

Curso

Substance Painter em Arte  
para Realidade Virtual



## Curso

### Substance Painter em Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: [www.techtute.com/pt/design/curso/substance-painter-arte-realidade-virtual](http://www.techtute.com/pt/design/curso/substance-painter-arte-realidade-virtual)

# Índice

01

Apresentação

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Direção do curso

---

*pág. 12*

04

Estrutura e conteúdo

---

*pág. 16*

05

Metodología de estudo

---

*pág. 20*

06

Certificação

---

*pág. 30*



# 01

# Apresentação

Os profissionais criativos de todo o mundo na indústria gaming utilizam o programa Substance Painter. As suas ferramentas inteligentes e o seu potencial na pintura de modelagem 3D tornam-no indispensável. Neste curso, o artista digital aprenderá, graças a uma equipa de professores especializados, as suas principais funções para criar um projeto tridimensional da mais alta qualidade. Os conteúdos multimédia, o sistema Relearning e a metodologia 100% online facilitarão a aprendizagem do criador artístico que deseja aprender ao seu próprio ritmo.





“

*Pinte as suas criações 3D com maior qualidade e eficiência, graças a este Curso”*

Neste Curso de Substance Painter em Arte para Realidade Virtual o artista digital vai mergulhar num dos softwares mais utilizados pelos grandes criadores de títulos. Este poderoso programa de design fornece as ferramentas essenciais para realizar projetos de animação estilizados.

O corpo docente, com uma vasta experiência no setor do design gráfico e da criação de videojogos, orientará os alunos na criação de um projeto completo com resultados de alta qualidade. Desta forma, poderá tirar o máximo partido do potente motor de pintura, das ferramentas inteligentes e avançadas para obter uma modelagem tridimensional perfeita.

Uma excelente oportunidade para o profissional que deseja progredir na sua carreira e atualizar os seus conhecimentos. O método 100% online também se adequa ao perfil de uma pessoa que quer conciliar os estudos com a sua vida pessoal. Com a liberdade concedida por este ensino, poderá aceder aos conteúdos multimédia da plataforma virtual e distribuir livremente a carga lectiva deste Curso.

Este **Curso de Substance Painter em Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte para Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e predominantemente práticos com que está concebido fornecem informações práticas sobre as disciplinas que são essenciais para a prática profissional
- ◆ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ O seu foco especial em metodologias inovadoras
- ◆ Aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ◆ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet

“

*Aprenda com este Curso a criar modelagens 3D desde os primeiros passos e de uma forma eficiente”*

“

*Aprenda ao lado dos especialistas no setor de design para videojogos de RV como tirar o máximo proveito dos materiais inteligentes do Substance”*

*Mantenha renovados e actualizados os seus conhecimentos de modelagem 3D. Uma equipa de professores especializados orientá-lo-á neste processo de aprendizagem.*

*Melhore as suas criações aplicando as ferramentas de pincelada fornecidas por este Curso.*

O corpo docente do curso inclui profissionais do sector que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

Os seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirão ao profissional uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma formação imersiva programada para treinar em situações reais.

A conceção desta capacitação centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, através da qual o profissional terá de tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem ao longo da capacitação académica. Para tal, contará com o apoio de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por especialistas conceituados.





# 02

## Objetivos

O principal objetivo deste Curso é conseguir a renovação dos conhecimentos do artista digital num dos programas líderes no setor dos videojogos de RV. Através de estudos de casos, os alunos aprenderão a criar um projeto completo, melhorando os fluxos de trabalho. Além disso, no final deste curso, será capaz de dominar as ferramentas inteligentes oferecidas pelo software para obter uma modelagem de qualidade. O corpo docente deste programa acompanhará os estudantes para atingirem tais objetivos e impulsionar as suas carreiras profissionais.







“

*Explora o potencial das ferramentas avançadas do Substance Painter, graças a este Curso”*



## Objetivos gerais

---

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem hard surface de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Compreender os fundamentos da retopologia
- ◆ Compreender os princípios básicos das UVs
- ◆ Dominar o bakeado em Substance Painter
- ◆ Gerir camadas com perícia
- ◆ Ser capaz de criar um Dossier e apresentar o trabalho a um nível profissional, com a máxima qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre os programas que melhor se adequam ao seu Pipeline





## Objetivos específicos

---

- ◆ Utilizar texturas de Substance de forma inteligente
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar geradores e filtros
- ◆ Criar texturas de qualidade para uma modelagem hard surface
- ◆ Criar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Ser capaz de fazer uma boa renderização para mostrar os props

