin para obtener un resultado exquisito en modelado tridimensional. La texturización, el uso de las capas, los materiales, las capas o los generadores y filtros son sólo algunas de las técnicas y herramientas que en las que se profundizará en esta enseñanza.

El profesional que desee alcanzar una especialización en el sector *gaming* tiene una oportunidad excelente para conseguirlo gracias a esta enseñanza 100% online, pensada para las personas que deseen combinar con facilidad el estudio con su vida personal. Asimismo, el material interactivo y el método *Relearning*, basado en la reiteración de contenidos, ayudarán a consolidar todo el aprendizaje que ofrece este programa.

Este **Diplomado en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Arte para Realidad Virtual
- 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

Capta la atención de los grandes estudios de videojuegos en VR con tus creaciones artísticas. Este Diplomado te permitirá dar un plus a tus modelados”

Aprende de la mano de expertos en el sector del diseño para videojuegos de VR a sacar el máximo partido a los materiales inteligentes de Substance”

El dominio de uno de los programas punteros en el diseño de modelado para videojuegos en Realidad Virtual te abrirá puertas en la industria gaming.

Un equipo docente especializado que ha formado parte de títulos en VR te ayudará a alcanzar tus metas.

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

En este Diplomado, que se desarrollará a lo largo de seis semanas, el profesional conocerá la mejor forma de usar las texturas de Substance de manera inteligente, será capaz de crear cualquier tipo de máscara y realizar texturas de calidad para modelados *hard surface* y orgánicos. La experiencia del equipo docente en el sector *gaming* junto a los recursos interactivos servirán de gran ayudar para el alumnado que desee perfeccionar la técnica de modelado tridimensional.





Lograrás realizar texturas de calidad en cualquier modelado con este Diplomado. Matricúlate”

Objetivos generales

- Entender las ventajas y restricciones que nos proporciona la Realidad Virtual
- Desarrollar un modelado *hard surface* de calidad
- Crear un modelado orgánico de calidad
- Entender los fundamentos de la retopología
- Entender los fundamentos de las UVs
- Dominar el bakeado en *Substance Painter*
- Manejar las capas de forma experta
- Poder crear un Dossier y presentar trabajos a nivel profesional, con la más alta calidad
- Tomar una decisión consciente de que programas se ajustan más a tu Pipeline





Objetivos específicos

- Usar las texturas de Substance de forma inteligente
- Poder crear cualquier tipo de máscara
- Dominar los generadores y filtros
- Hacer texturas de calidad para un modelado *hard surface*
- Hacer texturas de calidad para un modelado orgánico
- Ser capaz de hacer un buen render para mostrar los props

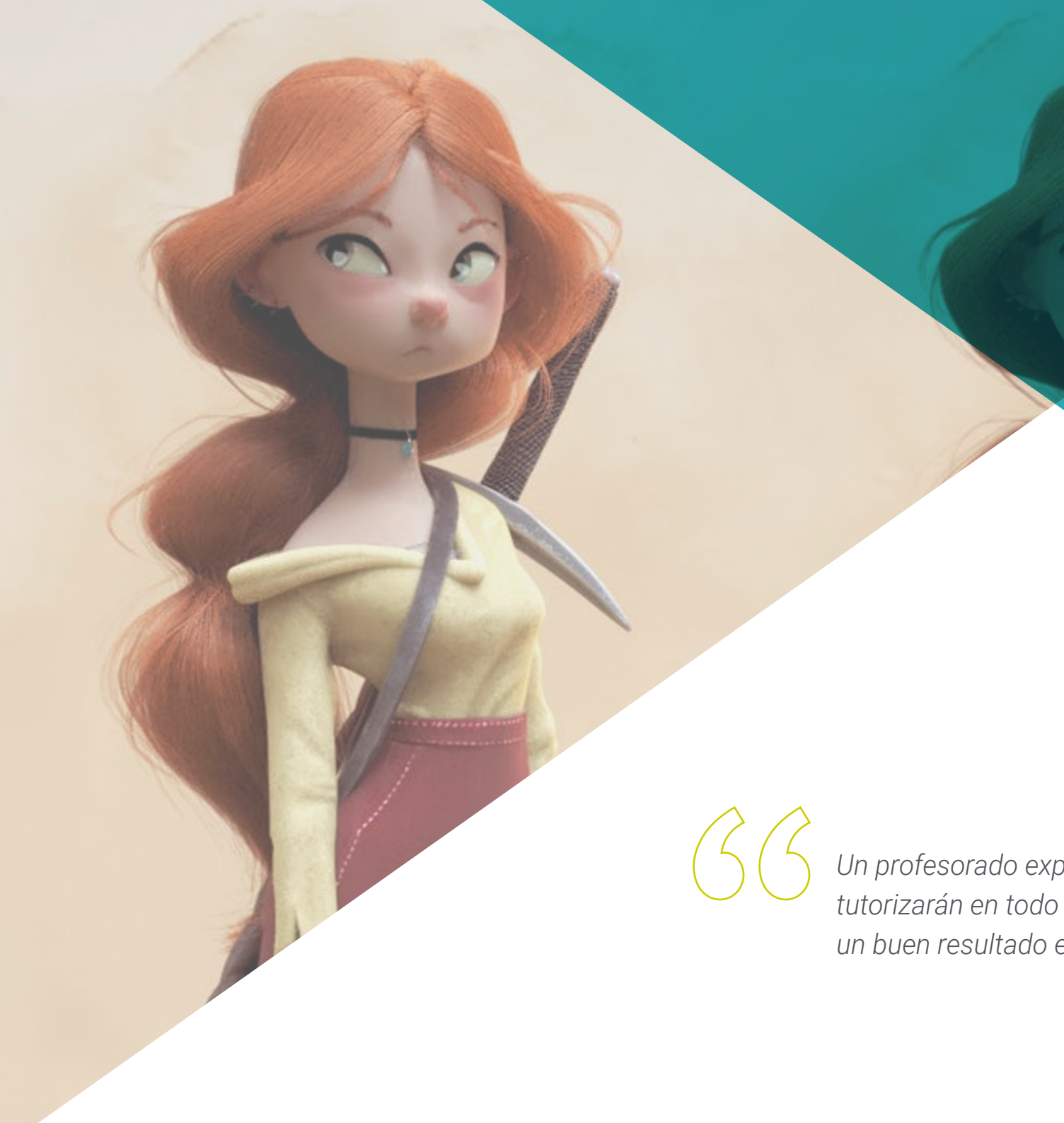
Podrás descargarte el contenido de la biblioteca de recursos interactivos para que puedas visionarlo en cualquier momento. Aprende a tu ritmo"

