

Curso Profesional Substance Painter en Arte para Realidad Virtual





Curso Profesional Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/informatica-comunicaciones/curso-profesional/substance-painter-arte-realidad-virtual

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

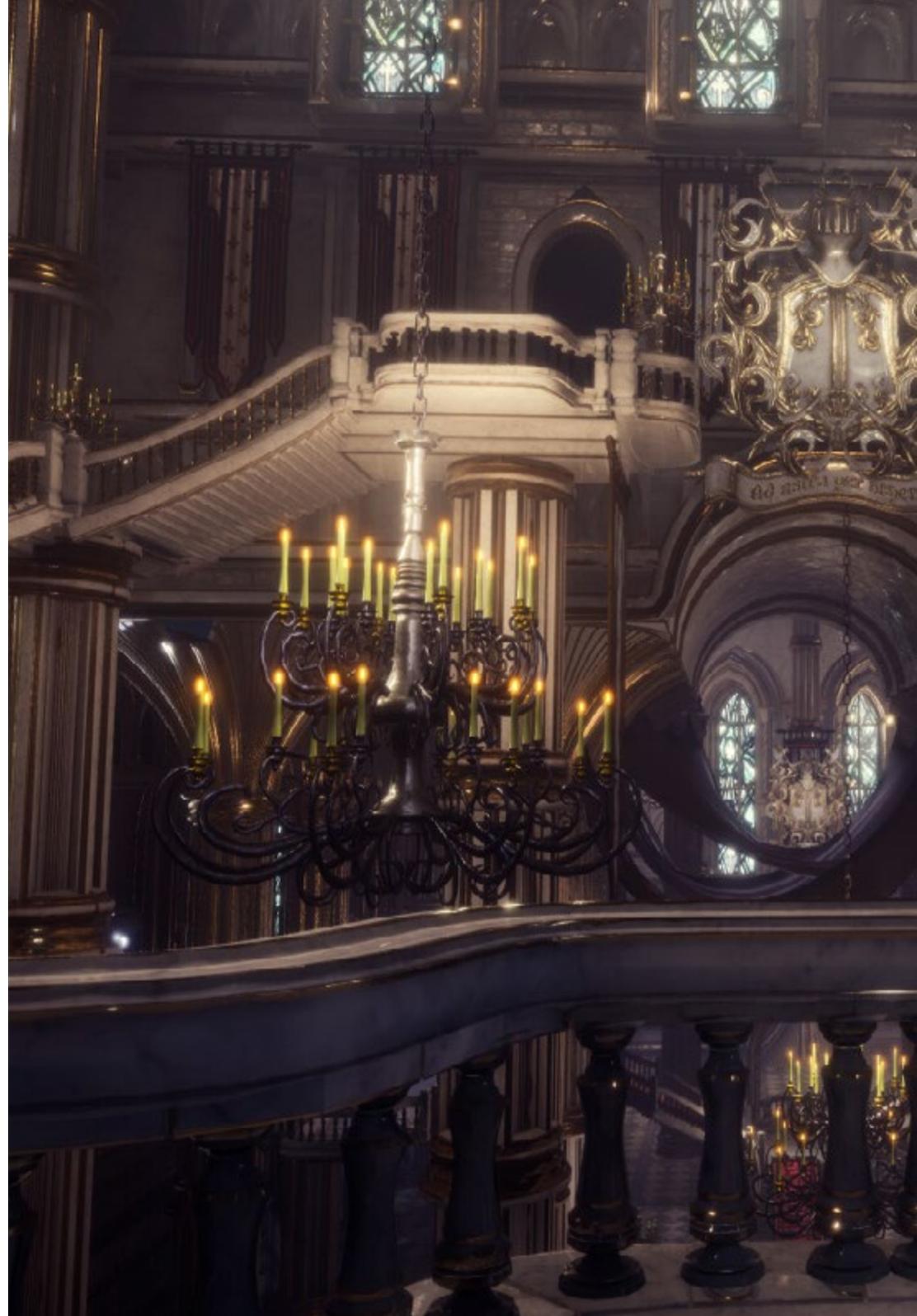
01

Presentación

Substance Painter es, sin duda alguna, el programa más popular para el diseño y la creación artística en el ámbito de la realidad virtual. De esta forma, su utilización permite el modelado tridimensional de personajes y objetos dotados de una imagen visual con una calidad inimaginable. Asimismo, su intuitiva interfaz permite que los profesionales extraigan el máximo rendimiento de todas sus herramientas. Por estas razones, las compañías precisan artistas especializados en el manejo de este *software* para elaborar sus gráficos. Esta titulación de TECH impulsará tu incursión en estas empresas a través de la asimilación de actualizadas técnicas en Substance Painter. Durante estas 150 horas de enseñanza, dominarás la construcción de máscaras o acometerás el texturizado de tus modelados *hard surface*. Además, la metodología 100% online te permitirá alcanzar un aprendizaje resolutivo sin depender de horarios herméticos.