“

*Dispõe de uma grande variedade de recursos multimédia na plataforma virtual, para que aceda a eles quando e onde desejar”*



# 03

## Direção do curso

Na seleção do corpo docente que ministra este Curso, foram seguidos os requisitos rigorosos da TECH, a fim de oferecer aos alunos um ensino ótimo e ao alcance de todos. Neste curso, o criador artístico terá à sua disposição uma equipa docente com formação em design gráfico e conhecimento do setor dos videojogos RV, graças à sua experiência profissional neste domínio. O corpo docente, o conteúdo multimédia, o sistema Relearning e uma metodologia 100% online ajudarão os estudantes a atingir os seus objetivos.





“

*Todo artista que queira estar presente no domínio dos videojogos RV deve dominar a técnica de modelagem. Um equipa docente especializada ajudá-lo-á a alcançá-lo”*



## Direção



### Sr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambiente para jogos PS4 na Rascal Revolt
- Licenciatura em Belas Artes pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madrid
- Mestrado em Arte e Design para Videojogos pela Universidade U-Tad de Madrid

## Professores

### Sr. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Operador Audiovisual. PTM Pictures That moves
- ♦ Gaming Tech Support Agent na 5CA
- ♦ Criador e designer de ambientes 3D e VR na Inmoreality
- ♦ Designer de arte na Seamantis Games
- ♦ Fundador da Evolve Games
- ♦ Licenciatura em Design Gráfico pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Licenciatura em Design de Videojogos e Conteúdo Interativo pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Mestrado em Game Design- U-tad, Desing School de Madrid





# 04

## Estrutura e conteúdo

O programa deste Curso foi preparado por uma equipa docente especializada em design gráfico e experiente no campo dos videojogos em RV. Os alunos poderão percorrer, durante as seis semanas deste curso, todos os elementos que podem ser utilizados eficazmente com o Substance Painter. A importação, camadas, texturas, os efeitos, a iluminação, serão abordados em profundidade e de forma prática através do sistema de casos de estudo de Harvard. A equipa docente especializada no setor gaming fornecerá as chaves essenciais para tirar o máximo partido deste programa de design.







“

*Obtenha o máximo realismo na sua modelagem 3D com este Curso”*



## Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Criação de projeto
  - 1.1.1. Importação de mapas
  - 1.1.2. Uvs
  - 1.1.3. Bakeado
- 1.2. Camadas
  - 1.2.1. Tipos de camadas
  - 1.2.2. Opções de camadas
  - 1.2.3. Materiais
- 1.3. Pintar
  - 1.3.1. Tipos de pincéis
  - 1.3.2. *Fill Projections*
  - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Efeitos
  - 1.4.1. *Fill*
  - 1.4.2. Níveis
  - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Máscaras
  - 1.5.1. Alphas
  - 1.5.2. Procedimentos e *Grunges*
  - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Geradores
  - 1.6.1. Geradores
  - 1.6.2. Usos
  - 1.6.3. Exemplos
- 1.7. Filtros
  - 1.7.1. Filtros
  - 1.7.2. Usos
  - 1.7.3. Exemplos





- 1.8. Texturização de *Prop Hard Surface*
  - 1.8.1. Texturização de *Prop*
  - 1.8.2. Texturização de *Prop* evolução
  - 1.8.3. Texturização de *Prop* final
- 1.9. Texturização de *Prop* orgânico
  - 1.9.1. Texturização de *Prop*
  - 1.9.2. Texturização de *Prop* evolução
  - 1.9.3. Texturização de *Prop* final
- 1.10. Render
  - 1.10.1. *Iray*
  - 1.10.2. Pós-processamento
  - 1.10.3. Gestão do *Col*

“

*Apresente os seus projetos em alta resolução aos criadores de videojogos de Realidade Virtual. Agora é o momento”*



# 05

# Metodologia de estudo

A TECH é a primeira universidade do mundo a unir a metodologia dos **case studies** com o **Relearning**, um sistema de aprendizado 100% online baseado na repetição guiada.

Essa estratégia de ensino inovadora foi projetada para oferecer aos profissionais a oportunidade de atualizar conhecimentos e desenvolver habilidades de forma intensiva e rigorosa. Um modelo de aprendizagem que coloca o aluno no centro do processo acadêmico e lhe dá o papel principal, adaptando-se às suas necessidades e deixando de lado as metodologias mais convencionais.