03

Dirección del curso

Las titulaciones que ofrece TECH a su alumnado parte de la filosofía de una enseñanza de élite y al alcance de todos. Por ello, este Diplomado cuenta con un cuerpo docente que ha sido rigurosamente seleccionado para ofrecer un programa de calidad y ajustada a las demandas de los profesionales del sector. Así, el alumnado será guiado en este programa por un profesorado formado en diseño artístico y con experiencia en la creación de videojuegos basados en la Realidad Virtual.





Un profesorado experto en videojuegos VR te tutorizarán en todo momento, para que obtengas un buen resultado en tus diseños de 3D”

Dirección



D. Menéndez, Antonio Iván

- Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR.
- Graduado en Bellas Artes por la UPV Universidad de BilbaoPosgrado de Innovación
- Master en Modelaje y Escultura Digital por la Voxel School de Madrid
- Master en Arte y Diseño para Videojuegos por U_Tad University de Madrid

Profesores

D. Márquez, Mario

- Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- Graduado en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte de Granada
- Graduado en Diseño de Videojuegos y Contenido Interactivo por la Escuela de Arte de Granada
- Máster en Game Design- U-tad, Desing School de Madrid



04

Estructura y contenido

El plan de estudio de este Diplomado realiza un recorrido, durante las seis semanas de duración de esta enseñanza, por los principales elementos del programa Substance Painter. Gracias a los casos prácticos y el material interactivo el alumnado podrá comprender mejor los conceptos de texturizado de prop hard surface, de prop orgánico o la gran importancia de las máscaras en el desarrollo creativo de un objeto 3D. El equipo docente especializado en el sector gaming tutorizará al profesional para que saque el máximo rendimiento a las últimas funciones de este programa de diseño.





Explique las múltiples opciones que te aportan los generadores y filtros. Aprende a usarlas en este Diplomado"

Módulo 1. *Substance Painter*

1.1. Creación de proyecto
- 1.1.1. Importación de mapas
- 1.1.2. Uvs
- 1.1.3. Bakeado

1.2. Capas
- 1.2.1. Tipos de capas
- 1.2.2. Opciones de capas
- 1.2.3. Materiales

1.3. Pintar
- 1.3.1. Tipos de Pinceles
- 1.3.2. *Fill Projections*
- 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*

1.4. Efectos
- 1.4.1. Fill
- 1.4.2. Niveles
- 1.4.3. Anchor Points

1.5. Máscaras
- 1.5.1. Alphas
- 1.5.2. Procedurales y *Grunges*
- 1.5.3. *Hard Surfaces*

1.6. Generadores
- 1.6.1. Generadores
- 1.6.2. Usos
- 1.6.3. Ejemplos

1.7. Filtros
- 1.7.1. Filtros
- 1.7.2. Usos
- 1.7.3. Ejemplos





1.8. Texturizado de *prop hard surface*
  1.8.1. Texturizado de prop
  1.8.2. Texturizado de prop evolución
  1.8.3. Texturizado de prop final
1.9. Texturizado de prop orgánico
  1.9.1. Texturizado de prop
  1.9.2. Texturizado de prop evolución
  1.9.3. Texturizado de prop final
1.10. Render
  1.10.1. Iray
  1.10.2. Post procesado
  1.10.3. Manejo del col

Consigue un proyecto de modelado 3D perfecto para presentar en cualquier compañía creadora de videojuegos en Realidad Virtual"

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.

