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/diseno/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

Los profesionales creativos de todo el mundo en el sector *gaming* emplean el programa Substance Painter. Sus herramientas inteligentes y su potencial en el pintado de modelado 3D lo hacen indispensable. En esta titulación los artistas digitales conocerán, gracias a un equipo docente experto, sus principales funciones para crear un proyecto tridimensional de máxima calidad. El contenido multimedia, el sistema *Relearning* y la metodología online 100% facilitarán el aprendizaje del creador artístico que desee aprender a su ritmo.





Pinta tus creaciones 3D con mayor calidad y eficacia, gracias a este Diplomado"

En este Diplomado en Substance Painter Arte para Realidad Virtual los artistas digitales profundizarán en uno de los softwares más empleados por los grandes creadores de títulos. Este potente programa de diseño aporta las herramientas esenciales para lograr proyectos de animación estilizada.

El cuadro docente con amplia experiencia en el sector del diseño gráfico y la creación de videojuegos guiará al alumnado para la creación de un proyecto completo y con resultados de alta calidad. De esta forma sacará el máximo rendimiento al potente motor de pintura, a las herramientas inteligentes y avanzadas para obtener un modelado tridimensional perfecto.

Una oportunidad excelente para el profesional que quiera progresar en su carrera y actualizar sus conocimientos. El método 100% online se ajusta, además, al perfil de persona que busca compatibilizar estudio con su vida personal. Con la libertad que concede esta enseñanza podrán acceder al contenido multimedia de la plataforma virtual y repartir como consideren la carga lectiva de este Diplomado.

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

Aprende con este Diplomado a crear modelados 3D desde los primeros pasos y de forma eficiente”

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"

Mantén renovado y actualizado tu conocimiento en modelado 3D. Un equipo docente experto te guiará en este aprendizaje.

Potencia tus creaciones aplicando las herramientas de pincelado que te aporta este Diplomado.

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 a los profesionales 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 los profesionales deberán deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les 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 principal meta de este Diplomado es lograr la renovación de conocimiento del artista digital en uno de los programas referentes del sector del videojuego VR. Mediante la realización de casos prácticos, el alumnado aprenderá a crear un proyecto completo mejorando los flujos de trabajo. Asimismo, al finalizar esta enseñanza, será capaz de dominar las herramientas inteligentes que ofrece el software para obtener modelados de calidad. El cuerpo docente de este programa acompañará al alumnado a alcanzar dichos objetivos e impulsar su carrera profesional.





Exprime el potencial de las herramientas avanzadas de Substance Painter, gracias a este Diplomado"

Objetivos generales

- Entender las ventajas y restricciones que 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 qué programas se ajustan más a su *Pipeline*





Objetivos específicos

- Usar las texturas de *substance* de forma inteligente
- Poder crear cualquier tipo de máscara utilizando Substance Painter
- Dominar los generadores y filtros mediante Substance Painter
- Realizar texturas de calidad para un modelado *hard surface* con Substance Painter
- Crear texturas de calidad para un modelado orgánico con Substance Painter
- Realizar un buen render para mostrar los *props* utilizando Substance Painter

Dispones de una gran variedad de recursos multimedia en la plataforma virtual para que accedas a él cuándo y dónde desees"

03

Dirección del curso

En la selección del profresorado que imparte este Diplomado se ha seguido los estrictos requisitos de TECH para ofrecer al alumnado una enseñanza óptima y al alcance de todos. En esta enseñanza, el creador artístico tendrá a su disposición un equipo docente con formación en diseño gráfico y conocedor del sector de los videojuegos VR, gracias a su experiencia profesional en este campo. El cuadro docente, el contenido multimedia, el sistema *Realearning* y una metodología 100% online ayudarán al alumnado a conseguir sus metas.





Todo artista que desee estar presente en el campo de los videojuegos VR debe dominar la técnica de modelado. Un equipo docente experto te ayudará a conseguirlo”

Dirección



D. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista sénior de entornos y elementos y consultor 3D en The Glimpse Group VR
- Diseñador de modelos 3D y artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props y entornos para juegos de PS4 en Rascal Revolt
- Graduado en Bellas Artes por la UPV
- Especialista en Técnicas Gráficas por la Universidad del País Vasco
- Máster en Escultura y Modelado Digital por la Voxel School de Madrid
- Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-Tad University de Madrid

Profesores

D. Márquez Maceiras, Mario

- Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- Gaming Tech Support Agent en 5CA
- Creador y diseñador de entornos 3D y VR en Inmoreality
- Diseñador artístico en Seamantis Games
- Fundador de Evolve Games.
- 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 temario de este Diplomado ha sido preparado por un equipo docente especializado en diseño gráfico y experto en el campo de los videojuegos VR. El alumnado podrá recorrer durante las seis semanas de duración de esta enseñanza, todos los elementos que pueden ser empleados de forma eficaz con Substance Painter. La importación, capas, texturas, los efectos, la iluminación serán tratados en profundidad y de forma práctica a través del sistema *Studies Cases* de Harvard. El equipo docente especializado en el sector *gaming* aportará las claves esenciales para obtener el máximo rendimiento en este programa de diseño.