“

*A TECH prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso em sua carreira”*

## O aluno: a prioridade de todos os programas da TECH

Na metodologia de estudo da TECH, o aluno é o protagonista absoluto. As ferramentas pedagógicas de cada programa foram selecionadas levando-se em conta as demandas de tempo, disponibilidade e rigor acadêmico que, atualmente, os alunos, bem como os empregos mais competitivos do mercado, exigem.

Com o modelo educacional assíncrono da TECH, é o aluno quem escolhe quanto tempo passa estudando, como decide estabelecer suas rotinas e tudo isso no conforto do dispositivo eletrônico de sua escolha. O aluno não precisa assistir às aulas presenciais, que muitas vezes não poderá comparecer. As atividades de aprendizado serão realizadas de acordo com sua conveniência. O aluno sempre poderá decidir quando e de onde estudar.

“

*Na TECH, o aluno NÃO terá aulas ao vivo  
(das quais poderá nunca participar)”*



## Os programas de ensino mais abrangentes do mundo

A TECH se caracteriza por oferecer os programas acadêmicos mais completos no ambiente universitário. Essa abrangência é obtida por meio da criação de programas de estudo que cobrem não apenas o conhecimento essencial, mas também as últimas inovações em cada área.

Por serem constantemente atualizados, esses programas permitem que os alunos acompanhem as mudanças do mercado e adquiram as habilidades mais valorizadas pelos empregadores. Dessa forma, os alunos da TECH recebem uma preparação abrangente que lhes dá uma vantagem competitiva significativa para avançar em suas carreiras.

Além disso, eles podem fazer isso de qualquer dispositivo, PC, tablet ou smartphone.

“

*O modelo da TECH é assíncrono, portanto, você poderá estudar com seu PC, tablet ou smartphone onde quiser, quando quiser e pelo tempo que quiser”*



## Case studies ou Método de caso

O método de casos tem sido o sistema de aprendizado mais amplamente utilizado pelas melhores escolas de negócios do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, sua função também era apresentar a eles situações complexas da vida real. Assim, eles poderiam tomar decisões informadas e fazer julgamentos de valor sobre como resolvê-los. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Com esse modelo de ensino, é o próprio aluno que desenvolve sua competência profissional por meio de estratégias como o *Learning by doing* ou o *Design Thinking*, usados por outras instituições renomadas, como Yale ou Stanford.

Esse método orientado para a ação será aplicado em toda a trajetória acadêmica do aluno com a TECH. Dessa forma, o aluno será confrontado com várias situações da vida real e terá de integrar conhecimentos, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões. A premissa era responder à pergunta sobre como eles agiriam diante de eventos específicos de complexidade em seu trabalho diário.



## Método Relearning

Na TECH os *case studies* são alimentados pelo melhor método de ensino 100% online: o *Relearning*.

Esse método rompe com as técnicas tradicionais de ensino para colocar o aluno no centro da equação, fornecendo o melhor conteúdo em diferentes formatos. Dessa forma, consegue revisar e reiterar os principais conceitos de cada matéria e aprender a aplicá-los em um ambiente real.

Na mesma linha, e de acordo com várias pesquisas científicas, a repetição é a melhor maneira de aprender. Portanto, a TECH oferece entre 8 e 16 repetições de cada conceito-chave dentro da mesma lição, apresentadas de uma forma diferente, a fim de garantir que o conhecimento seja totalmente incorporado durante o processo de estudo.

*O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.*



## Um Campus Virtual 100% online com os melhores recursos didáticos

Para aplicar sua metodologia de forma eficaz, a TECH se concentra em fornecer aos alunos materiais didáticos em diferentes formatos: textos, vídeos interativos, ilustrações e mapas de conhecimento, entre outros. Todos eles são projetados por professores qualificados que concentram seu trabalho na combinação de casos reais com a resolução de situações complexas por meio de simulação, o estudo de contextos aplicados a cada carreira profissional e o aprendizado baseado na repetição, por meio de áudios, apresentações, animações, imagens etc.

As evidências científicas mais recentes no campo da neurociência apontam para importância de levar em conta o local e o contexto em que o conteúdo é acessado antes de iniciar um novo processo de aprendizagem. A capacidade de ajustar essas variáveis de forma personalizada ajuda as pessoas a lembrar e armazenar o conhecimento no hipocampo para retenção a longo prazo. Trata-se de um modelo chamado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que é aplicado conscientemente nesse curso universitário.

Por outro lado, também para favorecer ao máximo o contato entre mentor e mentorado, é oferecida uma ampla variedade de possibilidades de comunicação, tanto em tempo real quanto em diferido (mensagens internas, fóruns de discussão, serviço telefônico, contato por e-mail com a secretaria técnica, bate-papo, videoconferência etc.).

