

Esperto Universitario

Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset





Esperto Universitario Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset

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

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

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

Il realismo nella progettazione dei videogiochi di realtà virtuale è un prerequisito per una perfetta immersione nel gioco. Per raggiungere questa perfezione, i designer grafici di videogiochi dovranno padroneggiare due programmi essenziali per la modellazione 3D: Substance Painter e Marmoset. Questo corso 100% online consentirà agli studenti di generare, modificare ed eseguire il rendering di materiali incentrati sulla VR, in modo da far progredire la loro carriera. Il tutto, inoltre, con un'eccezionale flessibilità che permette di adattare l'intero programma ai propri ritmi, senza la pressione di lezioni frontali o orari fissi.





“

Elevare le tue abilità artistiche al livello degli standard dell'industria dei giochi VR è a portata di mano iscrivendoti a questa Esperto Universitario"

Questo Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset fornisce ai graphic designer le conoscenze essenziali per plasmare la loro idea in un progetto di Realtà Virtuale per l'industria dei videogiochi.

Il designer che vuole fare un salto di carriera deve conoscere perfettamente i software utilizzati dai principali studi per la creazione di modelli 3D. Il loro aggiornamento costante, i miglioramenti per la creazione di texture più nitide e un lavoro finale ottimale possono essere ottenuti solo con una specializzazione approfondita e ininterrotta.

A tal fine, questo Esperto Universitario è offerto da un personale docente specializzato con esperienza nel campo della progettazione grafica di videogiochi con VR. Il suo approccio, incentrato sul mercato del lavoro odierno, faciliterà l'apprendimento dei designer che cercano una specializzazione che garantisca loro il successo professionale.

Un'opportunità unica per acquisire una specializzazione che differenzia i designer professionisti dal resto dei concorrenti in un settore sempre più richiesto. La modalità 100% online permette agli studenti di conciliare la vita lavorativa e quella personale, nonché di consolidare le conoscenze acquisite grazie alle risorse multimediali e al sistema di studio *Relearning*.

Questo **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in creazione e designa di Videogiochi con la tecnologia della 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



Affermati come un grande professionista della grafica dei giochi VR e mantieni aggiornate le tue capacità di modellazione 3D"

“

Fai in modo che i grandi studi di giochi VR vogliano lavorare con te. Sviluppa le competenze necessarie per essere tra i migliori”

Dimostra il tuo talento nella modellazione 3D padroneggiando i principali software di progettazione grafica.

Iscriviti a un Esperto Universitario che ti permetterà di avanzare nella tua carriera professionale.

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.



02 Obiettivi

In questo piano di studi, i graphic designer saranno in grado di sviluppare un progetto di modellazione 3D da zero grazie alle conoscenze acquisite sui principali programmi di progettazione orientati alla Realtà Virtuale. Gli studenti comprenderanno le basi della retopology, delle UV e del master baking in modo professionale. A tal fine, si avvarranno di un personale docente specializzato che utilizzerà situazioni pratiche come punto di partenza per facilitare l'apprendimento.





“

L'insegnamento online, accompagnato da molteplici risorse multimediali, ti permetterà di raggiungere i tuoi obiettivi in modo più semplice e pratico"



Obiettivi generali

- ◆ Comprendere i vantaggi e le limitazioni offerti dalla Realtà Virtuale
- ◆ Sviluppare una modellazione *hard surface* 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*

“

Le tue conoscenze aggiornate faranno la differenza in un ambiente professionale dell'industria dei videogiochi sempre alla ricerca dell'eccellenza"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Substance Painter

- ◆ 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 *dihard 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

Modulo 2. Marmoset

- ◆ Analizzare questo strumento in modo approfondito e dare al professionista un'idea dei suoi vantaggi
- ◆ Creare qualsiasi tipo di maschera con Marmoset
- ◆ Gestire generatori e filtri tramite Marmoset
- ◆ Creare texture di qualità per la modellazione *dihard surface* con Marmoset
- ◆ Realizzare texture di qualità per la modellazione organica con Marmoset
- ◆ Creare un buon rendering per mostrare i *props* utilizzando Marmoset

