

Universitätskurs

Texturierung mit Substance Painter





Universitätskurs Texturierung mit Substance Painter

- » Modalität: online
- » Dauer: **6 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH** Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/texturierung-substance-painter

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

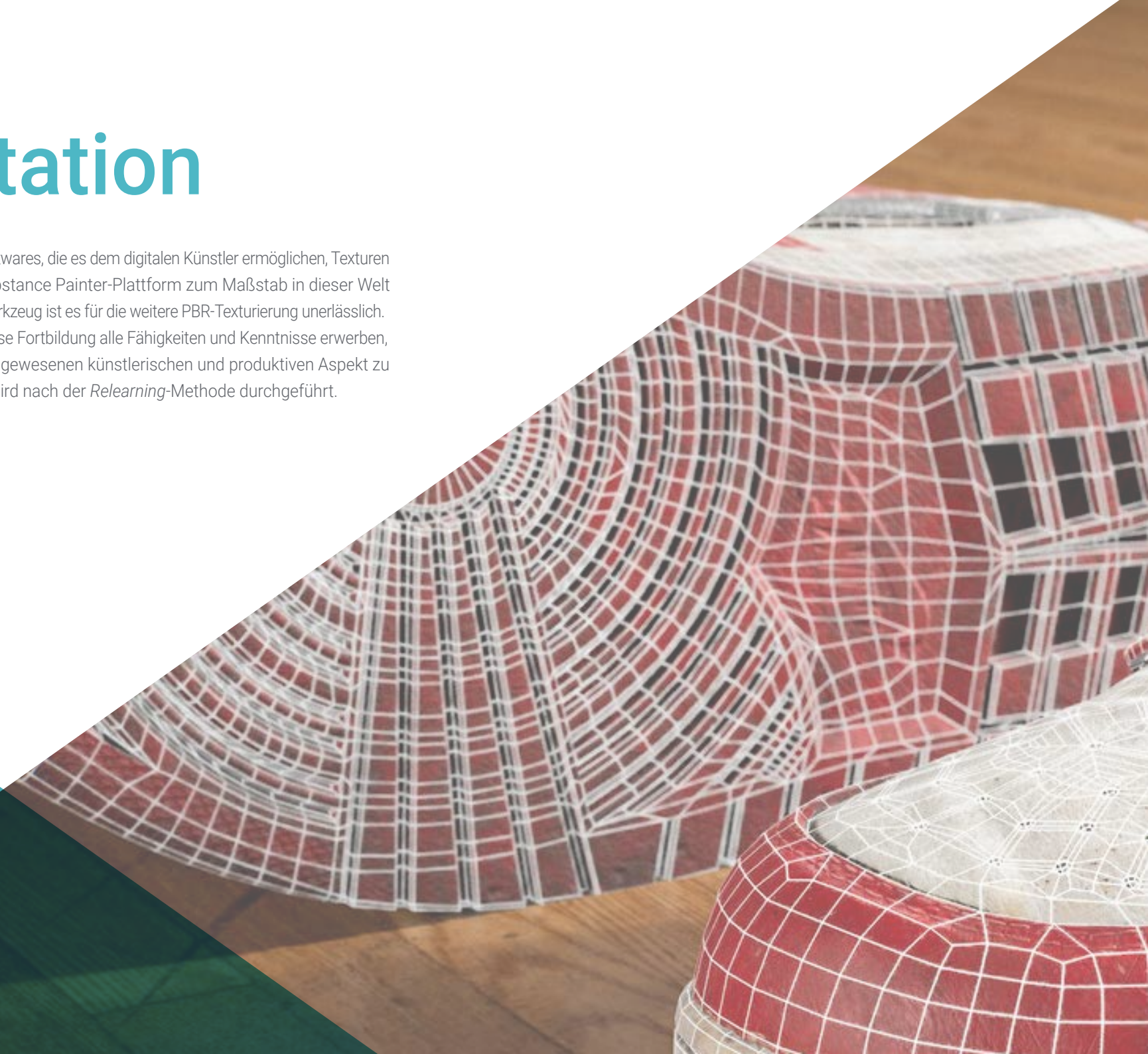
06

Qualifizierung

Seite 28

01 Präsentation

In der Welt des Designs gibt es viele Softwares, die es dem digitalen Künstler ermöglichen, Texturen zu erstellen. Heute jedoch ist die Substance Painter-Plattform zum Maßstab in dieser Welt geworden. Als sehr leistungsfähiges Werkzeug ist es für die weitere PBR-Texturierung unerlässlich. Daher werden die Fachkräfte durch diese Fortbildung alle Fähigkeiten und Kenntnisse erwerben, um ihren Projekten einen noch nie dagewesenen künstlerischen und produktiven Aspekt zu verleihen. Diese Online-Fortbildung wird nach der *Relearning*-Methode durchgeführt.



“

Dies ist Ihre Chance, diesen Universitätskurs zu beginnen. Lernen Sie, wie man mit der am weitesten verbreiteten professionellen 3D-Designsoftware texturiert"

Heutzutage ist die Texturierung von 3D-Modellen eine der gefragtesten Fähigkeiten. Sektoren wie Videospiele, Animation, Architektur und Innenarchitektur erfordern als Voraussetzung vertiefte Kenntnisse in diesem Bereich.

Mit diesem Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter lernen die Studenten, wie sie alle Arten von Materialien wie Metalle, Holz, Stein oder Stoffe für ihre 3D-Figuren nachbilden können. Sie werden auch sehen, wie das *Baking* zusätzlicher Texturen auf der Grundlage eines hochauflösenden Modells, das ihnen von den qualifiziertesten Dozenten des Sektors zur Verfügung gestellt wird, umgesetzt werden kann.