Da mesma forma, esse Campus Virtual muito completo permitirá que os alunos da TECH organizem seus horários de estudo de acordo com sua disponibilidade pessoal ou obrigações de trabalho. Dessa forma, eles terão um controle global dos conteúdos acadêmicos e de suas ferramentas didáticas, em função de sua atualização profissional acelerada.



*O modo de estudo online deste programa permitirá que você organize seu tempo e ritmo de aprendizado, adaptando-o à sua agenda”*

### A eficácia do método é justificada por quatro conquistas fundamentais:

1. Os alunos que seguem este método não só assimilam os conceitos, mas também desenvolvem a capacidade intelectual através de exercícios de avaliação de situações reais e de aplicação de conhecimentos.
2. A aprendizagem se consolida nas habilidades práticas, permitindo ao aluno integrar melhor o conhecimento à prática clínica.
3. A assimilação de ideias e conceitos se torna mais fácil e eficiente, graças à abordagem de situações decorrentes da realidade.
4. A sensação de eficiência do esforço investido se torna um estímulo muito importante para os alunos, o que se traduz em um maior interesse pela aprendizagem e um aumento no tempo dedicado ao curso.





## A metodologia universitária mais bem avaliada por seus alunos

Os resultados desse modelo acadêmico inovador podem ser vistos nos níveis gerais de satisfação dos alunos da TECH.

A avaliação dos alunos sobre a qualidade do ensino, a qualidade dos materiais, a estrutura e os objetivos do curso é excelente. Não é de surpreender que a instituição tenha se tornado a universidade mais bem avaliada por seus alunos na plataforma de avaliação Trustpilot, com uma pontuação de 4,9 de 5.

*Acesse o conteúdo do estudo de qualquer dispositivo com conexão à Internet (computador, tablet, smartphone) graças ao fato da TECH estar na vanguarda da tecnologia e do ensino.*

*Você poderá aprender com as vantagens do acesso a ambientes de aprendizagem simulados e com a abordagem de aprendizagem por observação, ou seja, aprender com um especialista.*

Assim, os melhores materiais educacionais, cuidadosamente preparados, estarão disponíveis neste programa:



#### Material de estudo

O conteúdo didático foi elaborado especialmente para este curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que permite que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online, com as técnicas mais recentes que nos permitem lhe oferecer a melhor qualidade em cada uma das peças que colocaremos a seu serviço.



#### Práticas de aptidões e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver as habilidades e competências específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no âmbito da globalização.



#### Resumos interativos

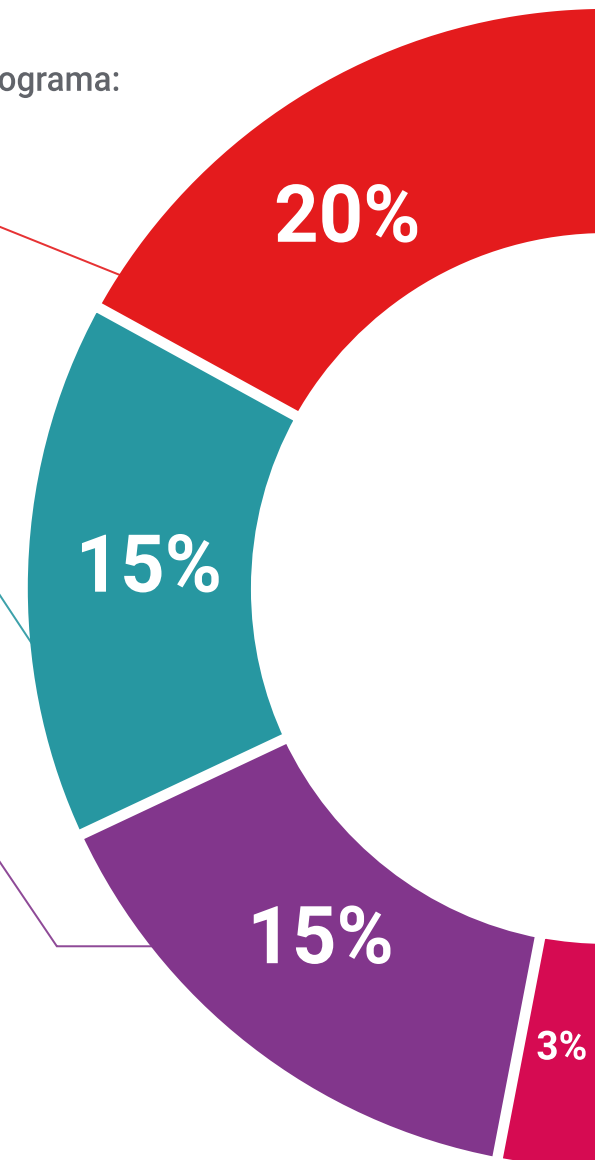
Apresentamos os conteúdos de forma atraente e dinâmica em pílulas multimídia que incluem áudio, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais com o objetivo de reforçar o conhecimento.

