

Corso Universitario Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale





Corso Universitario Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/corso-universitario/substance-painter-arte-realta-virtuale

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

I professionisti creativi di tutto il mondo nel settore del *gaming* utilizzano il software Substance Painter. I suoi strumenti intelligenti e il suo potenziale nella modellazione 3D lo rendono indispensabile. In questo corso, gli artisti digitali impareranno, grazie a un team di docenti esperti, le funzioni principali per creare un progetto tridimensionale di altissima qualità. I contenuti multimediali, il sistema *Relearning* e la metodologia 100% online faciliteranno l'apprendimento del creatore artistico che desidera imparare al proprio ritmo.





“

Dipingi le tue creazioni 3D con maggiore qualità ed efficienza, grazie a questo Corso Universitario”

In questo Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale, gli artisti digitali approfondiranno uno dei software più utilizzati dai principali creatori di videogiochi. Questo potente programma di design fornisce gli strumenti essenziali per realizzare progetti di animazione stilizzati.

Il personale docente, con una vasta esperienza nel settore della grafica e della creazione di videogiochi, guiderà gli studenti nella creazione di un progetto completo con risultati di alta qualità. In questo modo potranno sfruttare al meglio il potente motore di pittura, gli strumenti intelligenti e avanzati per una perfetta modellazione tridimensionale.

Un'eccellente opportunità per i professionisti che desiderano fare carriera e aggiornare le proprie conoscenze. Il metodo 100% online si adatta anche al profilo di chi vuole conciliare lo studio con la vita privata. Con la libertà concessa da questo insegnamento potranno accedere ai contenuti multimediali della piattaforma virtuale e distribuire il carico didattico di questo Corso Universitario come meglio credono.

Questo **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella Realtà Virtuale
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Impara, con questo Corso Universitario, a creare modellazioni 3D da zero e in modo efficiente"

“

Impara da esperti del settore della progettazione di giochi VR come ottenere il massimo dai materiali intelligenti di Substance”

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Tieniti aggiornato sulla modellazione 3D. Un team di insegnanti esperti ti guiderà in questo processo di apprendimento.

Migliora le tue creazioni applicando gli strumenti per la pennellata forniti da questo Corso Universitario.



02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Corso Universitario è quello di rinnovare le conoscenze dell'artista digitale in uno dei programmi leader nel settore dei videogiochi VR. Attraverso casi di studio, gli studenti impareranno a creare un progetto completo migliorando i flussi di lavoro. Al termine di questo corso, saranno anche in grado di padroneggiare gli strumenti intelligenti offerti dal software per ottenere una modellazione di qualità. Il personale docente di questo programma aiuterà gli studenti a raggiungere questi obiettivi e a dare impulso alla loro carriera.





“

*Sfrutta il potenziale degli strumenti
avanzati di Substance Painter,
grazie a questo Corso Universitario”*



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* di qualità
- ◆ Creare una modellazione organica di qualità
- ◆ Comprendere le basi della retopology
- ◆ Comprendere le basi UV
- ◆ Padroneggiare il baking in *Substance Painter*
- ◆ Gestire con competenza gli strati
- ◆ Essere in grado di creare un dossier e presentare un lavoro a livello professionale, con la massima qualità
- ◆ Decidere consapevolmente quali sono i programmi più adatti alle tue *Pipeline*





Obiettivi specifici

- ◆ Fare un utilizzo intelligente delle texture di *substance*
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera utilizzando Substance Painter
- ◆ Padroneggiare i generatori e i filtri con Substance Painter
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione *di hard surface* con Substance Painter
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione organica con Substance Painter
- ◆ Realizzare un buon rendering per mostrare i *props* utilizzando Substance Painter

“

Sulla piattaforma virtuale avrai a disposizione un'ampia gamma di risorse multimediali a cui potrai accedere quando e da dove vorrai"



03

Direzione del corso

Nella selezione del personale docente realizzata per questo Corso Universitario, sono stati seguiti i rigorosi requisiti di TECH per offrire agli studenti un'istruzione ottimale e accessibile a tutti. In questo corso, il creatore artistico avrà a disposizione un team di docenti con una preparazione in graphic design e conoscenza del settore dei videogiochi VR, grazie alla loro esperienza professionale in questo campo. Il personale docente, i contenuti multimediali, il sistema *Relearninge* una metodologia 100% online aiuteranno gli studenti a raggiungere i loro obiettivi.





