

Especialización Profesional

Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset





Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Acceso web: www.tech-fp.com/imagen-sonido/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-substance-painter-marmoset

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

pág. 8

04

Dirección del curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 12

06

Metodología

pág. 14

07

Titulación

pág. 18

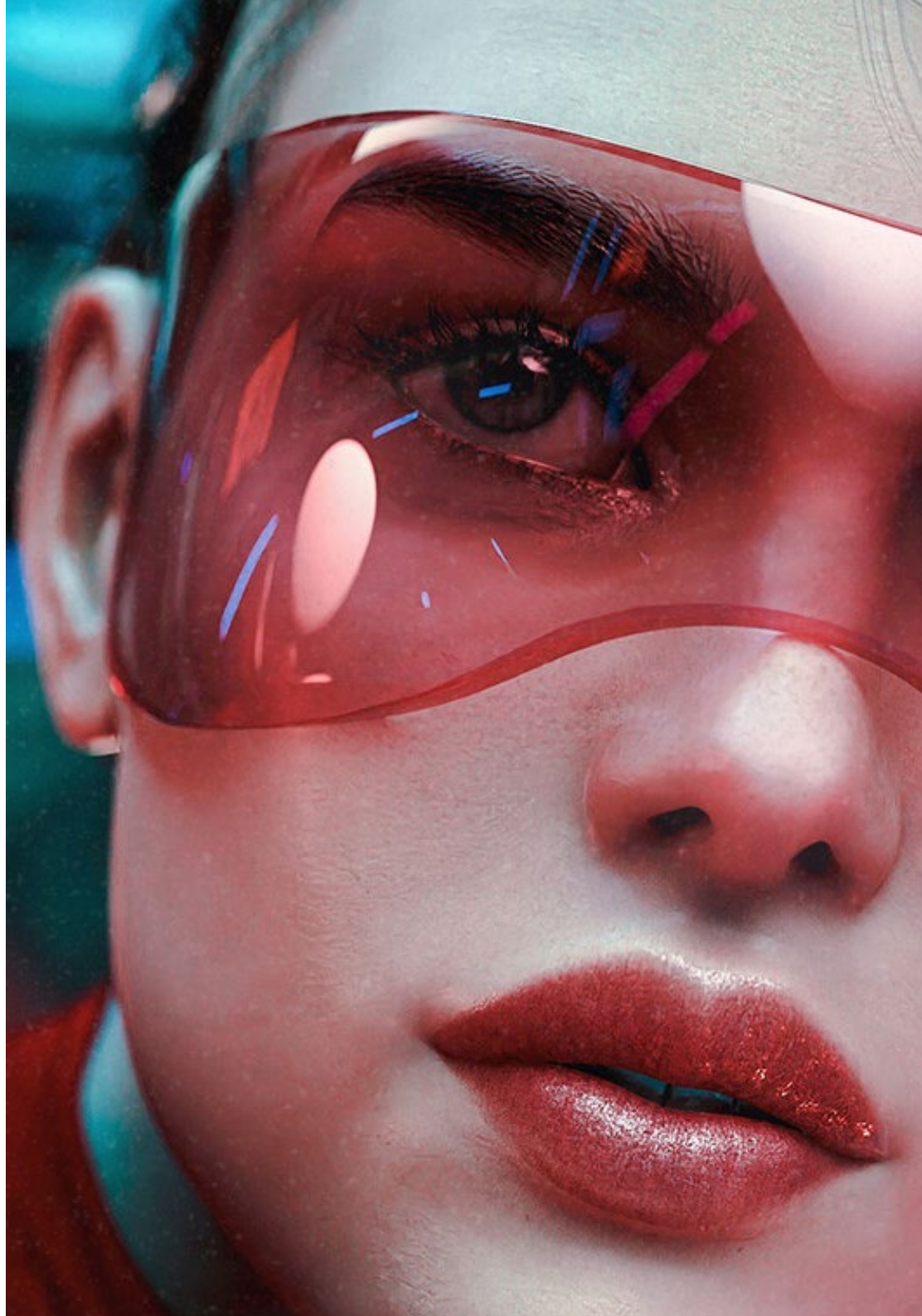
01

Presentación

Substance Painter y Marmoset se han convertido en los mejores aliados para realizar composiciones gráficas orientadas a la realidad virtual. Mediante estas herramientas, se diseñan los elementos o los personajes con los que interactúa el usuario en un entorno inmersivo. Así, la elevada calidad visual que alcanzan las obras realizadas con estas aplicaciones es decisiva para incrementar las ventas de los productos VR. Debido a ello, los artistas especializados en estos programas son muy reclamados por las compañías de este sector. Con esta titulación, obtendrás las técnicas más útiles en creación artística con Substance Painter y Marmoset para impulsar tu incursión en estas empresas. Durante este periodo académico, dominarás el texturizado para distintos tipos de modelado o elaborarás renders profesionales de los *props*. Gracias a su metodología 100% online, obtendrás un aprendizaje a tu propio ritmo en cualquier momento y lugar.

“

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter te habilitará para diseñar el texturizado de tus modelados hard surface y orgánicos”



La expansión de la utilización de los dispositivos de realidad virtual en sectores como la educación, la medicina o la cultura han propiciado el incremento de la exigencia gráfica. Por esto, programas como Substance Painter o Marmoset son cada vez más empleados para diseñar objetos y escenas inmersivas dotadas de calidad. Con ello, se adquiere una sensación de realismo que favorecerá el aprendizaje en sus usuarios. Dada esta circunstancia, los artistas capacitados en el dominio de estos softwares son altamente precisados.