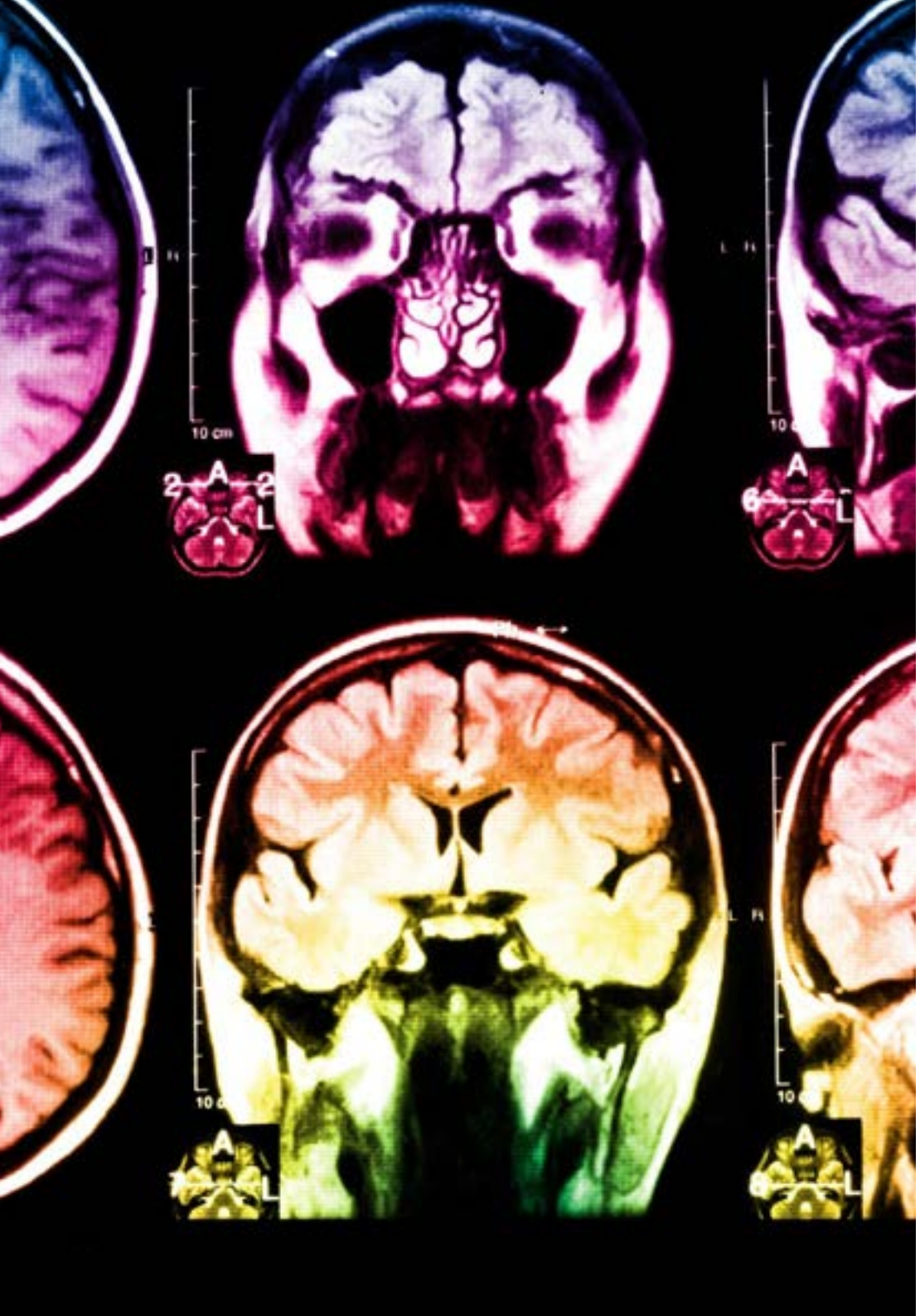
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

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.