Obtén el máximo realismo en tus modelados 3D con el aprendizaje de 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*

Presenta tus proyectos de alta resolución a los creadores de videojuegos en Realidad Virtual. Ahora es el momento"

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 facultades del mundo. 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 nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, 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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

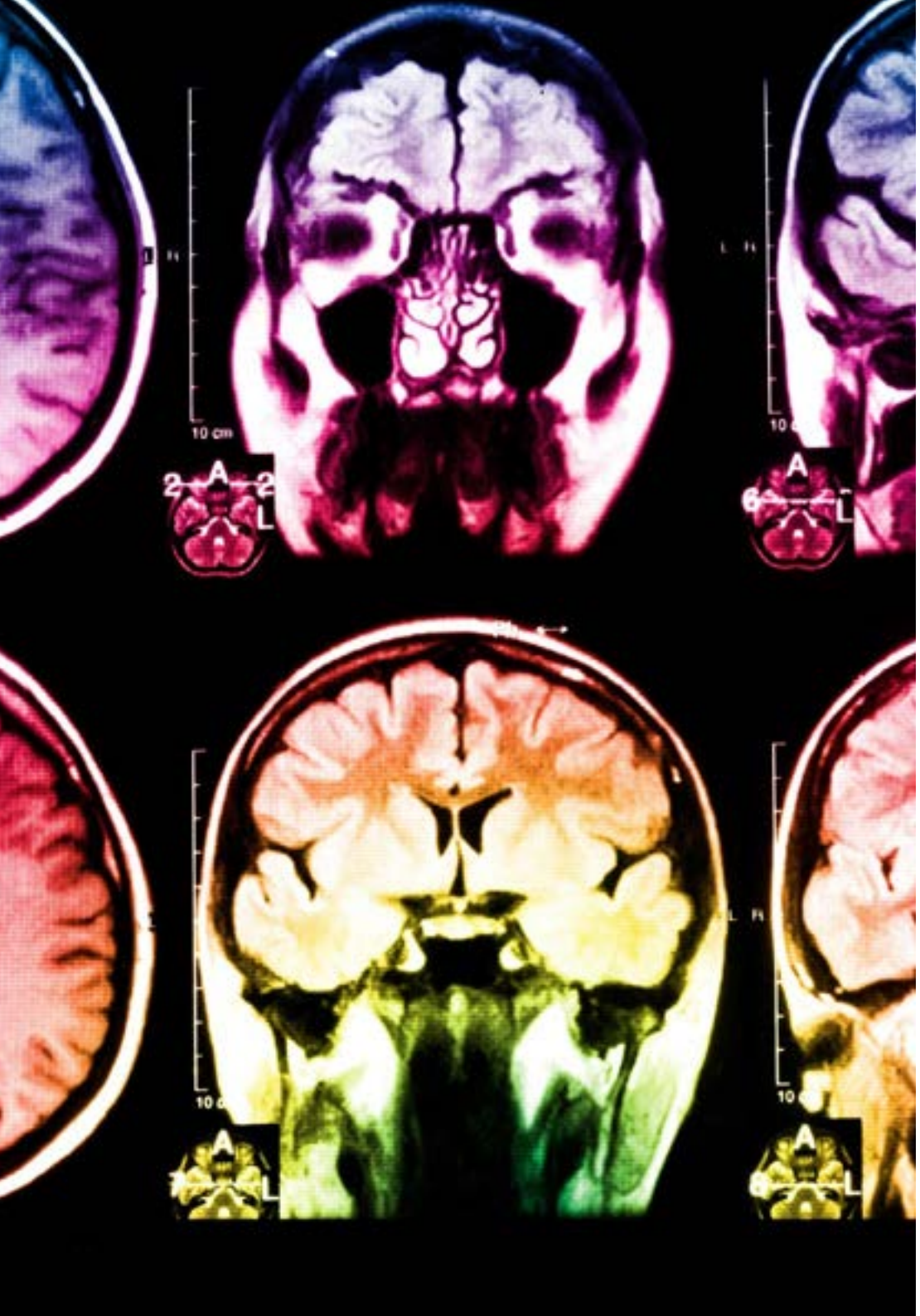
Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