Die Beherrschung verschiedener Techniken zur professionellen Modellierung und Texturierung wird ihnen helfen, jedem ihrer Projekte einen realistischeren und stilisierten Effekt zu verleihen. Daher wird die Entwicklung praktischer Fälle in Verbindung mit den innovativsten Technologien sie zu qualifizierten Spezialisten auf einem internationalen Markt machen.

An der TECH Global University setzen wir den Lernprozess auf der Grundlage der *Relearning*-Methodik ein. Daher ist das Format des Studiums vollständig online, da es sich auf die aktive Teilnahme der Studenten und ihr eigenes Arbeitstempo konzentriert, unabhängig von ihrem geografischen Standort.

Dieser **Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Texturierung mit der Software Substance Painter vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Die Texturierung spielt im zeitgenössischen Grafikdesign eine sehr wichtige Rolle. Steigen Sie mit diesem Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter ein"

“

Die Lehrkräfte der TECH geben Ihnen die besten Werkzeuge an die Hand, um realitätsnahe Designs und strukturierte Hintergründe zu erstellen"

Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Modebranche, die ihre Berufserfahrung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, ermöglichen es der Fachkraft, in einer situierten und kontextbezogenen Weise zu lernen, d. h. in einer simulierten Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Dabei wird die Fachkraft durch ein innovatives interaktives Videosystem unterstützt, das von anerkannten Experten entwickelt wurde.