“

Dominarás, gracias a esta titulación, las técnicas más eficientes para realizar el texturizado de un modelado hard surface mediante el software Substance Painter”





Para elaborar los gráficos que componen un videojuego de realidad virtual, los expertos en esta área disponen de diversos *softwares* con utilidades similares. En esta línea, uno de los más completos es Substance Painter, cuyas útiles y variadas herramientas posibilitan la creación de modelados tridimensionales con acabados muy profesionales. Además, su sencilla exportación hacia los motores de juego facilita enormemente las labores de los diseñadores. Ante los beneficios que ofrece, las empresas VR requieren artistas que dominen este programa.

Por estos motivos, TECH ha creado este Curso Profesional, para impulsar tu accesibilidad a estas oportunidades laborales. A lo largo de este periodo académico, identificarás a la perfección las capas existentes en los modelados 3D o manejarás los filtros y los efectos que potencian estos diseños. Además, elaborarás un *render* de calidad para extraer el máximo rendimiento de tus trabajos finales.

Este programa académico se imparte en una modalidad 100% en línea para favorecer la compatibilización de tu propia vida personal con un excelso aprendizaje. De la misma manera, accederás a materiales didácticos presentes en variados soportes como el vídeo explicativo o el resumen interactivo, con la intención de brindarte una enseñanza amena y plenamente individualizada.

“ El Curso Profesional en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual te permitirá manejar los filtros y los efectos que incrementan la calidad visual de un modelado 3D”

02

Requisitos de acceso

Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte y comenzar a aprender de forma inmediata, y sin los complejos trámites exigidos por otras instituciones académicas.

Gracias a este acceso inmediato conseguirás potenciar y poner al día tus conocimientos de un modo cómodo y práctico. Lo que te posicionará fácilmente en un mercado laboral altamente demandado y sin tener que dedicar cientos de horas a estudiar formación reglada previa.

Por todo ello, este programa se presenta como una gran oportunidad para mejorar tus perspectivas de crecimiento profesional de forma rápida y eficiente. Todo esto, a través de un itinerario académico 100% online y con la garantía de calidad, prestigio y empleabilidad de TECH Formación Profesional.



TECH te permite el acceso inmediato a esta titulación, sin requerimientos previos de ingreso ni complejos trámites para matricularte y completar el programa”





Las ventajas de cursar este programa sin necesidad de cumplir requisitos de acceso previo son:

01

Podrás matricularte inmediatamente y comenzar a estudiar cuando quieras. A tu ritmo y sin esperas

02

Tendrás acceso a un programa de alto valor curricular, donde podrás adquirir las habilidades profesionales más demandadas en la actualidad de un modo práctico

03

Mejorarás tus perspectivas laborales en tan solo unas semanas

04

Tendrás acceso a los recursos didácticos multimedia más avanzados del mercado educativo

05

Te prepararás para responder a las necesidades actuales del mercado profesional aprendiendo mediante un formato 100% online

06

Obtendrás una titulación de TECH, una institución académica de referencia a nivel internacional

