

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/informatica-comunicaciones/especializacion-profesional/arte-realidad-virtual-substance-painter-marmoset

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Requisitos de acceso

pág. 6

03

Salidas profesionales

pág. 8

04

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

pág. 10

05

Dirección del curso

pág. 12

06

Plan de formación

pág. 14

07

Metodología

pág. 16

08

Titulación

pág. 20

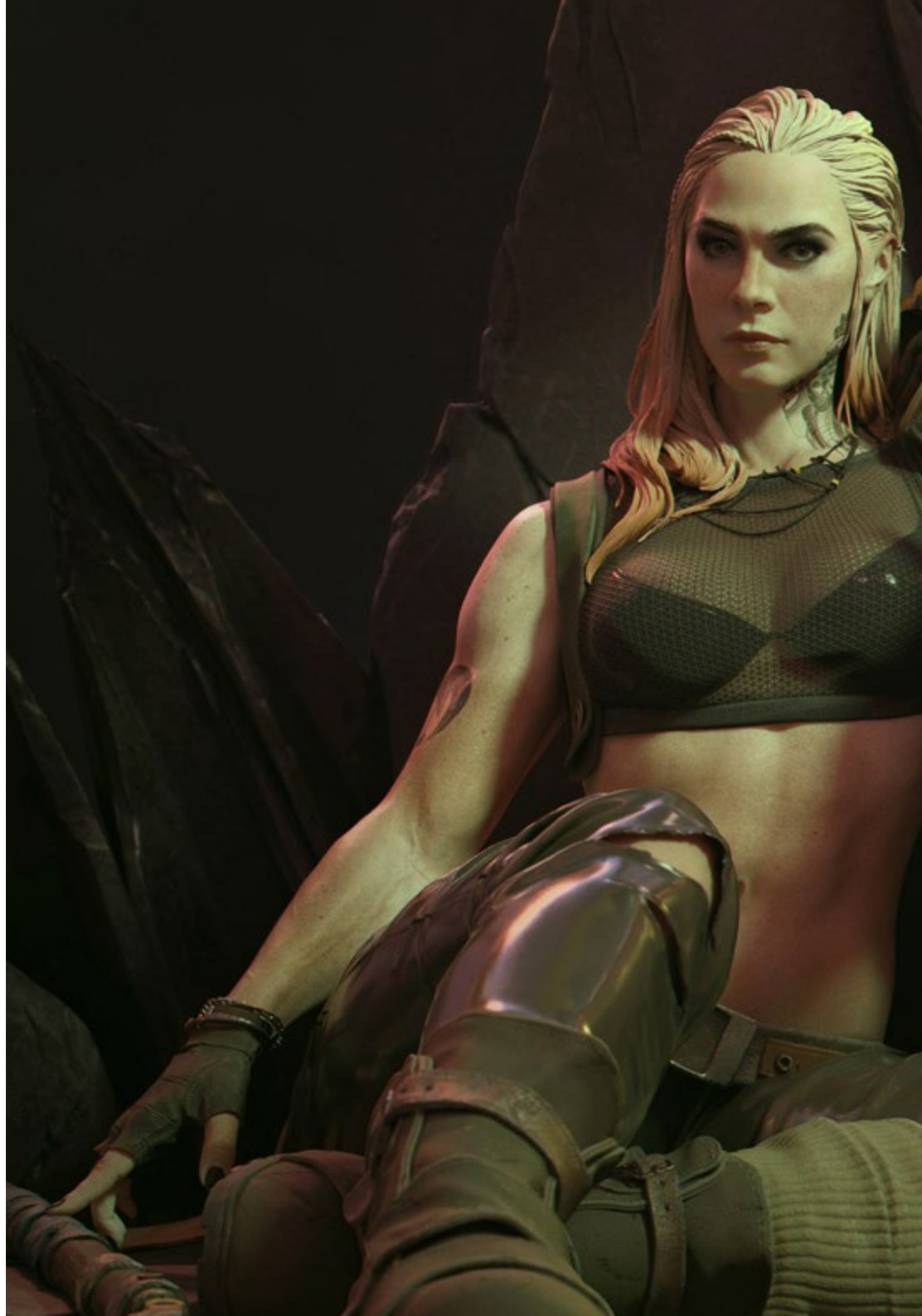
01

Presentación

En el mundo de la realidad virtual, la calidad gráfica es un aspecto esencial para sumergir al usuario en una experiencia verosímil. En este sentido, Substance Painter y Marmoset son herramientas que permiten realizar diseños 3D de objetos y personajes con una texturización profesional. Con ello, alcanzan un alto nivel de realismo que se traducirá en un elevado número de ventas. Debido a esto, las compañías de VR precisan expertos en la utilización de estos softwares. Este programa académico posibilitará tu acceso a estas empresas gracias a la adquisición de novedosas técnicas de creación artística en Substance Painter y Marmoset. Durante esta titulación, realizarás texturas para un modelado *hard surface* y orgánico o elaborarás un render de calidad para mostrar los *props*. Además, la metodología 100% online te permitirá obtener un aprendizaje a tu propio ritmo desde cualquier lugar.

“

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset te permitirá realizar texturas para modelados hard surface y orgánico en estos programas”





