

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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

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 universitario 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”

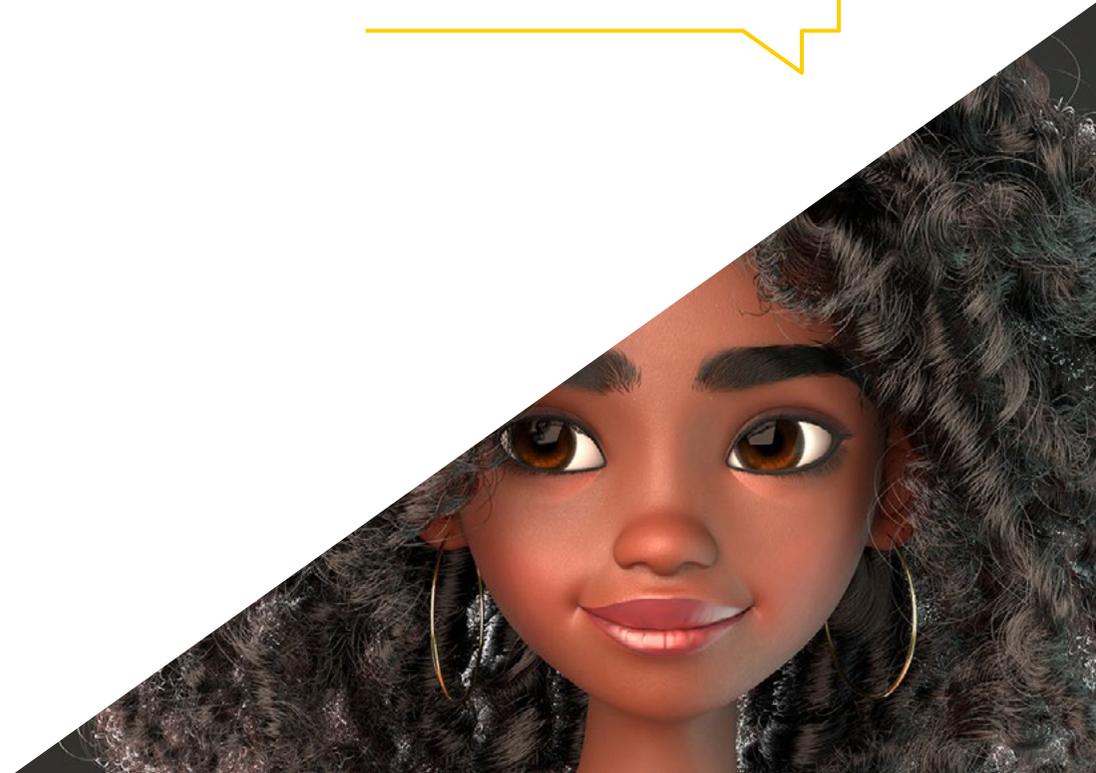
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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





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

“

Aprende a crear tus propios materiales y pinceles para mejorar y personalizar las texturas con este Diplomado”

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 de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intenso y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Diplomado en Texturizado Substance Painter garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un 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 universitario 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

