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/diseno/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

En el mundo del diseño muchos son los *softwares* que permiten al artista digital crear texturas. Sin embargo, en la actualidad, la plataforma Substance Painter se ha convertido en el referente de este mundo. Al ser una herramienta muy potente resulta fundamental para profundizar en el texturizado PBR. Por ello, mediante esta capacitación el profesional adquirirá todas las habilidades y los conocimientos para otorgarle a sus proyectos un aspecto artístico y productivo sin precedentes. Esta capacitación en modalidad online es impartida con metodología *re-learning*.





Es tu oportunidad de comenzar este Diplomado. Aprende a texturizar con el software profesional más utilizado en diseño 3D”

Hoy en día saber aplicar texturas a modelados 3D es una de las habilidades más solicitadas. Sectores como el de los videojuegos, la animación, la arquitectura y el diseño de interiores exigen, como requisito indispensable, profundos conocimientos en el área.

A raíz de ello, con este Diplomado en Texturizado Substance Painter el estudiante aprenderá a recrear todo tipo de materiales como metales, madera, piedra o telas a sus figuras 3D. Asimismo, verá cómo implementar el proceso de *baking* de texturas adicionales, a partir de un modelo de alta resolución que los docentes más cualificados en el sector pondrán a su disposición.

Dominar diversas técnicas enfocadas al modelado y texturizado profesional le ayudarán a darle un efecto más real y estilizado a cada uno de sus proyectos. Por ende, el desarrollo de casos prácticos junto a las tecnologías más innovadoras, lo convertirán en un especialista capacitado ante un mercado internacional.

En TECH Universidad Tecnológica se apuesta por un proceso de aprendizaje basado en metodología *re-learning*. Por lo tanto, el formato de la titulación es totalmente online, ya que 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

El texturizado juega un rol muy importante en el diseño gráfico contemporáneo. Iníciate en Substance Painter con este Diplomado"

Los docentes de TECH ponen a tu disposición las mejores herramientas para crear diseños inmersivos y fondos texturizados que reflejen realidad"

No necesitas buscar más, este Diplomado cumple todos los requisitos para convertirte en un experto en texturizados 3D.

Da un giro a tu trayectoria profesional como diseñador y adéntrate en plataformas como Substance Painter.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la moda, que aportan 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 un estudio inmersivo programado 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, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Con este Diplomado en Texturizado Substance Painter el profesional será capaz de entender el proceso de *baking* de modelos de alta y baja resolución. Asimismo, entenderá las distintas capas de un material para conseguir un acabado perfecto. Por ello, su principal objetivo se centrará en crear materiales desde cero que impliquen texturizados de distintos grados de dificultad y modificar los ya existentes. La intención es que el alumno consiga mejorar detalles con técnicas minuciosas y entregar piezas impecables.





Aporta un mayor grado de calidad a los nuevos proyectos profesionales de texturizado con unos actualizados conocimientos en Substance Painter"

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

Crea piezas con acabados de texturas impecables con este Diplomado"





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

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 del diseño cambiante y al alza. 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)
- Diplomatura 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

