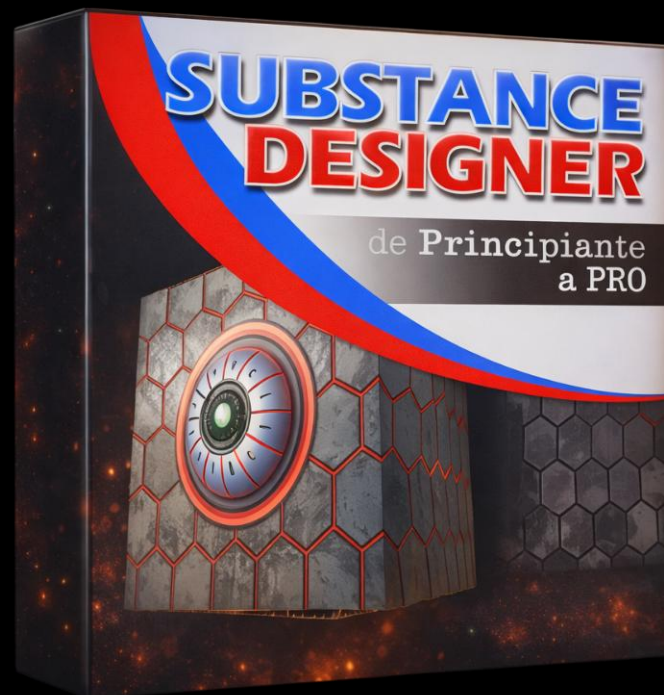


Substance Designer

DE PRINCIPIANTE A PRO



MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN

- ▶ Contenido del Curso
- ▶ Creación de Templates
- ▶ Nodos Básicos
- ▶ Academia Tecreven Studio

MÓDULO 2: CREACIÓN DE MATERIALES Y FORMAS COMPLEJAS

- ▶ Formas Procedurales Avanzadas
- ▶ Generación de formas complejas Parte 1
- ▶ Generación de formas complejas Parte 2
- ▶ Generación de formas complejas Parte 3
- ▶ Generación de formas complejas Parte 4
- ▶ Generación de formas complejas Parte 5

MÓDULO 3: CREACIÓN DE MUROS DE LADRILLOS

- ▶ Diseño procedural de muros de ladrillo desde cero Parte 1
- ▶ Diseño procedural de muros de ladrillo desde cero Parte 2
- ▶ Diseño procedural de muros de ladrillo desde cero Parte 3
- ▶ Diseño procedural de muros de ladrillo desde cero Parte 4
- ▶ Diseño procedural de muros de ladrillo desde cero Parte 5

MÓDULO 4: PRODUCCIÓN PROFESIONAL DE TEXTURAS

- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 1
- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 2
- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 3
- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 4
- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 5
- ▶ Creación de superficies de piedra realistas Parte 6

MÓDULO 5:

MATERIALES PROCEDURALES PROFESIONALES



LOGO Procedural Design



El Camino Continúa



TECREVEN
STUDIO



¿Qué aprenderá el estudiante en el Máster en Substance Painter?

◆ 1. Fundamentos Sólidos del Software

- Dominio completo de la interfaz.
- Configuración correcta de proyectos.
- Entendimiento profundo del flujo PBR.
- Organización profesional de capas y materiales.

El estudiante no solo aprenderá dónde están las herramientas, sino **cómo y por qué se usan en producción real**.

◆ 2. Preparación Técnica Profesional

- Importación correcta de modelos Lowpoly / Highpoly.
- Bakeo profesional de mapas (Normal, AO, Curvature, ID, Height).
- Manejo de UVs, UDIMs e IDs.
- Configuración adecuada para proyectos complejos.

Aquí se construye la base técnica que diferencia a un principiante de un artista preparado para industria.

◆ 3. Dominio de Máscaras, Generadores y Efectos

- Creación y control de máscaras inteligentes.
- Uso de Anchor Points.
- Generadores de desgaste realista.
- Filtros avanzados.
- Partículas dinámicas.

- Aplicación de suciedad, rayones y desgaste natural.

El estudiante aprenderá a crear **materiales vivos y creíbles**, no texturas planas.

◆ 4. Creación de Materiales Realistas

- Pintura desgastada.
- Superficies metálicas.
- Materiales industriales.
- Superficies de piedra realistas.
- Integración de detalles por canal (Base Color, Roughness, Metallic, Normal, Height).

Aprenderá a interpretar cómo se comportan los materiales en la vida real y replicarlo digitalmente.

◆ 5. Trabajo en Proyectos Reales

- Desarrollo completo de materiales desde cero.
- Creación de superficies complejas paso a paso.
- Aplicación práctica en modelos reales.
- Construcción progresiva de un proyecto profesional.

No es solo práctica aislada, es **producción completa de texturas listas para usar en videojuegos o render cinematográfico**.





<https://www.tecrevenstudios.com/mastersubstancedesigner>