

Diplomado Texturizado Substance Painter





Diplomado Texturizado Substance Painter

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/informatica/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 herramienta Substance Painter se ha convertido en un referente en la producción tridimensional. Se emplea en la animación, videojuegos, creación de planos y maquetas, así como en muchos otros ámbitos, por ser una herramienta muy potente para profundizar en el texturizado PBR y que proporciona unos acabados muy óptimos. Además, es compatible con muchos programas punteros en el sector de la modelación tridimensional, como *Unreal Engine* o 3DS Max. Este plan educativo se centra en introducir al usuario en la utilización de esta herramienta para sacarle su máximo partido. Con un formato completamente online, a través de esta capacitación se consigue que el modelador adquiera todas las habilidades y conocimientos para otorgar a sus proyectos un acabado profesional de la forma más cómoda posible.





“

Conoce todas las opciones y utilidades que ofrece Substance Painter en la modelación tridimensional con esta capacitación online”

Este Diplomado en Texturizado Substance Painter está enfocado a la aplicación de texturas en modelaciones 3D con esta herramienta, que cada vez más ámbitos se animan a utilizar como el de los videojuegos, la animación o la infoarquitectura, entre otros. Por tanto, se busca que el estudiante comprenda todas las utilidades y opciones que ofrece Substance Painter en el proceso de texturizado.

El plan de estudio, por tanto, se centra en distintos aspectos: en la explicación del proceso de *baking* de un modelo de alta resolución a uno de baja, así como en conocer y entender las distintas capas de un material y como afectan a este, en la creación y modificación de materiales para conseguir la personalización de las producciones y saber trabajar con las coordenadas de mapeado y máscaras para aplicar correctamente las texturas al modelo.

Por otro lado, también se trabaja con los pinceles, la forma de usarlos y creaciones personalizadas. También en aprender a utilizar los recursos que se encuentran en el programa o de forma externa para mejorar los acabados y en los distintos métodos para crear o modificar texturas.

Este Diplomado en Texturizado Substance Painter ha sido desarrollado por TECH – Universidad Tecnológica, donde se apuesta por un proceso de aprendizaje basado en metodología *re-learning*, para fomentar el aprendizaje autónomo del alumnado. El formato de la titulación es totalmente online, ya que su objetivo se centra en la participación activa del estudiante y en que avance a su propio ritmo en el contenido.

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



Substance Painter es una herramienta cada vez más utilizada en el proceso de texturizado”

“

En formato totalmente online y con todo el material didáctico y pedagógico disponible en el aula virtual, actualizar tus conocimientos nunca había sido tan cómodo”

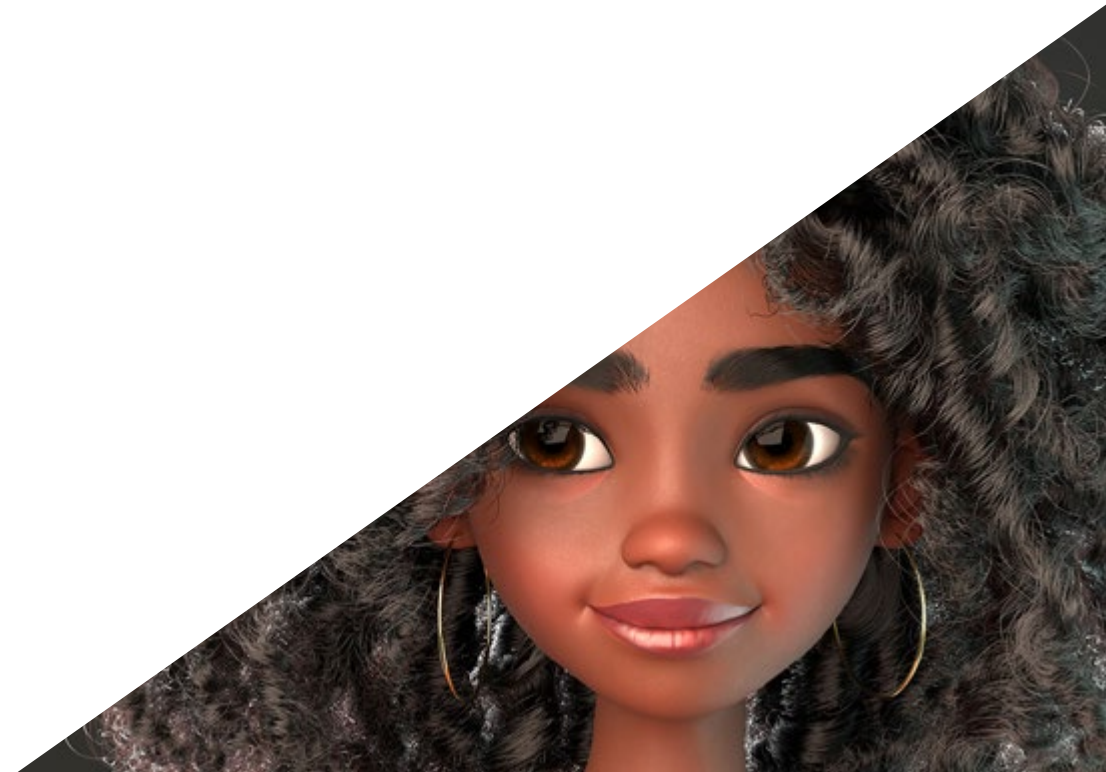
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Una capacitación basada en metodología Relearning para que el alumnado profundice en el contenido a su propia velocidad y ritmo.