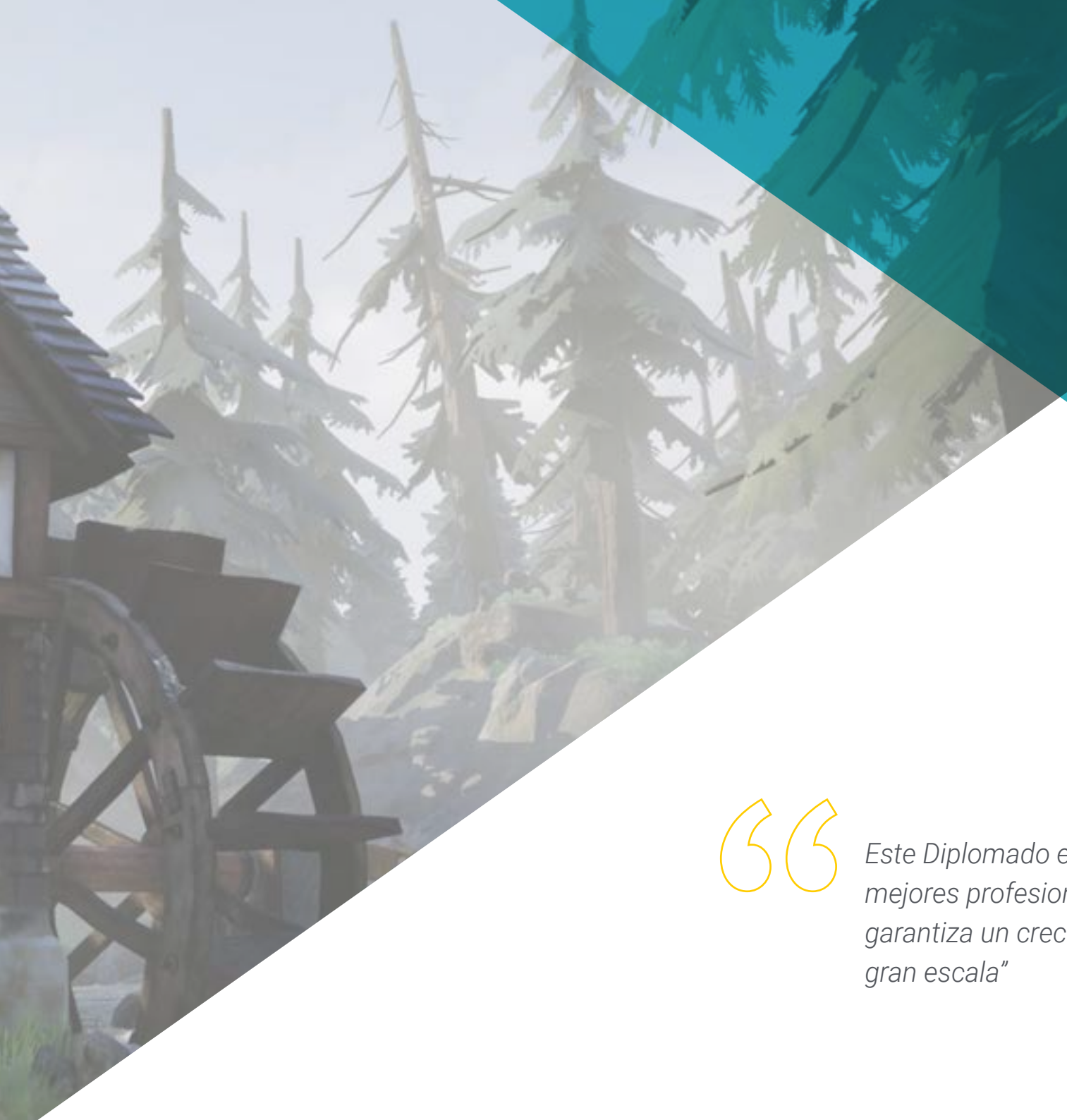


04

Estructura y contenido

A lo largo de las 6 semanas del Diplomado, el estudiante se convertirá en un auténtico profesional del acabado texturizado con Substance Painter. Es decir, la estructura y planteamiento de los contenidos de esta titulación están diseñados para capacitar al artista digital de múltiples conocimientos sobre el texturizado. Mediante este plan de estudio que combina las técnicas más actualizadas y el mejor software en el ámbito, se pulirán las destrezas y habilidades del usuario.





Este Diplomado está avalado por los mejores profesionales del sector y te garantiza un crecimiento profesional de gran escala"

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, además de ser 100% online, ofrece un amplio temario que es capaz de convertir en especialistas a los profesionales del diseño"

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 Diseño de TECH Universidad Tecnológica te preparará 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, TECH utiliza los *case studies* de Harvard Business School, 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 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

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 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