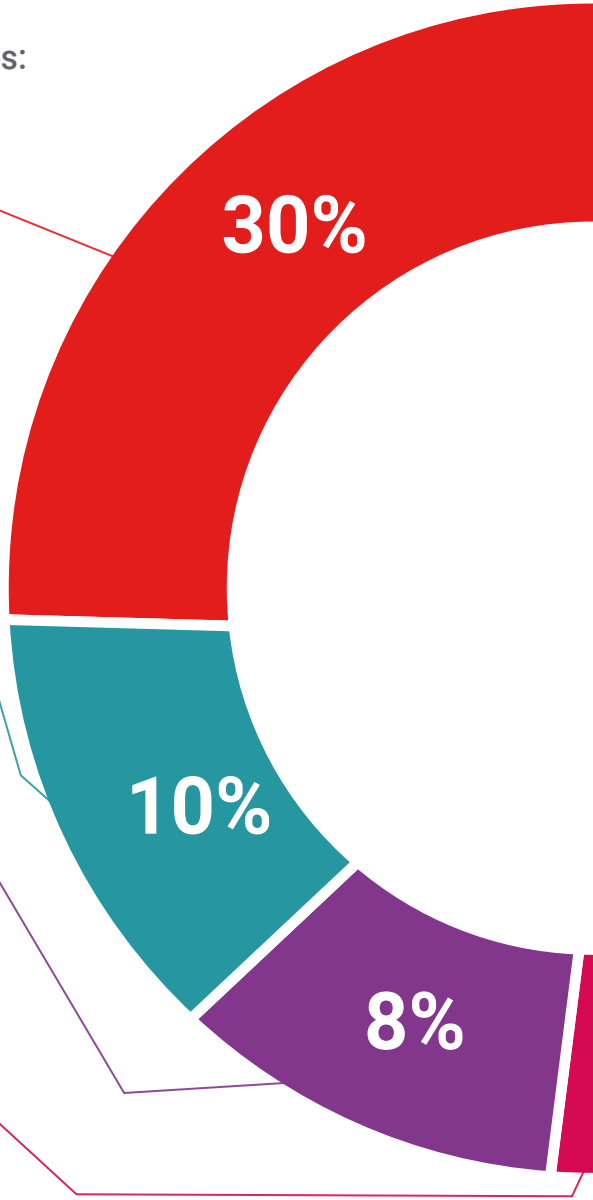
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

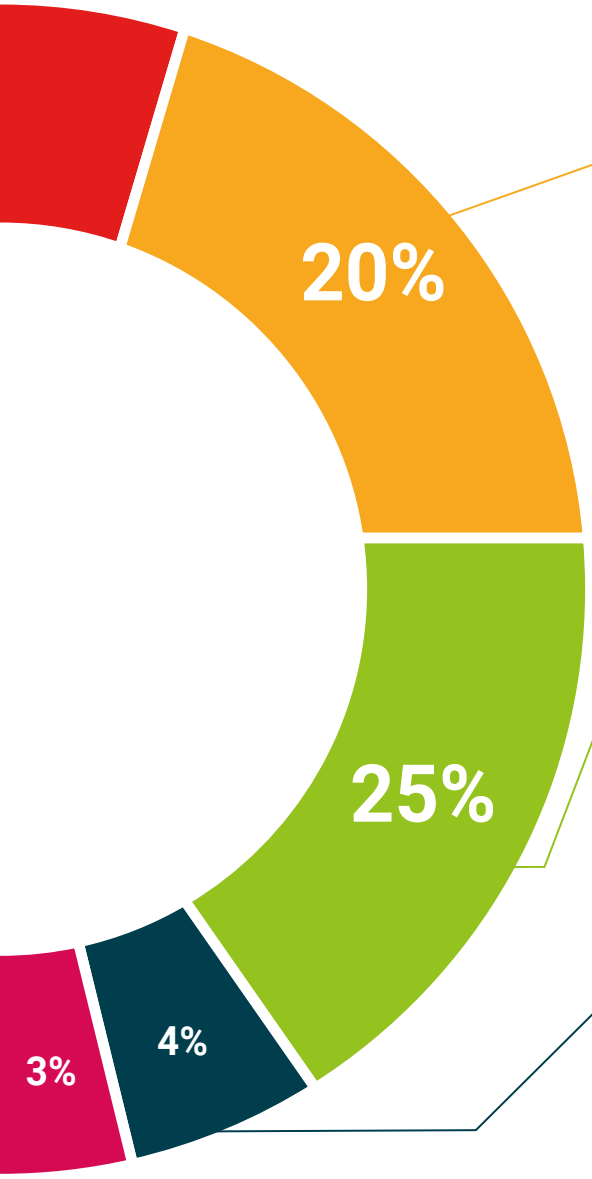
Prácticas de habilidades y competencias

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 Diplomado en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual 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 Substance Painter en Arte para Realidad Virtual** 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 Substance Painter en Arte para Realidad Virtual**

ECTS: **6**

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

Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

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

Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Substance Painter en Arte para Realidad Virtual



tech universidad tecnológica