“

Qualsiasi artista che voglia essere presente nel campo dei videogiochi VR deve padroneggiare la tecnica di modellazione. Un team di insegnanti esperti ti aiuterà a raggiungere questo obiettivo"

Direzione



Dott. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artista senior di ambienti ed elementi e consulente 3D presso The Glimpse Group VR
- Designer di modelli 3D e artista di texture per INMO-REALITY
- Artista di prop e ambienti per giochi PS4 presso Rascal Revolt
- Laurea in Belle Arti presso l'UPV
- Specialista in Tecniche Grafiche presso l'Università dei Paesi Baschi
- Master in Scultura e modellazione digitale presso la Voxel School di Madrid
- Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'U-tad Università di Madrid

Personale docente

Dott. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operatore audiovisivo. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent presso 5CA
- ♦ Creatore e progettista di ambienti 3D e VR presso Inmoreality
- ♦ Disegnatore artistico presso Seamantis Games
- ♦ Fondatore di Evolve Games.
- ♦ Laurea in Design grafico presso la Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Laurea in Design di videogiochi e contenuti interattivi presso la Scuola d'Arte di Granada
- ♦ Master in Game Design- U-tad, Scuola di Design di Madrid



04

Struttura e contenuti

Il programma di questo Corso Universitario è stato preparato da un team di docenti specializzati in graphic design ed esperti nel campo dei videogiochi VR.

Durante le sei settimane di corso, gli studenti potranno esaminare tutti gli elementi che possono essere utilizzati efficacemente con Substance Painter. Importazioni, livelli, texture, effetti e illuminazione saranno trattati in modo approfondito e pratico attraverso il sistema *Studies Cases* di Harvard. Il team di docenti specializzati nel settore del *gaming* fornirà gli elementi chiave essenziali per ottenere il massimo da questo programma di progettazione.





“

Grazie a questo Corso Universitario potrai ottenere il massimo realismo nella tua modellazione 3D"

Modulo 1. Substance Painter

- 1.1. Creazione di progetto
 - 1.1.1. Importazione di mappe
 - 1.1.2. UV
 - 1.1.3. Baking
- 1.2. Livelli
 - 1.2.1. Tipi di livelli
 - 1.2.2. Opzioni del livello
 - 1.2.3. Materiali
- 1.3. Disegnare
 - 1.3.1. Tipi di pennelli
 - 1.3.2. *Fill Projections*
 - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Effetti
 - 1.4.1. *Fill*
 - 1.4.2. Livelli
 - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Maschere
 - 1.5.1. Alphas
 - 1.5.2. Procedure e *Grunges*
 - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Generatori
 - 1.6.1. Generatori
 - 1.6.2. Usi
 - 1.6.3. Esempi
- 1.7. Filtri
 - 1.7.1. Filtri
 - 1.7.2. Usi
 - 1.7.3. Esempi





- 1.8. Texturing di *prop* hard surface
 - 1.8.1. Texturing di *prop*
 - 1.8.2. Texturing di *prop* evoluzione
 - 1.8.3. Texturing di *prop* finale
- 1.9. Texturing di *prop* organico
 - 1.9.1. Texturing di *prop*
 - 1.9.2. Texturing di *prop* evoluzione
 - 1.9.3. Texturing di *prop* finale
- 1.10. Render
 - 1.10.1. *IRay*
 - 1.10.2. Post-elaborazione di base
 - 1.10.3. Gestione del *colore*

“

*Presenta i tuoi progetti ad alta
risoluzione ai creatori di videogiochi
di Realtà Virtuale. È arrivata l'ora”*

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale**

Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Substance Painter per
l'Arte nella Realtà Virtuale

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale