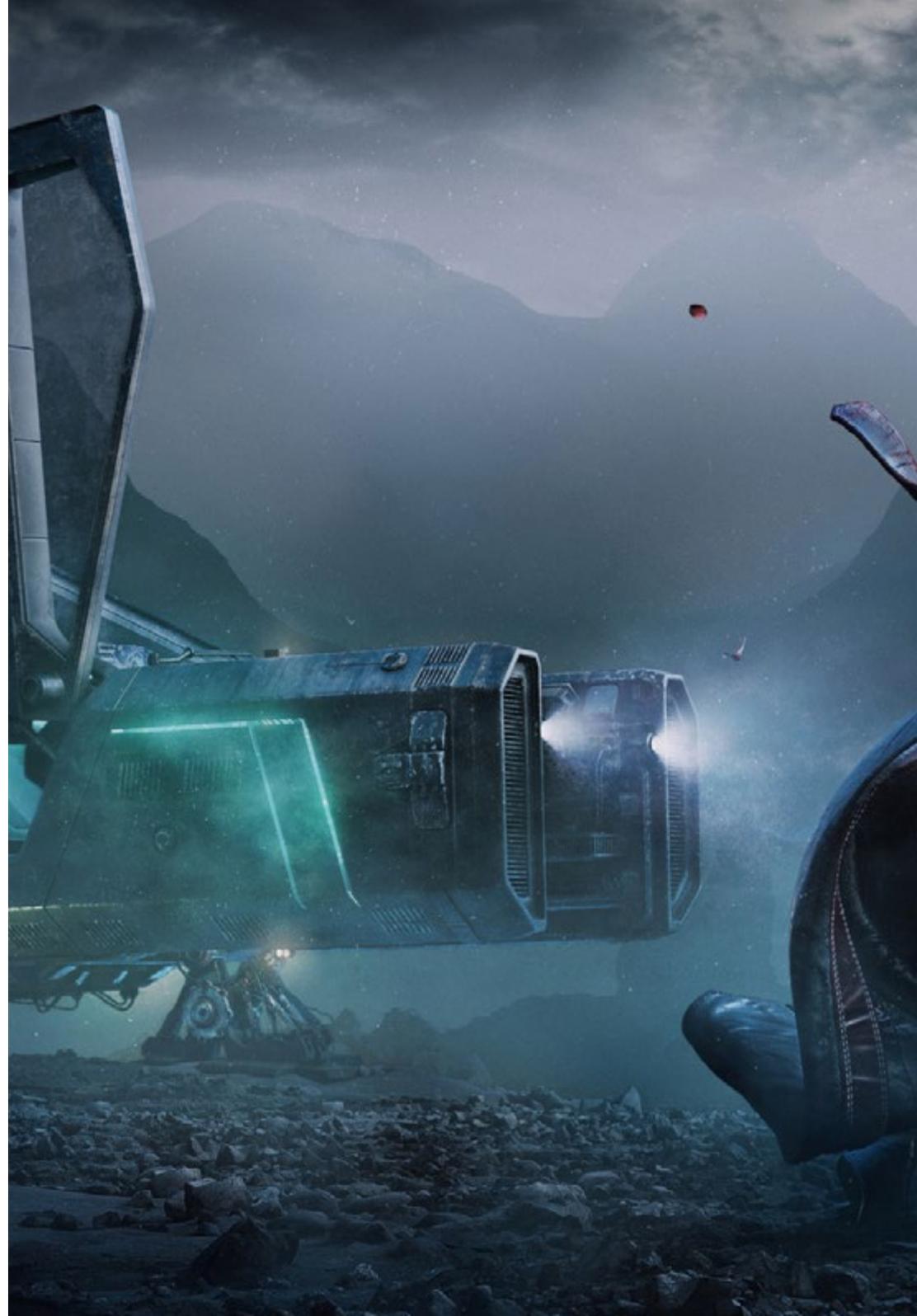
03

Salidas profesionales

El modelado tridimensional es una disciplina que ha experimentado un relevante crecimiento a lo largo de la última década. Por ello, existen a día de hoy programas como Substance Painter que permiten a los artistas elaborar de forma sencilla excelentes diseños 3D para realidad virtual. Debido al brillante trabajo que posibilita, las compañías solicitan diseñadores con elevadas destrezas en esta plataforma. Ante esta situación, TECH ha creado este programa académico, para facilitar tu acceso a estas oportunidades profesionales.

“

Este Curso Profesional potenciará significativamente tus posibilidades de acceder a un relevante cargo laboral como diseñador de arte para realidad virtual en prestigiosas empresas de videojuegos”





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

- ♦ Artista especializado en Realidad Virtual
- ♦ Director de arte para Realidad Virtual
- ♦ Diseñador de Gráficos 3D
- ♦ Animador 3D
- ♦ Diseñador de Videojuegos
- ♦ Especialista en Modelado 3D
- ♦ Especialista en Substance Painter
- ♦ Especialista en Modelado de *Props*



04

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Una vez hayas completado este Curso Profesional, estarás habilitado para manejar a la perfección el *software* de modelado tridimensional Substance Painter. De esta manera, dominarás todos los generadores y filtros que ofrece esta plataforma o identificarás las estrategias más adecuadas para elaborar un render de calidad.

