

大学课程

Substance Painter

在虚拟现实艺术中的应用





## 大学课程

### Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/substance-painter-art-virtual-reality](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/substance-painter-art-virtual-reality)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

20

06

学位

---

28



# 01 介绍

全世界游戏领域的专业创作人员都在使用 Substance Painter 软件。它的智能工具和三维建模绘画潜力使其成为不可或缺的工具。在本课程中, 数字艺术家们将在专家教学团队的指导下, 学习其主要功能, 以创建顶级质量的三维项目。多媒体内容、Relearning系统和100% 在线教学方法将为希望按照自己的进度学习的艺术创作者提供学习便利。





“

通过本大学课程, 你将以更高的质量和效率绘制三维作品”

在本Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用大学课程中, 数字艺术家们将深入学习主要标题创作者最广泛使用的软件之一。这款功能强大的设计软件提供了实现风格化动画项目的基本工具。

教学人员在平面设计和视频游戏创作领域拥有丰富的经验, 他们将指导学生创建一个具有高质量效果的完整项目。通过这种方式, 他们将最大限度地利用强大的绘画引擎、智能和先进的工具来获得完美的三维建模。

对于希望在职业生涯中不断进步和更新知识的专业人士来说, 这是一个绝佳的机会。100% 在线的教学方式也适合那些希望将学习与个人生活相结合的人。通过这种教学方式, 你可以自由访问虚拟平台的多媒体内容, 并根据自己的需要分配本大学课程的教学任务。

这个**Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由虚拟的艺术现实专家提出的案例研究的发展
- ◆ 这个校级硕士的图形化、示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容



通过本大学课程的学习, 你可以从  
第一步开始高效地创建 3D 模型"



“

向 VR 视频游戏设计领域的专家学习  
如何利用 Substance 的智能材料”

这个课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,也就是一个模拟的环境,提供一个沉浸式的学习程序,为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须必须尝试解决他们在整个学术课程中所面临的不同专业实践情况。为此,你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助

不断更新你的 3D 建模知识。专家教学团队将在学习过程中为你提供指导。

通过应用本大学课程提供的笔触工具,提升你的创作水平。



# 02 目标

本大学课程的主要目标是更新 VR 电子游戏领域领先课程之一的数字艺术家的知识。通过案例研究, 学生将学习如何通过改进工作流程来创建一个完整的项目。课程结束时, 他们还将掌握软件提供的智能工具, 以获得高质量的建模。本课程的教学人员将帮助学生实现这些目标, 促进他们的职业发展。







“

利用 Substance Painter 高级工具  
的潜力, 这要归功于本大学课程”



## 总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的硬表面建模
- ◆ 创建高质量的有机模型
- ◆ 理解修辞学的基本原理
- ◆ 了解UV的基础知识
- ◆ 掌握Substance Painter的烘焙技术
- ◆ 熟练地管理图层
- ◆ 能够创建档案,并以专业水平展示最高质量的作品
- ◆ 有意识地决定哪些方案最适合学习者的管道





## 具体目标

- ◆ 巧妙地使用 Substance 纹理
- ◆ 能够使用 Substance Painter 创建任何类型的遮罩
- ◆ 使用 Substance Painter 熟练掌握生成器和滤镜
- ◆ 使用 Substance Painter 为硬表面建模创建优质纹理
- ◆ 使用 Substance Painter 为有机物建模创建优质纹理
- ◆ 使用 Substance Painter 制作出色的渲染效果以展示道具

“

在虚拟平台上,你可以随时  
随地访问各种多媒体资源”