Substance Painter y Marmoset son considerados los mejores programas de diseño tridimensional para realizar el texturizado de los objetos de un videojuego de realidad virtual. Estos te permiten manejar herramientas para crear modelados completamente profesionales. Dado que estos elementos permiten al usuario vivir una experiencia en primera persona, las empresas del sector de la VR requieren expertos en el empleo de estos programas para perfeccionar sus gráficos.

Por estos motivos y para facilitar tu incursión en este nicho laboral, TECH ha desarrollado la Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset. A lo largo de este itinerario académico, dominarás los generadores y filtros de los que disponen estos programas o crearás distintos tipos de máscara para los personajes de un videojuego. Además, quedarás capacitado para realizar y masterizar el *bake* de cualquier modelado.

Esta titulación se imparte en una modalidad 100% online, lo que te otorgará la posibilidad de gestionar tu propio tiempo para alcanzar un aprendizaje efectivo. De igual forma, dispondrás de materiales didácticos propiamente realizados por especialistas que ejercen en activo en el sector artístico para realidad virtual. Por ello, las destrezas que adquirirás gozarán de una completa aplicabilidad laboral.



En tan solo 6 meses y a través de novedosos contenidos didácticos en formatos como el vídeo explicativo o los test autoevaluativos, dominarás los entresijos de la creación artística para realidad virtual”

02

Requisitos de acceso

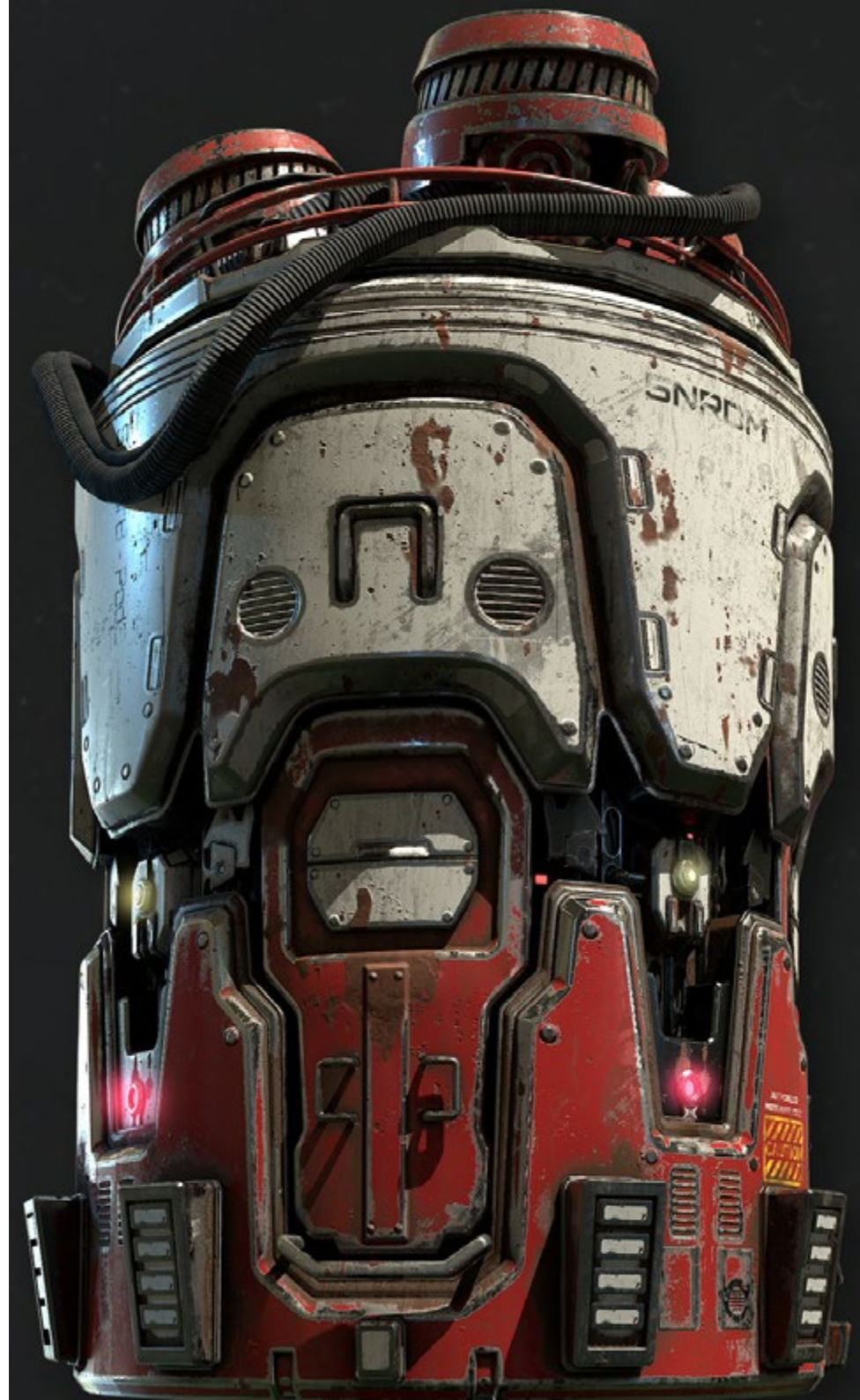
Esta titulación no exige ningún requisito de acceso previo al alumno. Esto quiere decir que, para inscribirse y completar el programa, no es necesario haber realizado ningún estudio de forma previa, ni resulta obligatorio cumplir ninguna otra clase de criterio preliminar. Esto te permitirá matricularte 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