Si buscas aprender a crear materiales e incluso pinceles para personalizar los procesos de texturizado, este es el Diplomado que necesitas.



02

Objetivos

La finalidad de esta capacitación es que el alumno se convierta en un usuario experto de *Substance Painter*, que comprenda el proceso de *Baking* de modelos de alta y baja resolución y que sepa aplicar materiales y pinceles personalizados a sus producciones. Se pretende que, además de desarrollar conocimientos teóricos y prácticos, el estudiante egresado adquiera destrezas y criterio profesional, que sea útil a la hora de enfrentar nuevos proyectos laborales. De tal forma se garantiza la especialización de conocimientos en modelación tridimensional en materia de texturizado con Substance Painter.





“

Conviértete en un experto en Texturizado Substance Painter y logra unas modelaciones totalmente personalizadas con acabados logrados”



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

“

Aprende a crear tus propios materiales y pinceles para mejorar y personalizar las texturas 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 este
- ◆ 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

Profesionales y expertos del ámbito de la modelación tridimensional forman parte del cuadro docente de este Diplomado en Texturizado Substance Painter. Estarán disponibles para tutorizar al alumnado y solventar las dudas que puedan surgir en el transcurso de la capacitación. También facilitarán todo el contenido y material didáctico en la plataforma virtual, a través de la cual podrán consultar el progreso de los estudiantes. Especialistas en modelación tridimensional que conseguirán desarrollar las destrezas y criterio profesional en el alumno egresado, que obtendrá unos conocimientos más allá de los puramente teóricos.





“

Un grupo de profesionales y expertos en el ámbito de la modelación tridimensional forman parte del cuadro docente de este Diplomado”

Dirección



Dra. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Especialista en Artes y Tecnología (arte digital, 2D, 3D, VR y AR)
- ◆ Diseñadora y creadora de bocetos de personajes 2D para videojuegos para móvil
- ◆ Diseñadora en Sara Lee, Motos Bordy, Hebo y Full Gass
- ◆ Docente y directora de Máster en Programación de Videojuegos
- ◆ Docente en la Universidad de Girona
- ◆ Doctora en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña
- ◆ Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona

Profesores

D. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experto en Modelado 3D
- ◆ Docente en cursos relacionados con el Modelado 3D
- ◆ Docente de Scratch en escuelas privadas
- ◆ Titulado en Grado Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos



04

Estructura y contenido

El contenido de este Diplomado en Texturizado Substance Painter está organizado para conseguir el aprendizaje autónomo y progresivo del alumnado. Se parte de unos conocimientos de profundización en la herramienta más conceptualizadores y que crean el contexto oportuno para seguir ahondando en las características y utilidades prácticas de Substance Painter. En tan solo 6 semanas se imparte todo el temario de esta capacitación, de forma online y con el asesoramiento del cuerpo docente permanentemente disponible para el estudiante.



“

Esta capacitación se imparte en tan solo 6 semanas, consiguiendo que en ese periodo el alumno sepa manejar todas las dimensiones de 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*

“ Accede a la acreditación de este
Diplomado de forma directa, sin tener que
presentar un trabajo de final de curso”

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 Informática de TECH Universidad 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 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 Informática 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. 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 del curso, 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 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.



