

## FICHA DE CONTENIDOS

### Texturas, Materiales y Acabados con Substance

| Horas     | Contenido                     | Competencias                                                                                          |
|-----------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6         | UV unwrapping                 | Comprende los principios básicos del mapeo de objetos y personajes para texturizados.                 |
| 12        | Texturizado y Materiales      | Utiliza las herramientas propias de Blender para crear materiales y texturas usando Blender.          |
| 12        | Texturizado en Substance      | Aplica técnicas de texturizado manual y procedurales en Substance Painter.                            |
| 6         | Iluminación y Renderizado     | Configura la iluminación de una escena para conseguir renderizados atractivos en Blender              |
| 6         | Motores de renderizado        | Configura la iluminación de una escena para conseguir renderizados atractivos en Substance o Marmoset |
| 3         | Introducción al shader editor | Crea tus propios materiales procedurales con el shader editor en Blender                              |
| <b>48</b> | 6h al mes, 8 meses            |                                                                                                       |

#### DESCRIPCIÓN:

Este curso es un acercamiento al mundo del diseño 3D y está pensado para cualquier perfil que busque adquirir habilidades básicas en modelado 3D, texturizado, materiales, iluminación y renderizado; así como explorar sus aplicaciones dentro del sector profesional.

#### QUÉ VOY A APRENDER:

Este curso te proporcionará una base sólida en modelado 3D y te capacitará para crear modelos 3D inorgánicos texturizados y animados con los que formar escenas atractivas. Te desenvolverás con Maya, serás capaz de hacer uso de distintas técnicas de texturizado e iluminación y mediante el proyecto final tendrás la oportunidad de aplicar estas aptitudes a tu portfolio, pudiéndolo enfocar a la industria de la producción multimedia 3D.

#### SALIDAS PROFESIONALES:

Los sectores de videojuegos, animación y visualización digital demandan perfiles capaces de crear materiales, texturas e iluminación de calidad profesional. Blender y Substance Painter son herramientas clave en estos procesos y se emplean ampliamente en estudios para la producción de assets y entornos 3D.

- Artista 3D Junior
- Artista de Texturas
- Especialista en Materiales Procedurales
- Artista de Entornos Junior
- Diseñador de Ambientes
- Artista Técnico

