

Diplomado Substance Painter en Arte para Realidad Virtual



Diplomado Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

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

Acceso web: www.techtute.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 de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

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, generadores y filtros son sólo algunas de las técnicas, así como las herramientas en las que se profundizará en esta capacitación.

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 universitario 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 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, permitirán 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 el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeos interactivos realizados por reconocidos expertos.

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.

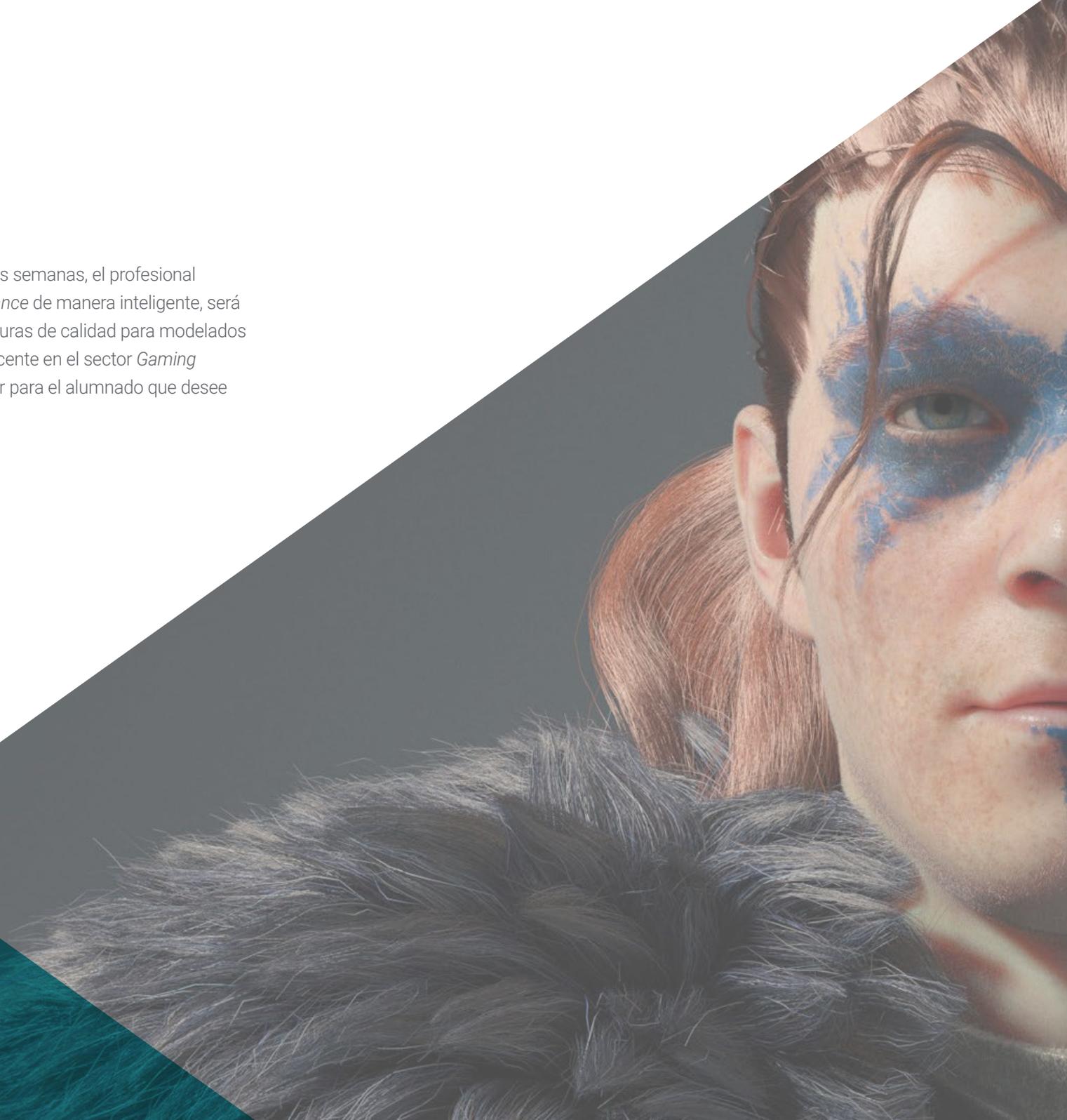
Un equipo docente especializado que ha formado parte de títulos en VR te ayudará a alcanzar tus metas.



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 ayuda 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 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 al *Pipeline* del alumno





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 Universidad Tecnológica 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 profesional será guiado en este programa por un profesorado capacitado 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 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 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 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 intensivo 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 en la plataforma de reseñas 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 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.



“

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 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 Substance Painter en Arte para Realidad Virtual**

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

Duración: **6 semana**



*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

Substance Painter en Arte
para Realidad Virtual

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

Diplomado Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