01

Dominar el bakeado en *Substance Painter*

02

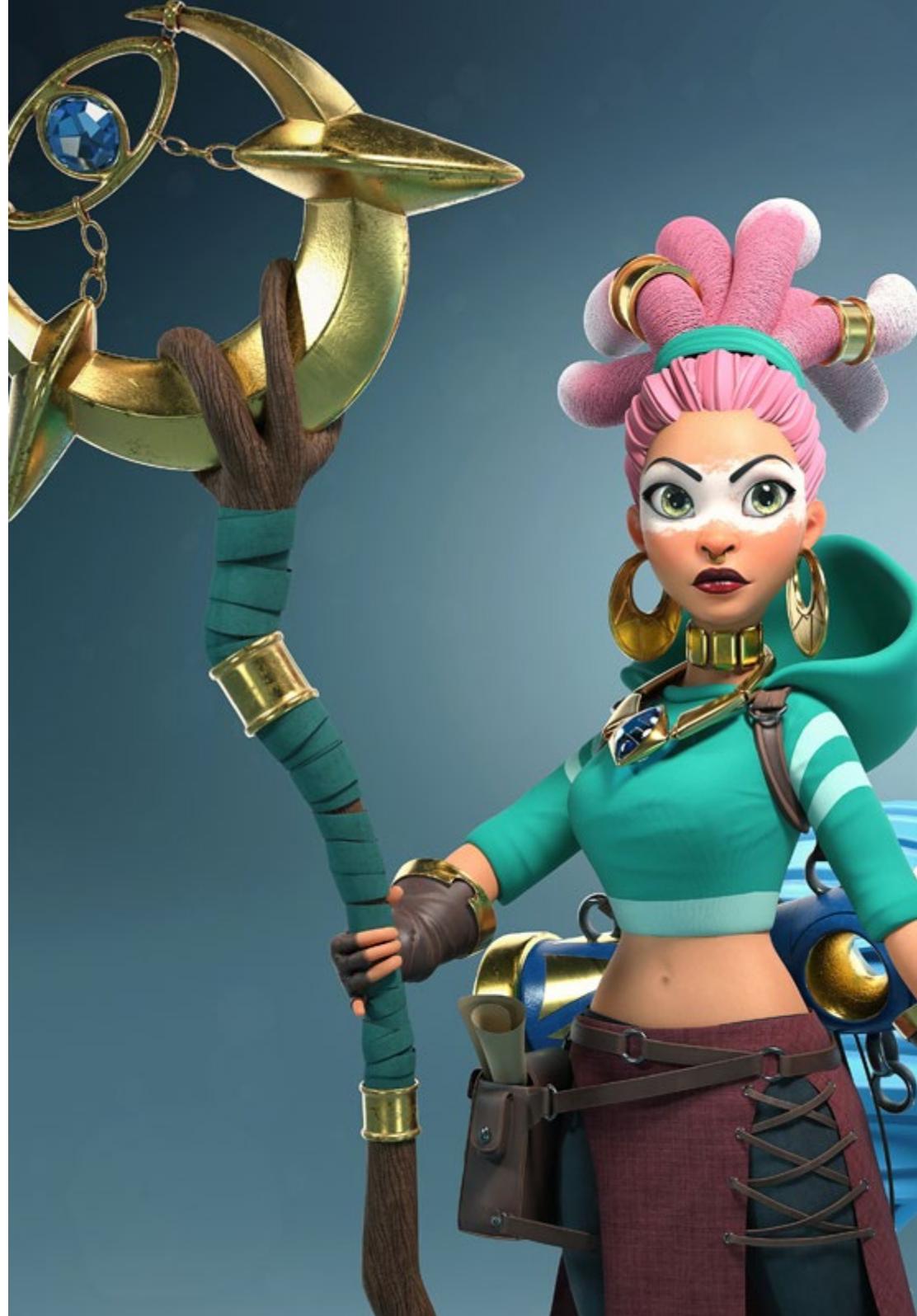
Manejar las capas de forma experta

03

Emplear las texturas de Substance de forma inteligente

04

Poder crear cualquier tipo de máscara





05

Dominar los generadores y filtros

06

Realizar texturas de calidad para un modelado *hard surface*

07

Elaborar texturas de calidad para un modelado orgánico

08

Acometer un buen render para mostrar los *props*

05

Dirección del curso

Para garantizar el excelso nivel educativo característico de las titulaciones de TECH, este Curso Profesional posee un cuadro docente conformado por especialistas que trabajan activamente en el desarrollo artístico para realidad virtual. Asimismo, los materiales didácticos que estudiarás a lo largo de este programa académico son realizados propiamente por estos especialistas. Por estas razones, los contenidos que te ofrecerán gozarán de una continua actualización.