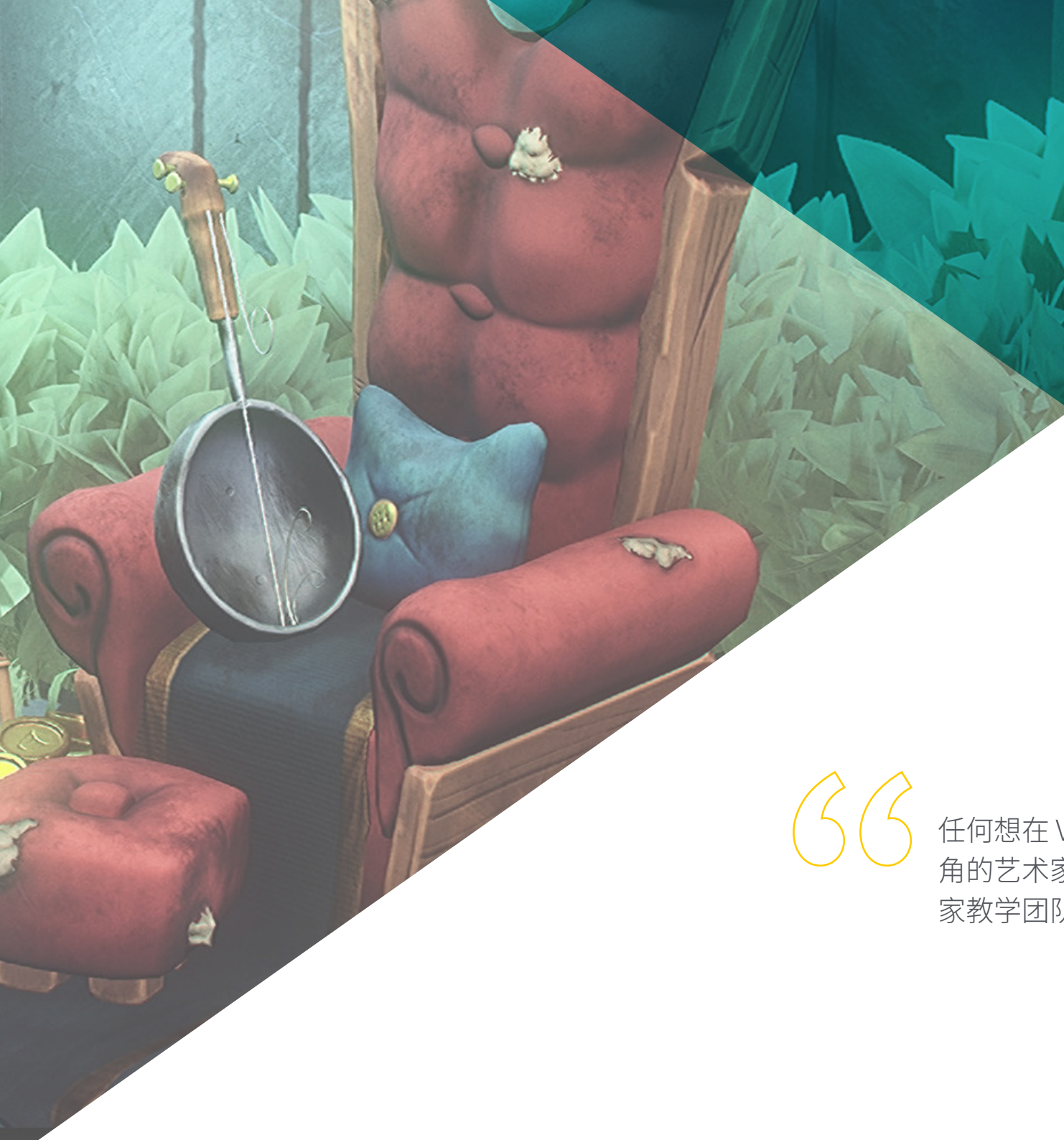


# 03 课程管理

在为大学课程挑选教师时,TECH 严格遵守了相关要求,以便为学生提供面向所有人的最佳教学。在本课程中,艺术创作者将拥有一支受过平面设计培训并了解 VR 视频游戏领域的教学团队,这要归功于他们在该领域的专业经验。师资力量、多媒体内容、Relearning 系统和 100% 在线教学方法将帮助学生实现他们的目标。







“

任何想在 VR 视频游戏领域崭露头角  
的艺术家都必须掌握建模技术。专  
家教学团队将帮助你实现这一目标”

## 管理人员



### Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- The Glimpse Group VR 高级环境与元素艺术家和 3D 顾问
- INMO-REALITY 的 3D 模型设计师和纹理艺术家
- Rascal Revolt 中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- 毕业于 UPV 美术专业
- 巴斯克大学图形技术专家
- 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- 马德里大学电子游戏艺术与设计硕士

## 教师

### Márquez Maceiras, Mario 先生

- ◆ 视听运营商PTM 图片 移动
- ◆ 5CA 的游戏技术支持代理
- ◆ Inmoreality 的 3D 和 VR 环境的创造者和设计师
- ◆ Seamantis Games 美术设计师
- ◆ 进化游戏创始人
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院平面设计专业
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院毕业于学校的电子游戏设计和互动内容专业
- ◆ 游戏设计硕士 - U-tad, 马德里设计学院





# 04

## 结构和内容

本大学课程的教学大纲由图形设计专业的教学团队和 VR 视频游戏领域的专家编写。在为期六周的课程中,学员们将学习到 Substance Painter 中可以有效使用的所有元素。导入、图层、纹理、特效和照明将通过哈佛学习案例系统以实践的方式进行深入讲解。游戏领域的专业教学团队将为学员提供从这一设计课程中获得最大收益的基本要素。







“

有了这个大学课程, 你的 3D 建模将获得最大程度的真实感”



## 模块 1. 物质颜料

- 1.1. 创建项目
  - 1.1.1. 地图导入
  - 1.1.2. UVs
  - 1.1.3. 烘焙
- 1.2. 图层
  - 1.2.1. 图层类型
  - 1.2.2. 图层选项
  - 1.2.3. 材料
- 1.3. 画
  - 1.3.1. 画笔类型
  - 1.3.2. 填充投影
  - 1.3.3. 高级动态绘画
- 1.4. 效果
  - 1.4.1. 填满
  - 1.4.2. 级别
  - 1.4.3. 锚点
- 1.5. 面具
  - 1.5.1. 缩写:Alphas
  - 1.5.2. 程序和垃圾
  - 1.5.3. 硬质表面
- 1.6. 发电机
  - 1.6.1. 发电机
  - 1.6.2. 用途
  - 1.6.3. 实例
- 1.7. 过滤器
  - 1.7.1. 过滤器
  - 1.7.2. 用途
  - 1.7.3. 实例





- 1.8. 支撑硬表面纹理
  - 1.8.1. 道具纹理
  - 1.8.2. 进化道具纹理
  - 1.8.3. 最终道具纹理模
- 1.9. 有机道具纹理
  - 1.9.1. 道具纹理
  - 1.9.2. 进化道具纹理
  - 1.9.3. 最终道具纹理模
- 1.10. 渲染
  - 1.10.1. IRay
  - 1.10.2. 后期处理
  - 1.10.3. Col管理

“

向虚拟现实视频游戏的创作者展示你的高分辨率项目。现在是时候了”

# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

## 案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

## 一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。



## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年, 我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



在TECH, 你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年, 我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量, 材料质量, 课程结构, 目标.....), 与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。

在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



### 学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



### 大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



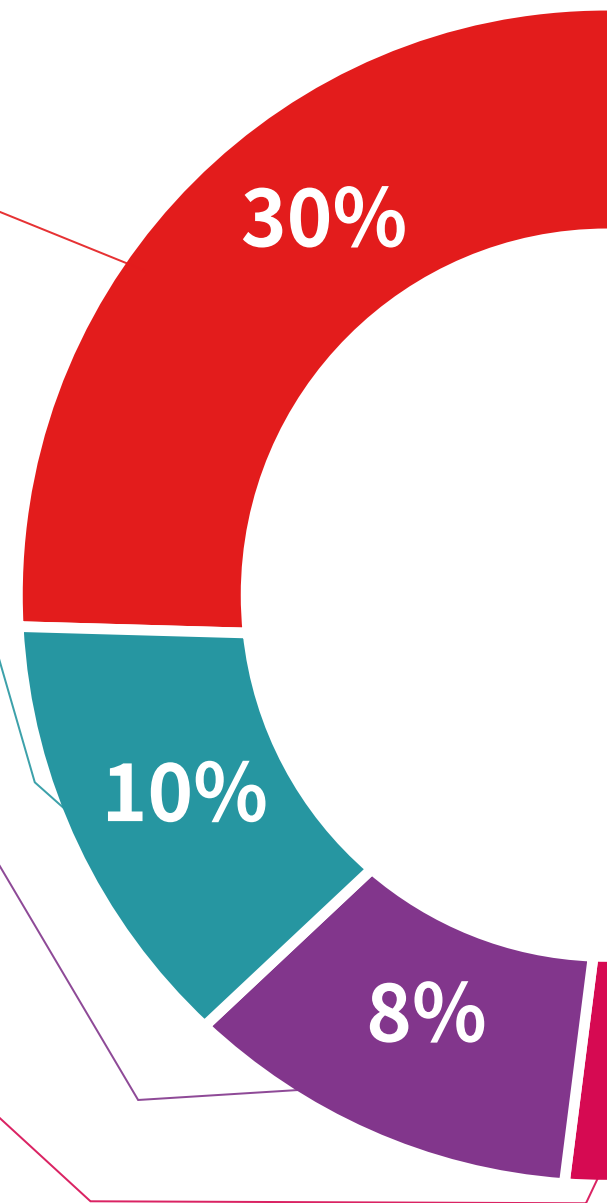
### 技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。

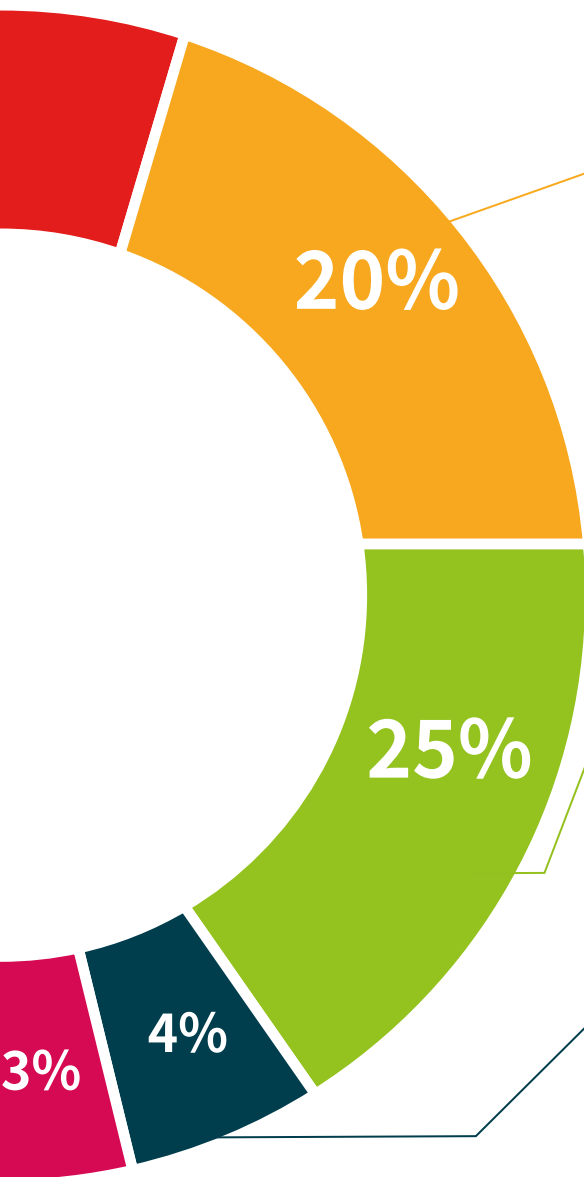


### 延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。







### 案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



### 互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。  
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 测试和循环测试