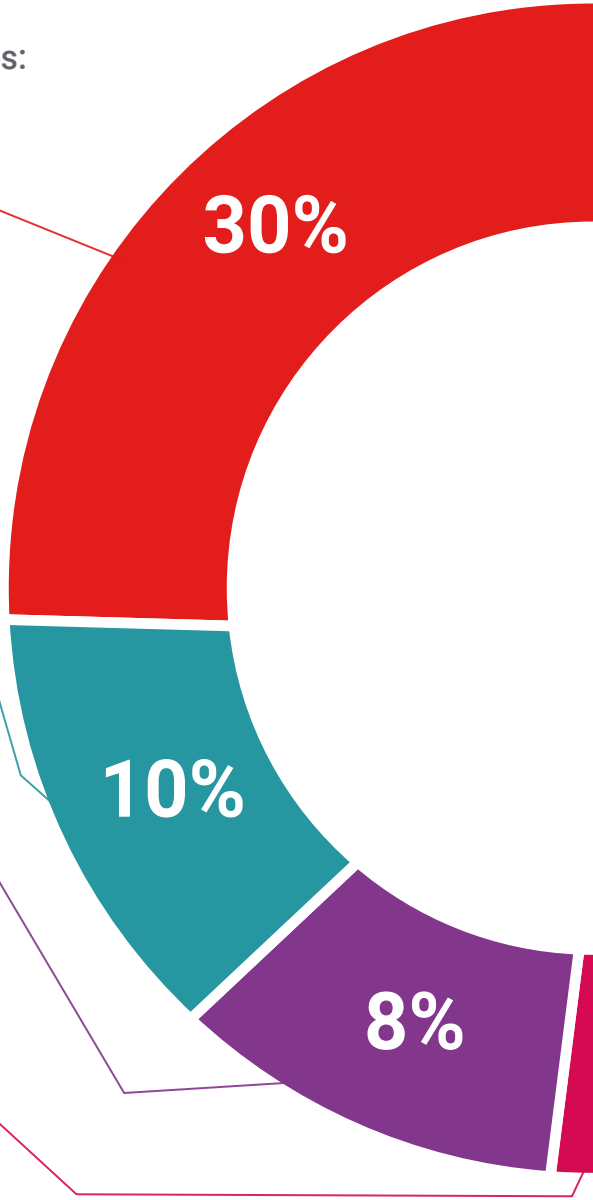
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

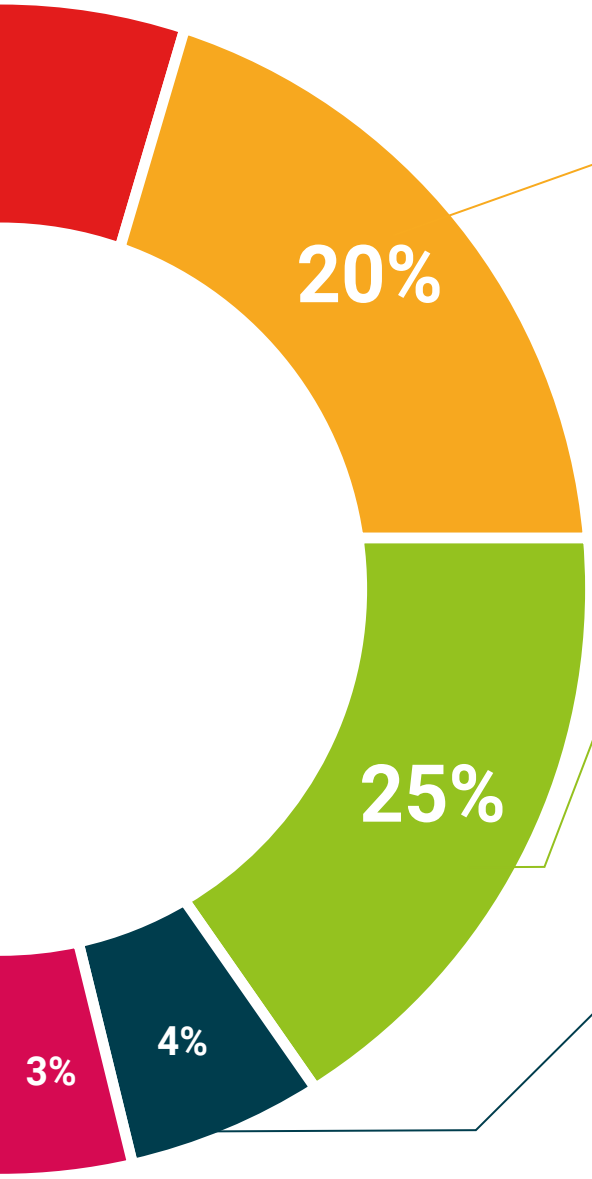
Prácticas de habilidades y competencias

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 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**

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

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