“

Para brindarte las destrezas más útiles y aplicables en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual, esta titulación es ofrecida por expertos con experiencia en arte para VR”



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 INMOREALITY
- ♦ 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 el Centro Universitario de Artes Digitales Voxel School
- ♦ Máster en Arte y Diseño para Videojuegos por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Cuadro docente

D. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual en 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 por la U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital



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

06

Plan de formación

Este Curso Profesional posee un plan de estudios constituido por 1 módulo a través del que dominarás los métodos más novedosos para diseñar modelados tridimensionales con el *software* Substance Painter. Asimismo, los contenidos didácticos de los que dispondrás a lo largo de este programa académico son accesibles en un amplio número de formatos interactivos y textuales. Con esto, el objetivo de TECH es posibilitarte un aprendizaje 100% online adaptado a tus necesidades personales y educativas.

“

El novedoso método Relearning que otorga este programa académico te capacitará para obtener un aprendizaje a tu medida sin depender de incómodos horarios preestablecidos”





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



Matricúlate en el Curso Profesional en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual para elevar tus oportunidades laborales dentro de un sector en pleno crecimiento y con una gran proyección de futuro”

07

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

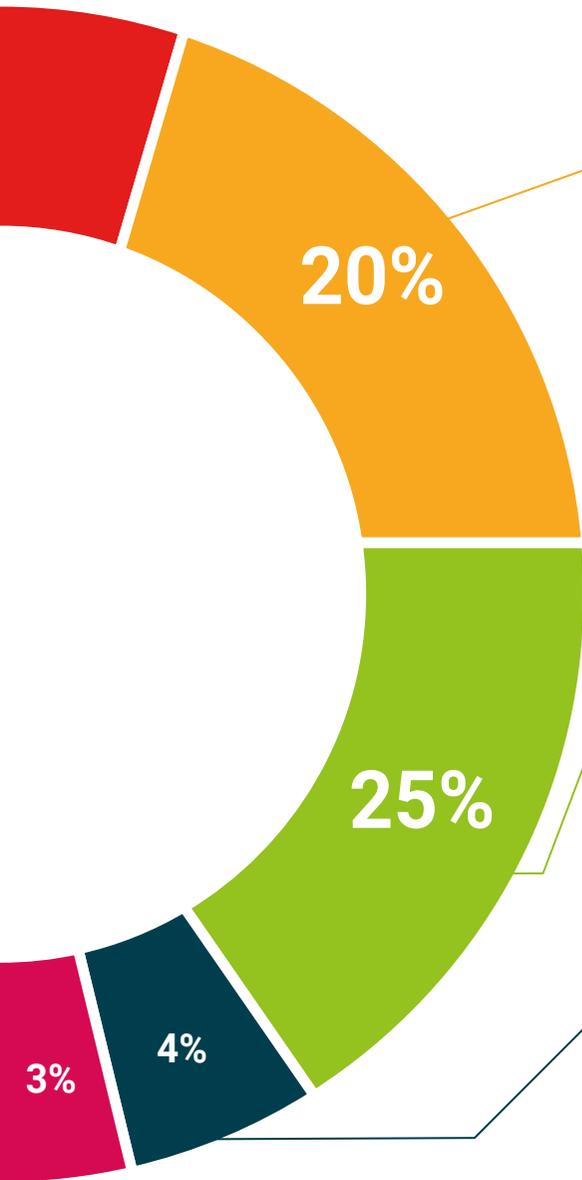
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.



08

Titulación

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

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

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

Título: **Curso Profesional en Substance Painter en Arte para Realidad Virtual**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**





Curso Profesional
Substance Painter en Arte
para Realidad Virtual

Modalidad: **Online**

Titulación: **TECH Formación Profesional**

Duración: **6 semanas**

Horas: **150**

Curso Profesional Substance Painter en Arte para Realidad Virtual