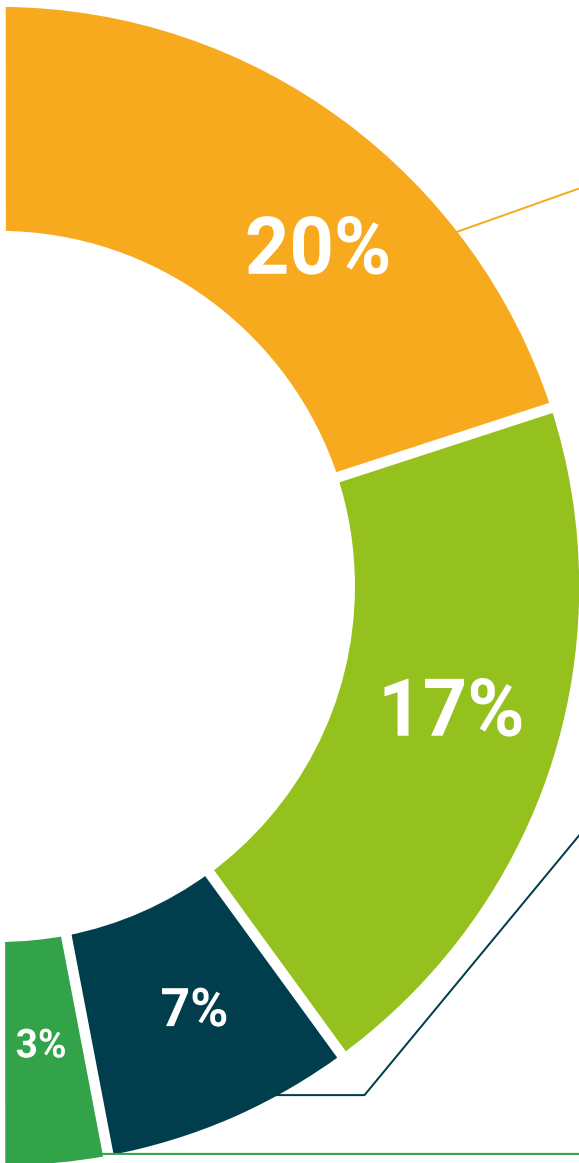
Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa"



#### Leituras complementares

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual do estudante você terá acesso a tudo o que for necessário para completar sua capacitação.





#### Case Studies

Você concluirá uma seleção dos melhores *case studies* da disciplina. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas no cenário internacional.



#### Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente seus conhecimentos ao longo de todo o programa. Fazemos isso em 3 dos 4 níveis da Pirâmide de Miller.



#### Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O *Learning from an expert* fortalece o conhecimento e a memória, e aumenta nossa confiança para tomar decisões difíceis no futuro.



#### Guias rápidos de ação

A TECH oferece o conteúdo mais relevante do curso em formato de fichas de trabalho ou guias rápidos de ação. Uma forma sintetizada, prática e eficaz de ajudar os alunos a progredirem na aprendizagem.





06

# Certificação

O Curso de Substance Painter em Arte para Realidade Virtual garante, além da formação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um certificado de Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Conclua este programa de estudos  
com sucesso e receba seu certificado  
sem sair de casa e sem burocracias”*

Este **Curso de Substance Painter em Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de recepção, o certificado\* correspondente ao título de **Curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Curso, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Certificação: **Curso de Substance Painter em Arte para Realidade Virtual**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**

ECTS: **6**



\*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.



futuro  
saúde confiança pessoas  
informação orientadores  
educação certificação ensino  
garantia aprendizagem  
instituições tecnologia  
comunidade comunidade  
atenção personalizada  
conhecimento inovação  
presente qualidade  
desenvolvimento sustentabilidade

**tech** universidade  
tecnológica

**Curso**  
Substance Painter em Arte  
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Acreditação: 6 ECTS
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Curso

Substance Painter em Arte  
para Realidade Virtual