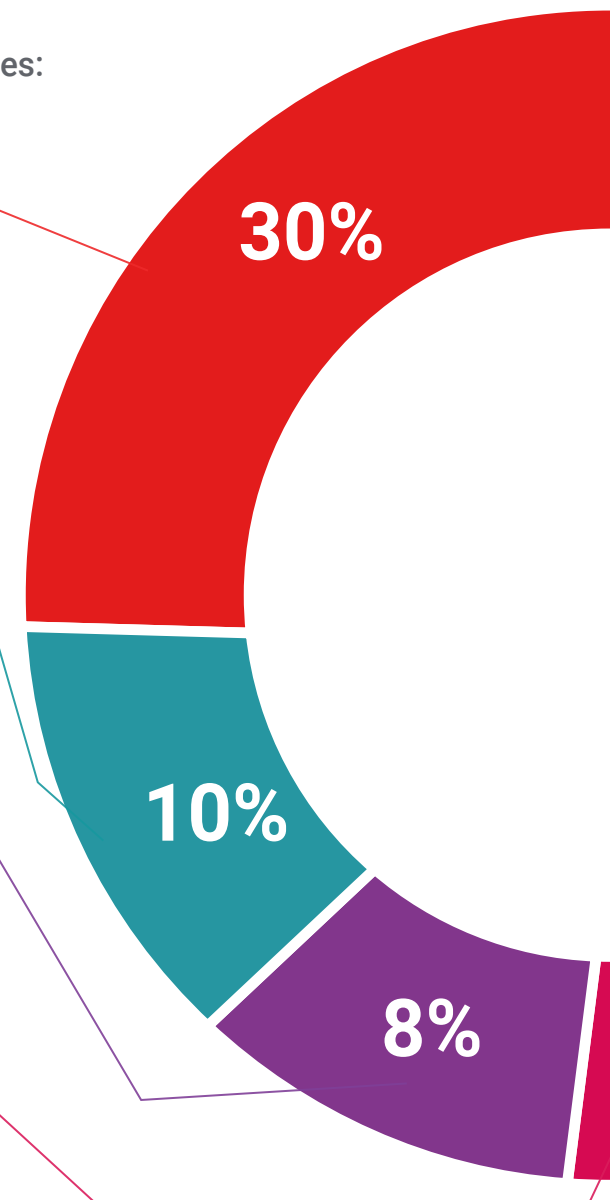
Prácticas de habilidades y competencias

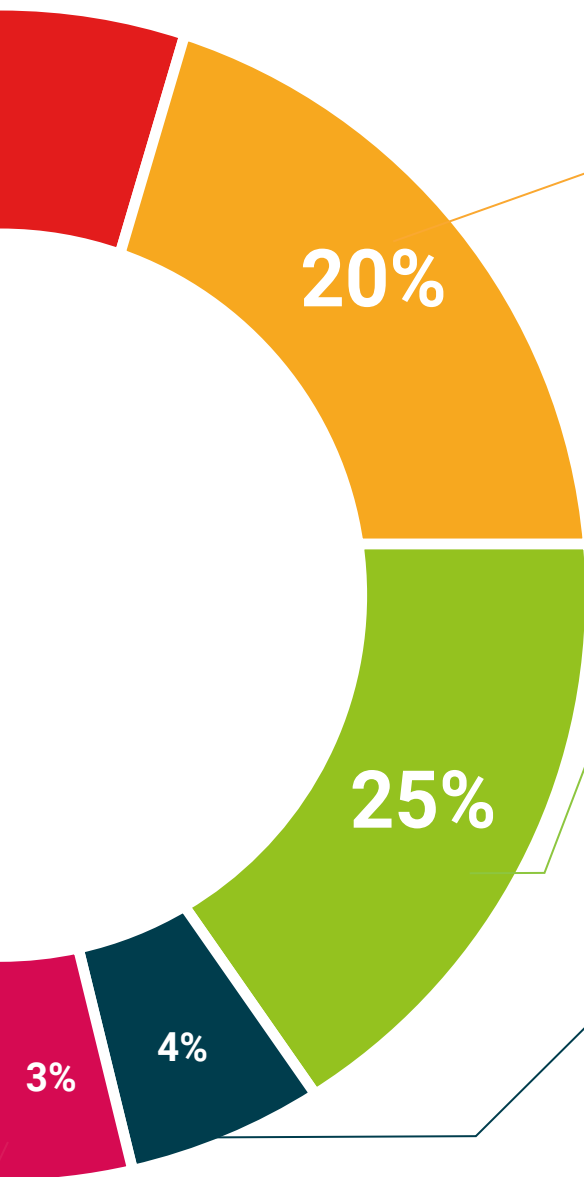
Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Texturizado Substance Painter** contiene el programa científico 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**.

Este título expedido por **TECH Universidad** 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**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado Texturizado Substance Painter

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado Texturizado Substance Painter