La realidad virtual es una de las disciplinas que más ha crecido en el mundo de los videojuegos. Del mismo modo, se estima que su utilización se extenderá enormemente en otros sectores como la cultura o los eventos deportivos. Por tanto, se trata de un sector en el que las oportunidades laborales están en un constante auge, y este programa de TECH acercará a esas numerosas opciones profesionales gracias a sus contenidos, diseñados para responder a las necesidades empresariales actuales.

“

Con esta Especialización Profesional, incrementarás tus oportunidades de acceder a ofertas de trabajo como artista especializado en realidad virtual”





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



04

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

Tras la finalización de esta Especialización Profesional, quedarás habilitado para dominar las técnicas artísticas más eficientes para la creación profesional de gráficos en realidad virtual. De este modo, manejarás a la perfección las herramientas que ofrecen Substance Painter y Marmoset para realizar texturas de calidad en tus modelados.

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

05

Dirección del curso

Para mantener la excelente calidad educativa de los programas de TECH, esta titulación es dirigida e impartida por especialistas que trabajan activamente en el sector artístico para videojuegos. Estos expertos serán los encargados de elaborar todos los contenidos didácticos que estudiarás a lo largo de esta Especialización Profesional. Debido a esto, la aplicabilidad laboral de los conocimientos que te ofrecerán queda completamente preservada.

“

Los especialistas encargados de la impartición de este programa académico trabajan en activo en el mundo del arte en los videojuegos para ofrecerte los contenidos más novedosos en esta materia”



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

Esta Especialización Profesional dispone de un temario conformado por 3 módulos a través de los que ahondarás en la utilización de las técnicas para la creación artística en realidad virtual mediante las herramientas Substance Painter y Marmoset. Los materiales didácticos a los que accederás están presentes en soportes como el vídeo explicativo o el resumen explicativo, con el objetivo de favorecer un aprendizaje basado en tus propias necesidades individualizadas.

“

La Especialización Profesional en Arte para Realidad Virtual con Substance Painter y Marmoset posee una metodología 100% online que te permitirá alcanzar un aprendizaje eficiente en cualquier 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



Esta titulación te brindará materiales didácticos en diversos soportes textuales e interactivos, con el objetivo de favorecer un aprendizaje adaptado a tus requerimientos académicos”

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

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