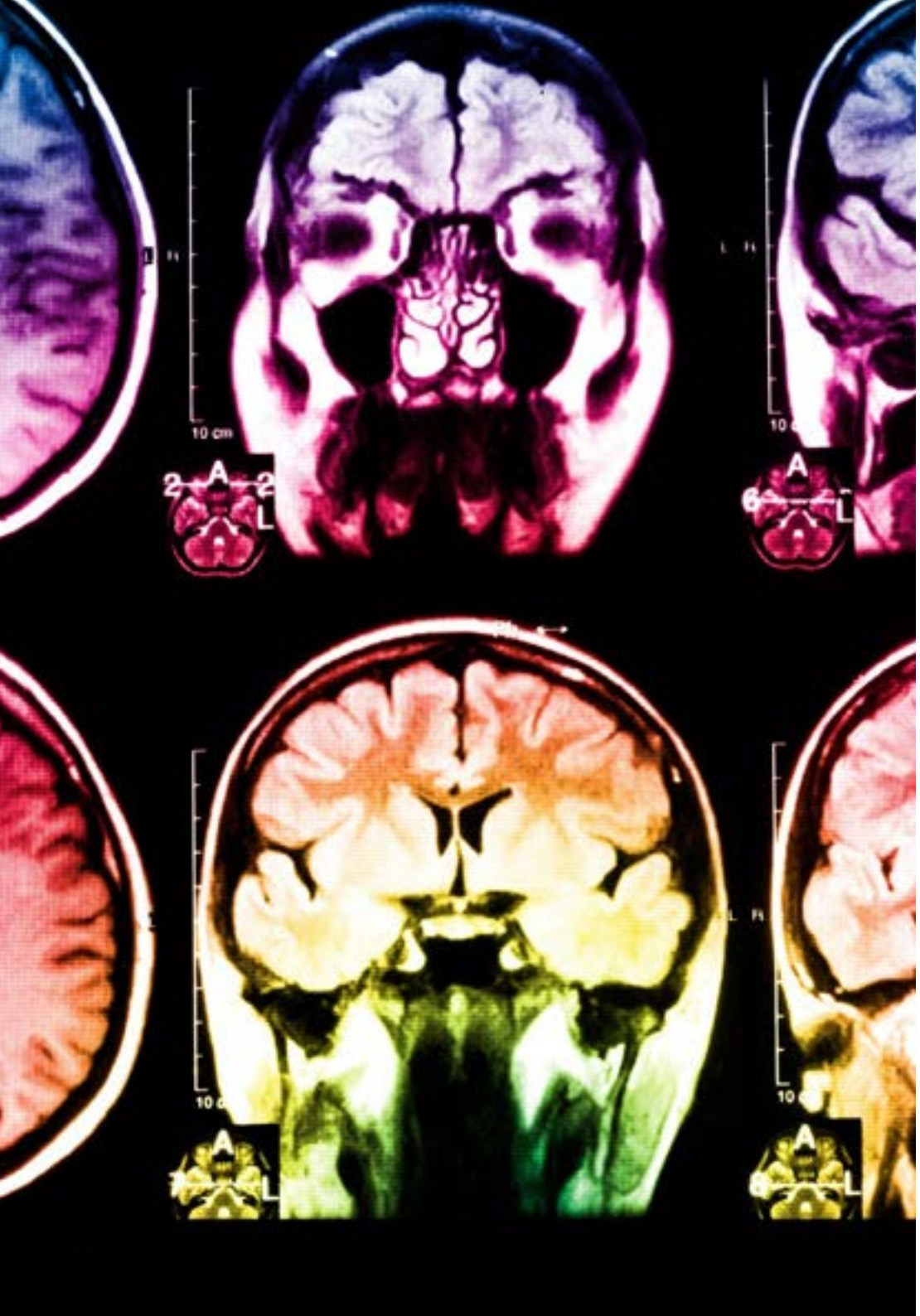
Potenciamos los *case studies* de Harvard con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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.