Ante esta situación, TECH ha creado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset, con el objetivo de facilitar tu acceso a estas oportunidades laborales. A lo largo de 6 meses de aprendizaje intensivo, dominarás los generadores y los filtros que potencian las composiciones gráficas. Del mismo modo, diseñarás las máscaras propias de los personajes de los videojuegos VR o masterizarás el *bakeo* de un modelado en Marmoset.

Este programa académico posee una metodología 100% online, aspecto que te permitirá gestionar tus propios horarios para obtener un aprendizaje completamente eficiente. Además, los materiales didácticos a los que accederás están disponibles en formatos como el resumen interactivo o los test evaluativos. Gracias a ello, obtendrás una enseñanza amena y plenamente individualizada.



A lo largo de este periodo académico, dominarás a la perfección los generadores y los filtros de Substance Painter y Marmoset que te permiten dotar de una mayor calidad a tus modelados”

02

Salidas profesionales

La realidad virtual es, sin duda, una de las tecnologías que ha experimentado un mayor crecimiento en la última década. Debido al amplio número de empresas que han apostado por desarrollar dispositivos VR, el nivel de calidad gráfica se ha incrementado significativamente. Para competir adecuadamente en el mercado, las empresas solicitan artistas especializados en el diseño para realidad virtual. Por estos motivos, TECH ha creado este programa académico, con el objetivo de favorecer tu acceso a estas salidas profesionales.

“

Matriculándote en este programa académico, incrementarás las posibilidades de acceder a un cargo laboral como artista especializado en realidad virtual para prestigiosas empresas del sector creativo”



Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Artista especializado en Realidad Virtual
- ♦ Especialista en Substance Painter
- ♦ Especialista en Marmoset
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D



03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar la Especialización Profesional?

Una vez hayas finalizado este programa académico, estarás capacitado para poner en marcha las actualizadas técnicas para la creación de modelados orientados al mundo de la realidad virtual con Substance Painter y Marmoset. De esta forma, dominarás los mejores métodos de bakeado para generar imágenes gráficas con una calidad superlativa.

01

Utilizar las texturas de *substance* de forma inteligente

02

Crear cualquier tipo de máscara

03

Dominar los generadores y filtros

04

Realizar texturas de calidad para un modelado *hard surface*



05

Realizar texturas de calidad para un modelado orgánico

06

Realizar un buen render para mostrar los *props*

07

Resolver los problemas que puedan surgir al realizar el *bake* de un modelo

08

Masterizar el *bakeo* en Marmoset en tiempo real

04

Dirección del curso

En su apuesta por preservar intacta la excelente calidad educativa de sus programas, esta titulación de TECH es dirigida e impartida por especialistas que ejercen activamente en la creación artística para realidad virtual. Además, los materiales didácticos a los que accederás durante la duración de este programa académico están elaborados propiamente por estos expertos. Por esto, los contenidos que te brindarán estarán en constante actualización.



Esta titulación es impartida por especialistas que disponen de experiencia profesional en el mundo artístico para VR, por lo que te ofrecerán las habilidades más útiles para tu vida laboral”



Dirección del curso

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

Cuadro Docente

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



Este cuadro docente te transmitirá las últimas novedades en esta disciplina para que te conviertas en un profesional altamente solicitado en este sector”

05

Plan de formación

El plan de estudios de este programa académico está compuesto por 3 módulos mediante los que profundizarás en las novedosas técnicas en creación de arte para realidad virtual con los programas Substance Painter y Marmoset. Asimismo, los materiales didácticos a los que accederás están disponibles en diversos soportes textuales e interactivos, con el fin de favorecer una enseñanza basada en tus propios requerimientos académicos.

“

Gracias a la modalidad 100% en línea que ofrece este programa académico, obtendrás la posibilidad de aprender a tu propio ritmo en cualquier momento y lugar”



Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Creación de proyecto
- 1.2. Capas
- 1.3. Pintar
- 1.4. Efectos
- 1.5. Máscaras
- 1.6. Generadores
- 1.7. Filtros
- 1.8. Texturizado de prop *hard surface*
- 1.9. Texturizado de prop orgánico
- 1.10. Render

Módulo 2. Marmoset

- 2.1. La Alternativa
- 2.2. *Classic*
- 2.3. Dentro de Scene
- 2.4. *Lights*
- 2.5. *Texture*
- 2.6. *Layers: paint*
- 2.7. *Layers: adjustments*
- 2.8. *Layers: masks*
- 2.9. Materiales
- 2.10. Dossier

Módulo 3. Bakeado

- 3.1. Bakeado de modelados
- 3.2. *Bake* del modelo: *painter*
- 3.3. *Bake* del modelo: cajas
- 3.4. *Bake* de mapas
- 3.5. *Bake* de mapas: curvaturas
- 3.6. Bakeo en Marmoset
- 3.7. Configurar el documento para bakeo en Marmoset
- 3.8. Panel *Bake Project*
- 3.9. Opciones Avanzadas
- 3.10. Bakeando



La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset te otorga actualizados materiales didácticos en soportes como el vídeo o los test evaluativos”

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

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

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución 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 del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios 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.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? 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, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



07

Titulación

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Especialización Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Especialización Profesional emitido por TECH.

El título expedido por TECH expresará la calificación que haya obtenido en la Especialización Profesional, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset**

Modalidad: **Online**

Horas: **450**





Especialización Profesional Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 meses

Horas: 450

Especialización Profesional

Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset