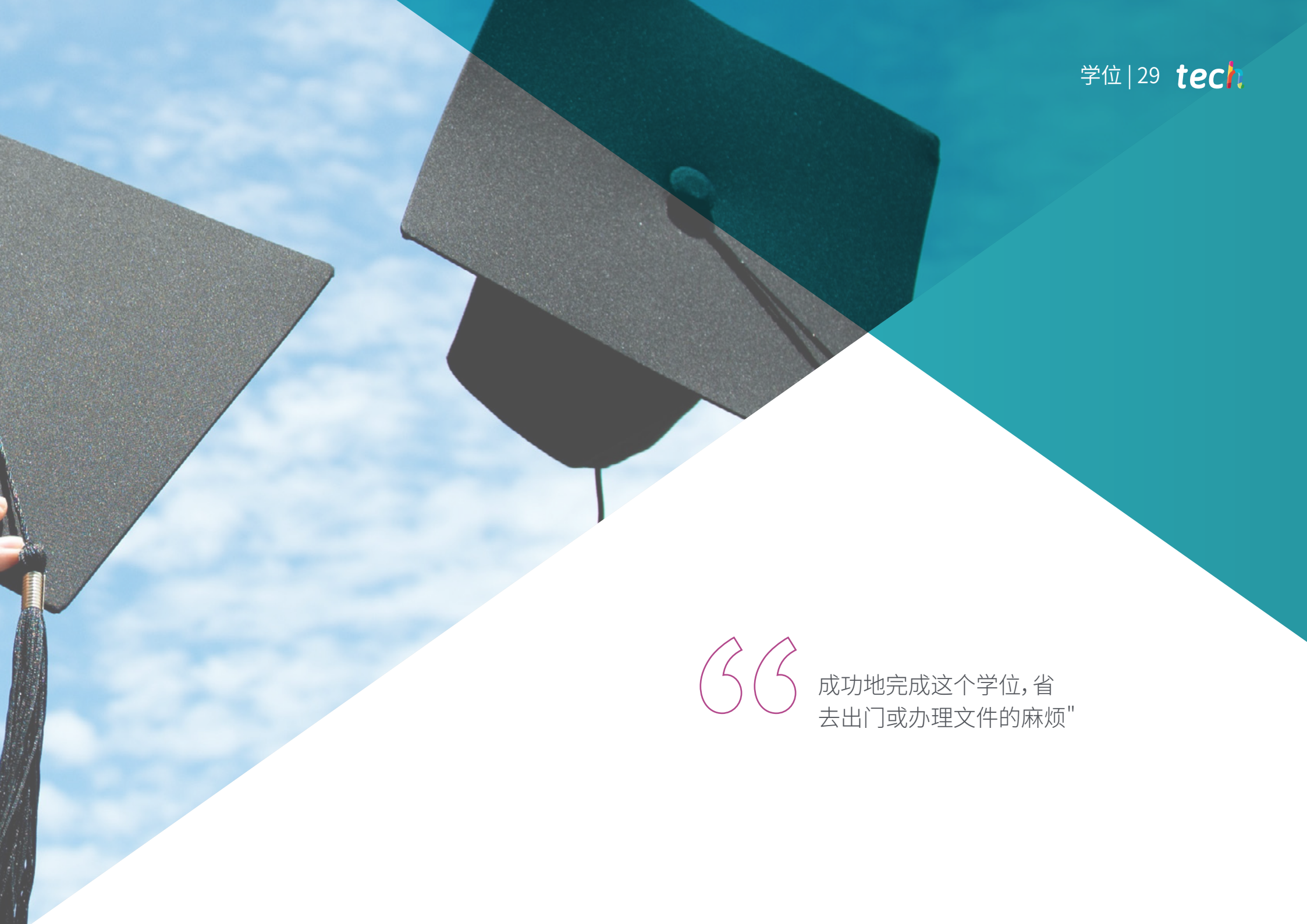
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 06 学位

Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用大学课程除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”



这个Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用大学课程包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到TECH科技大学颁发的相应的大学课程学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位: Substance Painter 在虚拟现实艺术中的应用大学课程

模式: 在线

时长: 6周



健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
Substance Painter  
在虚拟现实艺术中的应用

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

Substance Painter

在虚拟现实艺术中的应用