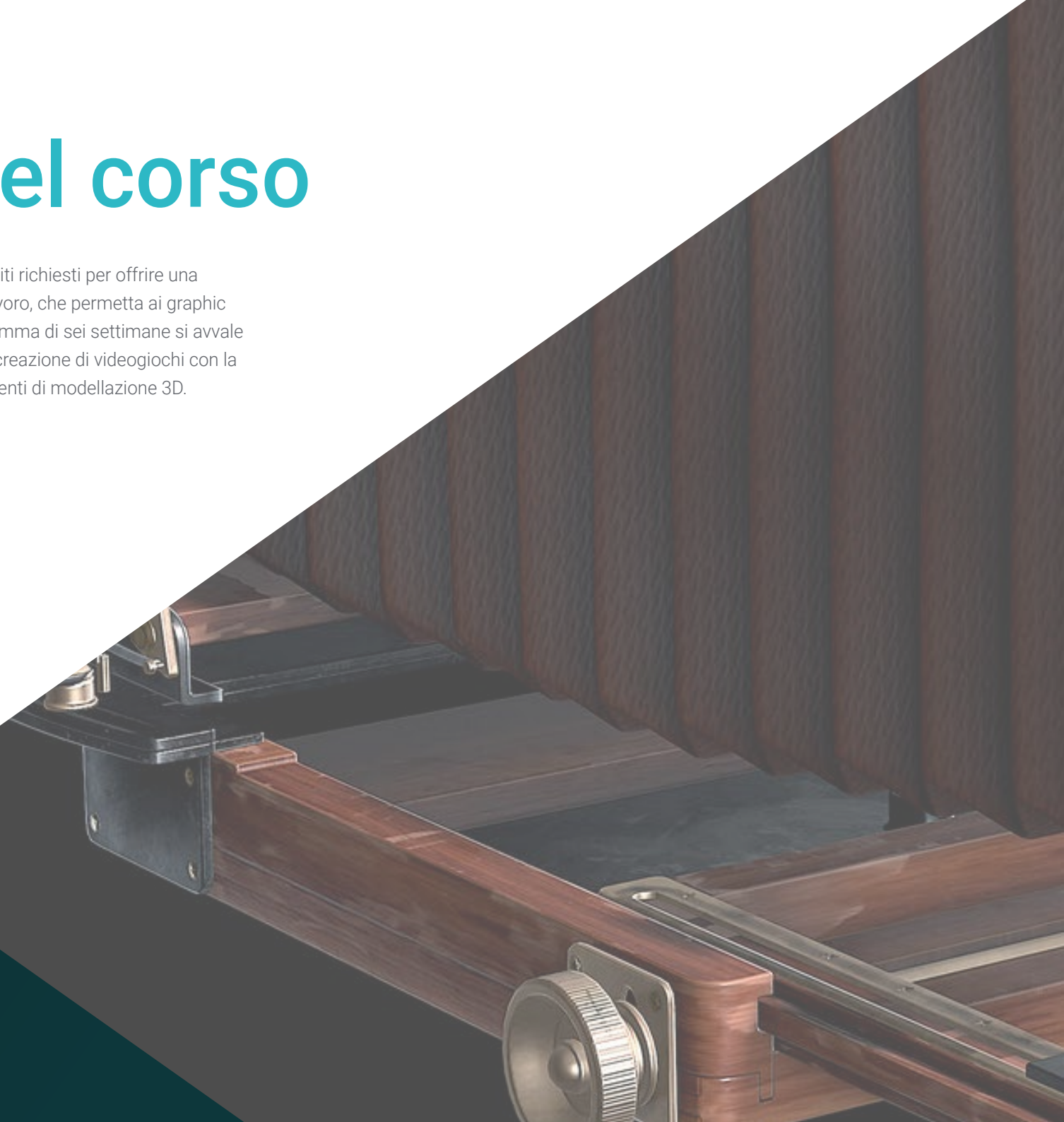
Modulo 3. Baking

- ◆ Comprendere le basi del baking
- ◆ Saper risolvere i problemi che possono sorgere durante il *bake* di un modello
- ◆ Essere in grado di eseguire il *bake* di qualsiasi modellazione
- ◆ Saper masterizzare il baking in Marmoset in tempo reale

03

Direzione del corso

Il team di docenti selezionato da TECH soddisfa i requisiti richiesti per offrire una preparazione in linea con le esigenze del mercato del lavoro, che permetta ai graphic designer di far progredire la loro carriera. Questo programma di sei settimane si avvale quindi di professionisti qualificati nella progettazione e creazione di videogiochi con la VR, che lavoreranno con gli studenti sui principali strumenti di modellazione 3D.



“

*Un personale docente specializzato
ti consentirà di perfezionare le tue
competenze nella progettazione
grafica di videogiochi in VR”*

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 piano di studi di questo Esperto Universitario è stato sviluppato da un personale docente accuratamente selezionato da TECH per offrire le nozioni necessarie e utili ai graphic designer che desiderano perfezionare le loro creazioni per i videogiochi VR. Sono stati pertanto creati tre moduli in cui gli studenti si addenteranno nella creazione di un progetto, approfondendo ciascuno degli elementi che lo compongono fino alla sua