

Programa Avançado

Arte para Realidade Virtual com
Substance Painter e Marmoset





Programa Avançado Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/design/programa-avancado/programa-avancado-arte-realidade-virtual-substance-painter-marmoset

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Direção do curso

pág. 12

04

Estrutura e conteúdo

pág. 16

05

Metodologia

pág. 20

06

Certificado

pág. 28

01

Apresentação

O realismo no design de videogames de Realidade Virtual é um requisito indispensável para uma imersão perfeita no jogo. Para alcançar esta perfeição, o designer gráfico de videogames dominará dois programas essenciais para a modelagem 3D: o Substance Painter e o Marmoset. Este programa 100% online conduzirá o aluno à geração, modificação e renderização de materiais focados na RV, o que lhe permitirá avançar em sua carreira profissional. Todos estes aspectos com uma flexibilidade extraordinária para que seja possível adaptar todo o plano de estudos ao seu próprio ritmo, sem a pressão de aulas presenciais ou horários pré-estabelecidos.



“

Plasmar sua arte de acordo com os padrões da indústria de videogames de VR está cada vez mais próximo, matriculando-se neste Programa Avançado"

Este Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset proporcionará ao designer gráfico os conhecimentos fundamentais para plasmar sua ideia de projeto de Realidade Virtual voltada à indústria de videogames.

O designer que está à procura de avançar em sua carreira profissional deverá dispor de um conhecimento impecável de softwares utilizados pelos principais estúdios para a criação da modelagem 3D. A atualização constante, as melhorias para a criação de texturas mais definidas e um trabalho final otimizado, só poderão ser alcançadas com uma capacitação abrangente e atualizada.

Para conseguir este objetivo, este Programa Avançado conta com uma equipe de professores qualificada com experiência na área do design gráfico de videogames com VR. Sua abordagem atenderá às necessidades do mercado de trabalho atual, facilitando a aprendizagem do designer que busca uma capacitação com garantia de sucesso.

Uma oportunidade única para adquirir uma qualificação que estabelecerá a diferença entre o designer profissional e os demais concorrentes de um setor cada vez mais requisitado. O formato 100% online permitirá ao aluno conciliar seu trabalho com sua vida pessoal, assim como consolidar os conhecimentos adquiridos graças aos recursos multimídia e ao sistema de estudo *Relearning*.

Este **Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas na criação e design de videogames utilizando a tecnologia da Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Contém exercícios práticos onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Destaque especial para as metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, fixo ou portátil, com conexão à Internet



Destaque-se como um grande profissional em design gráfico para videogames de VR e atualize seus conhecimentos sobre modelagem 3D"

“

Trabalhe nos grandes estúdios de videogames de VR. Adquira as competências adequadas para estar entre as melhores profissionais”

O corpo docente deste programa conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, oferece ao profissional uma aprendizagem contextualizada, ou seja, realizada através de um ambiente simulado, proporcionando uma capacitação imersiva e programada para praticar diante de situações reais.

Este programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações de prática profissional que surgirem ao longo do programa. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Mostre seu talento em modelagem 3D dominando os principais softwares de design gráfico.

Matricule-se em um Programa Avançado que lhe permitirá avançar em sua carreira profissional.



02 Objetivos

Neste plano de estudos, o designer gráfico poderá desenvolver um projeto de modelagem 3D do início ao fim, graças aos conhecimentos adquiridos nos principais programas de design orientados à Realidade Virtual. O aluno conhecerá os fundamentos da retopologia e das UVs, além de dominar o baked de uma forma profissional. Para isso, contará com o apoio de um corpo docente qualificado que utilizará situações práticas para facilitar a aprendizagem.