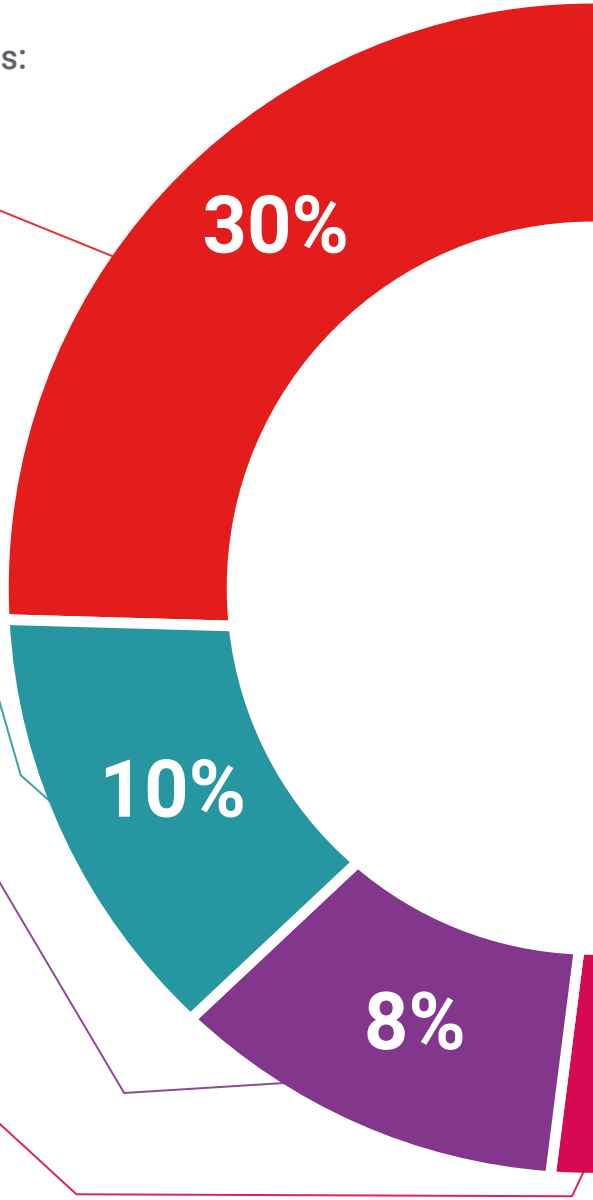
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

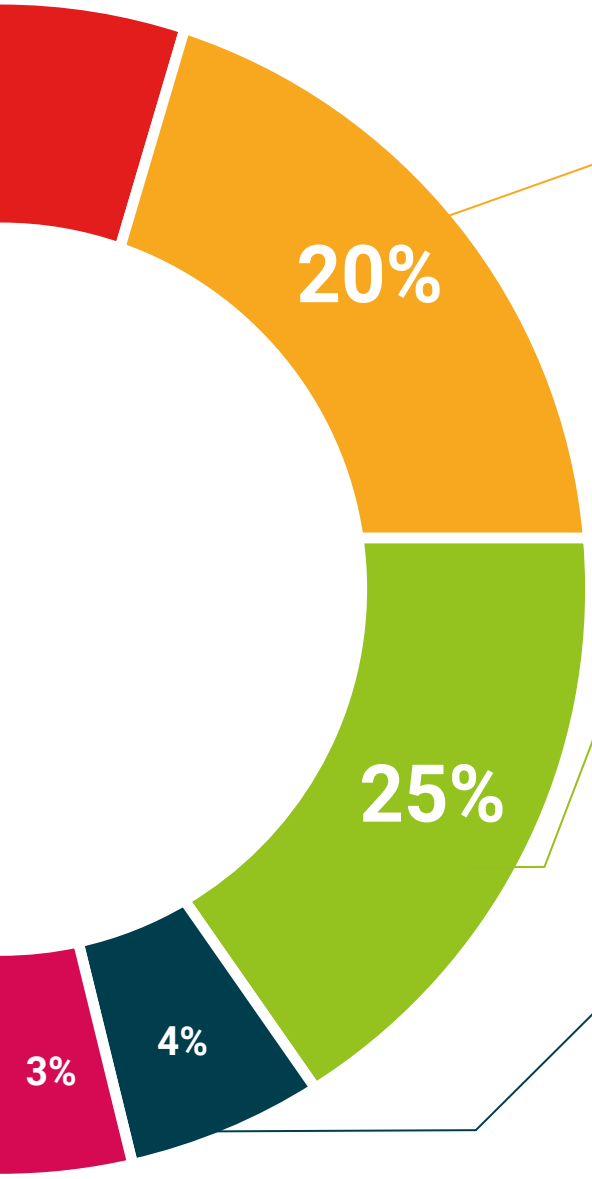
Prácticas de habilidades y competencias

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