esportazione finale. A tal fine, gli studenti hanno a disposizione materiale audiovisivo, letture supplementari e simulazioni pratiche che consentono di combinare il consolidamento delle conoscenze con un apprendimento piacevole.





“

Approfondisci tutti gli elementi che compongono la modellazione 3D ed eccelli nel design grafico grazie al nostro Esperto Universitario"

Modulo 1. Substance Painter

- 1.1. Creazione di progetto
 - 1.1.1. Importazione di mappe
 - 1.1.2. UVS
 - 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 Surface*
- 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*

Modulo 2. Marmoset

- 2.1. La Alternativa
 - 2.1.1. Importare
 - 2.1.2. Interfaccia
 - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
 - 2.2.1. *Scene*
 - 2.2.2. *Tool Settings*
 - 2.2.3. *Storia*
- 2.3. Dentro a *Scene*
 - 2.3.1. *Render*
 - 2.3.2. Main Camera
 - 2.3.3. Sky
- 2.4. *Lights*
 - 2.4.1. Tipologie
 - 2.4.2. *Shadow Catcher*
 - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
 - 2.5.1. *Texture project*
 - 2.5.2. Importazione di mappe
 - 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. *Materiali*
 - 2.9.1. *Tipologie di materiali*
 - 2.9.2. *Configurazioni*
 - 2.9.3. *Applicazione alla scena*
- 2.10. *Dossier*
 - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 2.10.2. *Esportazione delle immagini di rendering*
 - 2.10.3. *Esportazione di video*