“

Uma aprendizagem online acompanhada de múltiplos recursos multimídia, permitindo-lhe atingir seus objetivos de maneira fácil e prática”



Objetivos gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o baked em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um *dossiê* e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam ao seu *Pipeline*

“

Com seus conhecimentos atualizados, você fará a diferença na indústria de videogames, que está sempre em busca da excelência”





Objetivos específicos

Módulo 1. Substance Painter

- ◆ Use as texturas de *substance* de forma inteligente
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara utilizando Substance Painter
- ◆ Dominar os geradores e filtros que utilizam o Substance Painter
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem *hard surface* com Substance Painter
- ◆ Criar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica com Substance Painter
- ◆ Realizar uma boa renderização para mostrar os *props* utilizando Substance Painter

Módulo 2. Marmoset

- ◆ Analisar esta ferramenta em profundidade e proporcionar ao profissional uma ideia de suas vantagens
- ◆ Criar qualquer tipo de máscara utilizando Marmoset
- ◆ Administrar os geradores e filtros através do Marmoset
- ◆ Criar texturas de qualidade para uma modelagem *hard surface* com Marmoset
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica com Marmoset
- ◆ Criar uma boa renderização para mostrar os *props* utilizando Marmoset

Módulo 3. Baked

- ◆ Entender os fundamentos do baked
- ◆ Saber como resolver os problemas que possam surgir ao realizar o *bake* de um modelo
- ◆ Ser capaz de fazer o *bake* de qualquer modelagem
- ◆ Masterizar o baked em Marmoset em tempo real

03

Direção do curso

O corpo docente selecionado pela TECH reúne os requisitos necessários para oferecer uma capacitação adequada ao mercado de trabalho, permitindo que o designer gráfico avance em sua carreira profissional. É por isso que este programa de 6 semanas conta com profissionais qualificados no design e criação de videogames de VR, responsáveis por atualizar o aluno sobre as principais ferramentas de modelagem 3D.



“

Um corpo docente qualificado irá ajudá-los a aprimorar suas habilidades no design gráfico de videogames em VR”

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Artista Sênior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- Artista de Props e ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- Formado 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 de Videogames pela U-tad de Madrid

Professores

Sr. Mario Márquez Maceiras

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



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos deste Programa Avançado foi desenvolvido por um corpo docente cuidadosamente selecionada pela TECH, visando oferecer os conceitos indispensáveis para os designers gráficos que desejam aperfeiçoar suas criações para os videogames em VR. Desta forma, foram desenvolvidos três módulos nos quais os alunos estarão imersos na criação de um projeto, aprofundando-se em cada um dos elementos que compõem o design até sua exportação. Para isso, o aluno receberá materiais audiovisuais, leituras adicionais e simulações práticas que lhe permitirá combinar a consolidação dos conhecimentos com uma aprendizagem satisfatória.



A 3D rendered character with long, braided orange hair, wearing brown leather armor with metal accents. The character is shown from the waist up, with a close-up of their right arm and hand. The background is a dark, muted teal color.

“

Conheça detalhadamente todos os elementos que compõem a modelagem 3D e obtenha um excelente design gráfico através deste Programa Avançado"

Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Criação de projetos
 - 1.1.1. Importação de mapas
 - 1.1.2. Uvs
 - 1.1.3. Baked
- 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. Procedurais 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. Renderização
 - 1.10.1. *Iray*
 - 1.10.2. Pós-processamento
 - 1.10.3. Manejo de *cor*

Módulo 2. Marmoset

- 2.1. A Alternativa
 - 2.1.1. Importar
 - 2.1.2. Interface
 - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
 - 2.2.1. *Scene*
 - 2.2.2. *Tool Settings*
 - 2.2.3. *History*
- 2.3. Dentro de *Scene*
 - 2.3.1. *Renderização*
 - 2.3.2. *Main Camera*
 - 2.3.3. *Sky*
- 2.4. *Lights*
 - 2.4.1. Tipos
 - 2.4.2. *Shadow Catcher*
 - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
 - 2.5.1. *Texture project*
 - 2.5.2. Importando mapas
 - 2.5.3. *Viewport*
- 2.6. *Layers: paint*
 - 2.6.1. *Paint Layer*
 - 2.6.2. *Fill Layer*
 - 2.6.3. *Group*

- 2.7. *Layers: adjustments*
 - 2.7.1. *Adjustment Layer*
 - 2.7.2. *Input processor Layer*
 - 2.7.3. *Procedural Layer*
- 2.8. *Layers: masks*
 - 2.8.1. *Mask*
 - 2.8.2. *Channels*
 - 2.8.3. *Maps*
- 2.9. *Materiais*
 - 2.9.1. *Tipos de materiais*
 - 2.9.2. *Configurações*
 - 2.9.3. *Aplicação em cena*
- 2.10. *Dossier*
 - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 2.10.2. *Exportando imagens de Renderização*
 - 2.10.3. *Exportando vídeos*

Módulo 3. Baked

- 3.1. *Baked de modelagem*
 - 3.1.1. *Preparar o modelo para o baking*
 - 3.1.2. *Fundamentos do baked*
 - 3.1.3. *Opções de processamento*
- 3.2. *Bake do modelo: painter*
 - 3.2.1. *Baked em Painter*
 - 3.2.2. *Bake low poly*
 - 3.2.3. *Bake High Poly*
- 3.3. *Bake do modelo: caixas*
 - 3.3.1. *Utilizar caixas*
 - 3.3.2. *Ajustar distâncias*
 - 3.3.3. *Compute *tangent space per fragment**
- 3.4. *Bake de mapas*
 - 3.4.1. *Normais*
 - 3.4.2. *ID*
 - 3.4.3. *Ambient Occlusion*

- 3.5. *Bake de mapas: curvaturas*
 - 3.5.1. *Curvatura*
 - 3.5.2. *Thickness*
 - 3.5.3. *Melhorar a qualidade dos mapas*
- 3.6. *Baked em Marmoset*
 - 3.6.1. *Marmoset*
 - 3.6.2. *Funções*
 - 3.6.3. *Baked em *Real time**
- 3.7. *Configurar o documento para baked em Marmoset*
 - 3.7.1. *High Poly e Low Poly em 3dsMax*
 - 3.7.2. *Organizando o cenário em Marmoset*
 - 3.7.3. *Verificando se tudo está correto*
- 3.8. *Painel *Bake Project**
 - 3.8.1. *Bake group, High e Low*
 - 3.8.2. *Menú *Geometry**
 - 3.8.3. *Load*
- 3.9. *Opções avançadas*
 - 3.9.1. *Output*
 - 3.9.2. *Ajustando o *Cage**
 - 3.9.3. *Configure maps*
- 3.10. *Baking*
 - 3.10.1. *Mapas*
 - 3.10.2. *Pré-visualização de resultados*
 - 3.10.3. *Baking geometria flutuante*



Uma experiência de capacitação única, fundamental e decisiva para impulsionar seu crescimento profissional”

05

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“*Nosso programa lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.*”

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, combinando diferentes elementos didáticos em cada lição.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019, entre todas as universidades online em espanhol do mundo, alcançamos os melhores resultados de aprendizagem.

Na TECH você aprenderá com uma metodologia de vanguarda projetada para capacitar os gerentes do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso com as técnicas mais avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

