

TEXTURIZADO 301

Este diplomado es ideal para todos los artistas de texturas que desean acelerar sus tiempos de producción maximizando la calidad. El enfoque es en la creación de materiales procedurales con Substance Designer y la aplicación de texturas avanzadas con Substance Painter. Se muestra cómo aplicar los materiales en Autodesk Maya, Unreal Engine y Marmoset Toolbag.

Algunos de los temas que se aprenden son:

- Entendiendo el funcionamiento de Substances
- Usando Substance Textures en Maya
- Preparando los modelos 3d para Substance Painter
- Haciendo bakes con Substance Painter
- Exportando las texturas
- Usando Substance Designer
- Usando Substance Designer
- Editando materiales con Substance Designer
- Creando materiales procedurals con Substance Designer
- Probando los materiales usando render en tiempo real y con Arnold
- Mejores practicas para modelos de baja resolución y alta resolución
- Usando PBR para todo