Modulo 3. Baking

- 3.1. *Baking di modellazioni*
 - 3.1.1. *Preparazione del modello per il baking*
 - 3.1.2. *Nozioni di base sul baking*
 - 3.1.3. *Opzioni di elaborazione*
- 3.2. *Baking di modellazioni: painter*
 - 3.2.1. *Baking in Painter*
 - 3.2.2. *Bake low poly*
 - 3.2.3. *Bake High Poly*
- 3.3. *Baking di modellazioni: Scatole*
 - 3.3.1. *Utilizzare le scatole*
 - 3.3.2. *Regolare le distanze*
 - 3.3.3. *Compute tangent space per fragment*
- 3.4. *Bake di mappe*
 - 3.4.1. *Normali*
 - 3.4.2. *ID*
 - 3.4.3. *Ambient Occlusion*
- 3.5. *Bake di mappe: Curvatura*
 - 3.5.1. *Curvature*
 - 3.5.2. *Thickness*
 - 3.5.3. *Migliorare la qualità delle mappe*
- 3.6. *Baking in Marmoset*
 - 3.6.1. *Marmoset*
 - 3.6.2. *Funzioni*
 - 3.6.3. *Baking in Real time*
- 3.7. *Configurazione del documento per il baking in Marmoset*
 - 3.7.1. *High Poly e Low poly in 3dsMax*
 - 3.7.2. *Organizzare la scena in Marmoset*
 - 3.7.3. *Verificare che tutto sia corretto*
- 3.8. *Pannello Bake Project*
 - 3.8.1. *Bake group, High e Low*
 - 3.8.2. *Menù Geometry*
 - 3.8.3. *Load*
- 3.9. *Opzioni avanzate*
 - 3.9.1. *Output*
 - 3.9.2. *Regolare il Cage*
 - 3.9.3. *Configurare le mappe*
- 3.10. *Baking*
 - 3.10.1. *Mappe*
 - 3.10.2. *Anteprima del risultato*
 - 3.10.3. *Baking della geometria fluttuante*

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.



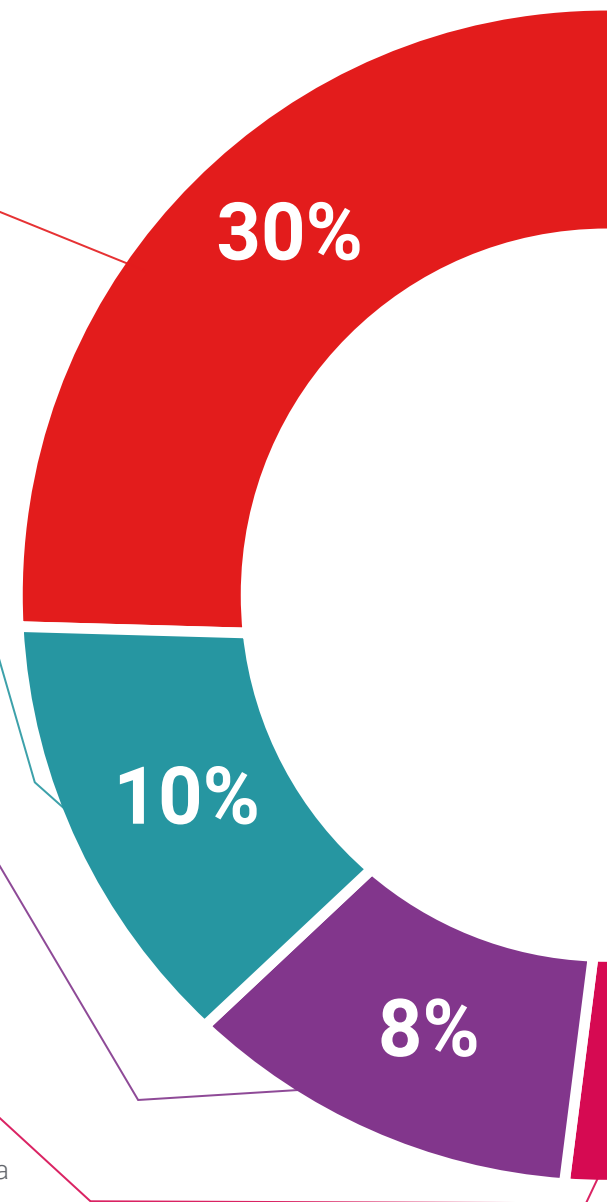
Pratiche di competenze e competenze

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

L'Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset** 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 Esperto Universitario rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset**

N° Ore Ufficiali: **450 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 innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Arte nella Realtà Virtuale
con Substance Painter
e Marmoset

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

Esperto Universitario

Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset