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

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



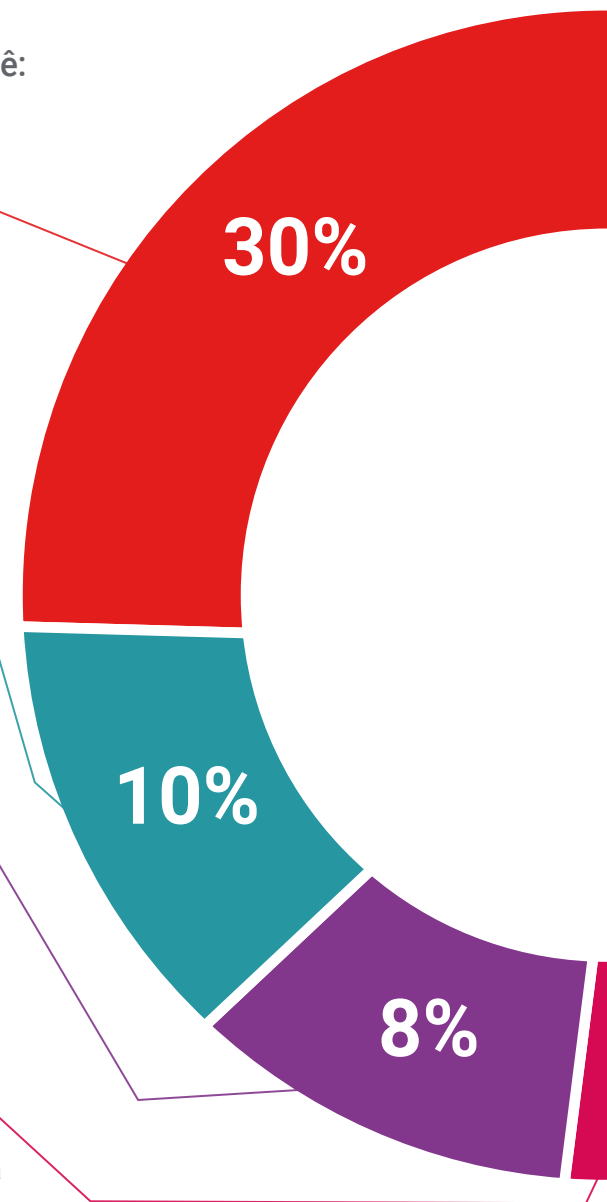
Práticas de habilidades e competências

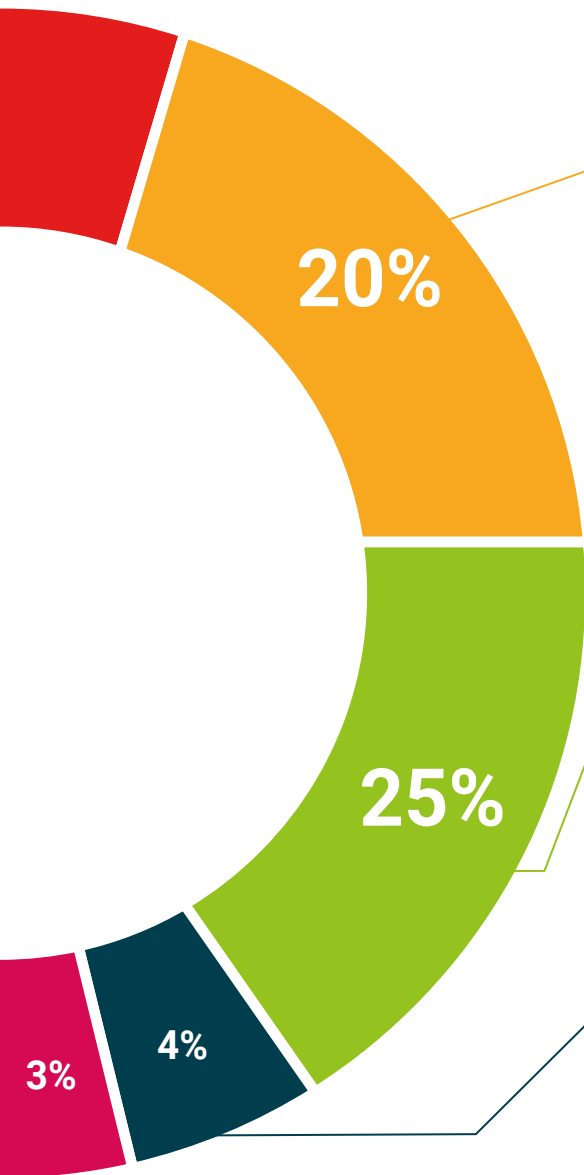
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, 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".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso a um título de Programa Avançado emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

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

Este **Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* correspondente ao título de **Programa Avançado** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Programa Avançado, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset**

N.º de Horas Oficiais: **450h**



*Caso o aluno solicite que 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 compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento simulação

tech universidade
tecnológica

Programa Avançado
Arte para Realidade
Virtual com Substance
Painter e Marmoset

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Dedicção: 16h/semana
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Programa Avançado

Arte para Realidade Virtual com
Substance Painter e Marmoset

