

MÁSTER EN Substance Painter



MÓDULO: INTRODUCCIÓN

- ▶ Introducción Maestro
- ▶ Introducción al Software Parte 1
- ▶ Introducción al Software Parte 2
- ▶ Academia Tecreven Studio

MÓDULO 2: HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS AVANZADAS DE TEXTURIZADO

- ▶ Introducción a las Máscaras Parte 1
- ▶ Introducción a las Máscaras Parte 2
- ▶ Introducción a los Efectos
- ▶ Introducción a las Partículas
- ▶ Introducción a las Tools

MÓDULO 3: PREPARACIÓN Y BASES TÉCNICAS DEL TEXTURIZADO

- ▶ Importando Objetos Lowpoly Highpoly
- ▶ Material Pintura Desgastada
- ▶ Pintando Normals y Height
- ▶ UVW Udim y IDs
- ▶ UDIM y Máscaras de Geometría

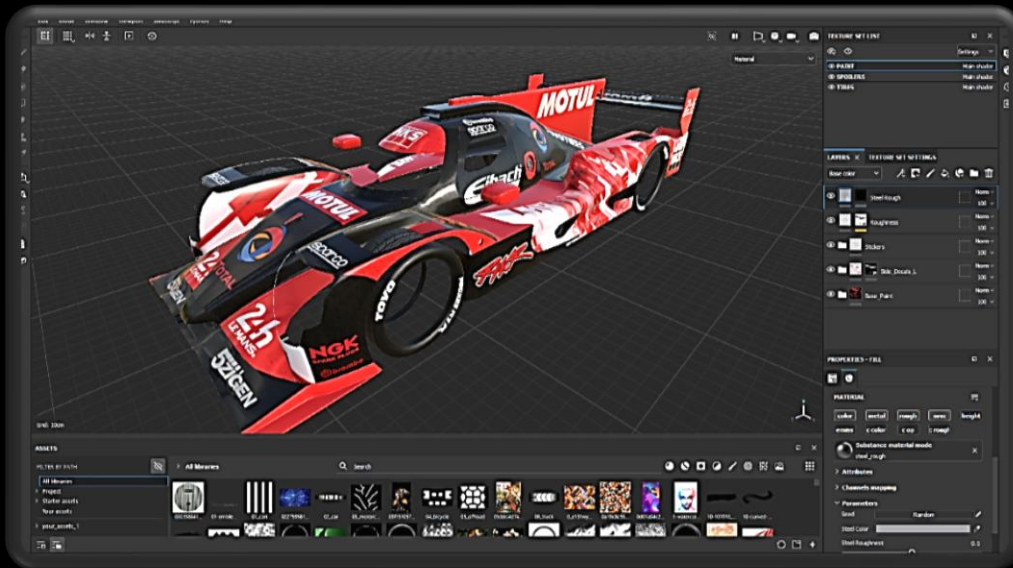
MÓDULO 4: PROPIEDADES AVANZADAS DE MATERIALES Y RENDER

- ▶ Anisotropy Sheen y Coa
- ▶ Stickers y Decals
- ▶ Materiales Avanzados Parte 1
- ▶ Materiales Avanzados Parte 2
- ▶ Tips de Materiales y Render

MÓDULO 5: INTEGRACIÓN Y PRODUCCIÓN FINAL DE TEXTURAS

- ▶ Tips de Máscaras Inteligentes
- ▶ Batimóvil GT parte 1
- ▶ Batimóvil GT parte 2
- ▶ Batimóvil GT parte 3
- ▶ Exportando las Texturas
- ▶ El Camino Continúa







¿Qué aprenderán los estudiantes en el Máster en Substance Painter?

◆ Fundamentos Profesionales del Texturizado

Dominarán desde cero la interfaz de Substance Painter, entendiendo cómo funciona el sistema de capas, materiales, máscaras y canales PBR para crear texturas realistas y optimizadas para videojuegos y cine.

◆ Flujo de Trabajo Profesional (Pipeline Real)

Aprenderán el flujo completo utilizado en la industria:

- Importación correcta de modelos (Lowpoly / Highpoly)
- Bakeo de mapas (Normal, AO, Curvature, ID, etc.)
- Configuración de proyectos PBR
- Preparación para motores como Unity y Unreal Engine

◆ Dominio de Materiales Inteligentes

Sabrán crear y modificar Smart Materials, entendiendo cómo funcionan las máscaras inteligentes, generators y filtros para lograr desgaste realista, suciedad procedural y detalles avanzados.

◆ Creación de Texturas Realistas y Cinemáticas

Desarrollarán materiales como:

- Metal desgastado
- Pintura industrial
- Superficies oxidadas
- Materiales sci-fi
- Superficies orgánicas y estilizadas

◆ Control Avanzado de Máscaras y Detalles

Aprenderán a trabajar con:

- Máscaras manuales y automáticas
- Anclajes (Anchor Points)
- Generadores
- Pintura manual de detalles
- Trabajo por canales (Base Color, Roughness, Metallic, Normal, Height)

◆ Uso Profesional de Partículas y Efectos

Aplicarán partículas dinámicas para crear:

- Rayones realistas
- Goteos
- Suciedad acumulada
- Efectos de desgaste natural

◆ Organización y Optimización de Proyectos

Aprenderán a estructurar correctamente sus capas y materiales para mantener proyectos limpios, optimizados y listos para producción.

◆ Exportación Profesional para Videojuegos

Dominarán los presets de exportación:

- Unity
- Unreal Engine
- Render offline
- Configuración de mapas personalizados



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