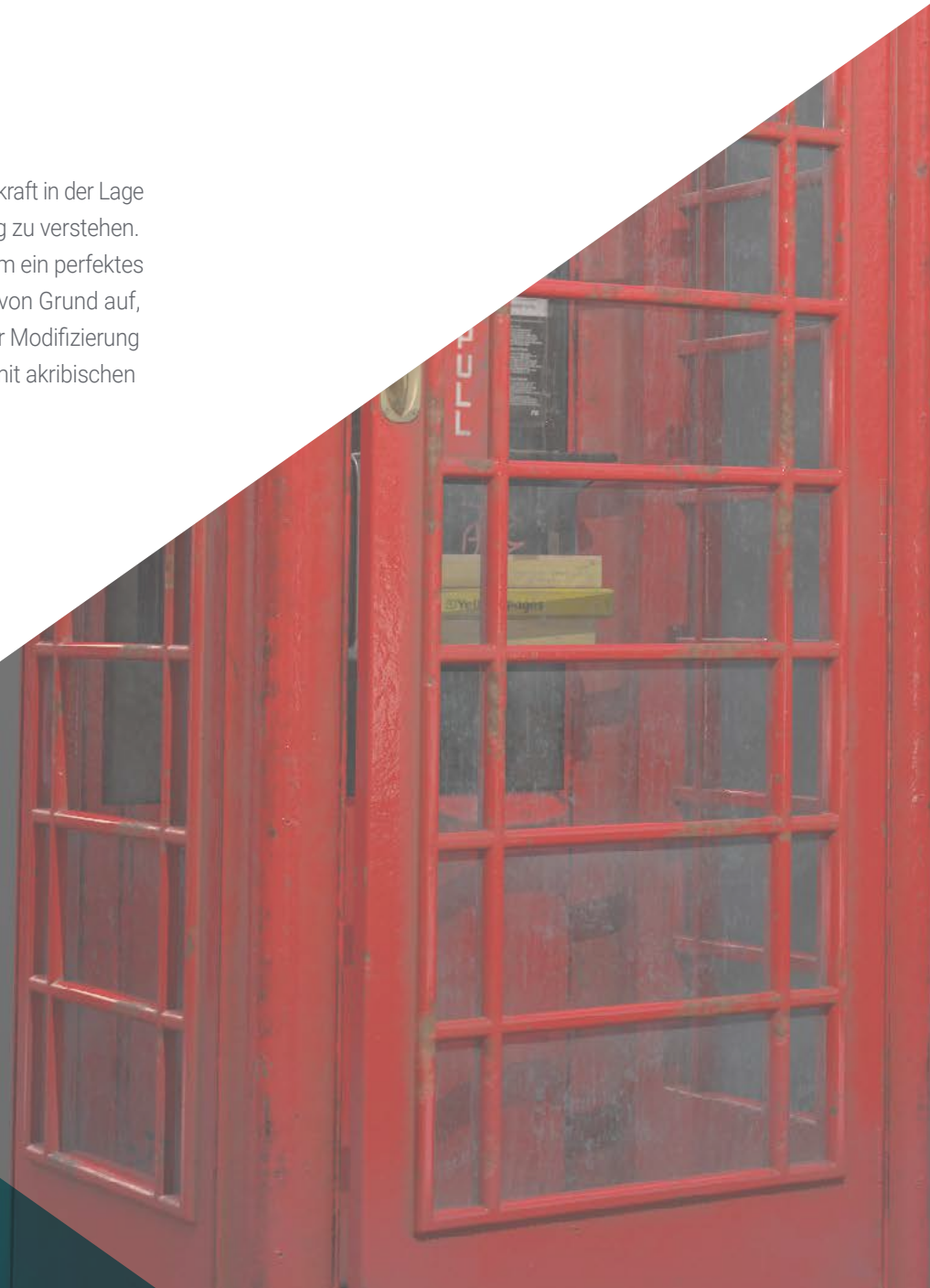
Richten Sie Ihre Design-Karriere neu aus und steigen Sie in Plattformen wie Substance Painter ein.

Dieser Universitätskurs erfüllt alle Anforderungen, um ein Experte für 3D-Texturierung zu werden



02 Ziele

Mit diesem Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter wird die Fachkraft in der Lage sein, den Prozess des *Baking* von Modellen mit hoher und niedriger Auflösung zu verstehen. Außerdem wird sie die verschiedenen Schichten eines Materials verstehen, um ein perfektes Ergebnis zu erzielen. Das Hauptziel ist daher die Erstellung von Materialien von Grund auf, einschließlich der Texturierung in verschiedenen Schwierigkeitsgraden und der Modifizierung bestehender Materialien. Ziel ist es, dass der Student in der Lage ist, Details mit akribischen Techniken zu verbessern und tadellose Arbeiten zu liefern.





“

Bringen Sie ein höheres Maß an Qualität in neue professionelle Texturierungsprojekte mit einem aktualisierten Wissen über Substance Painter"

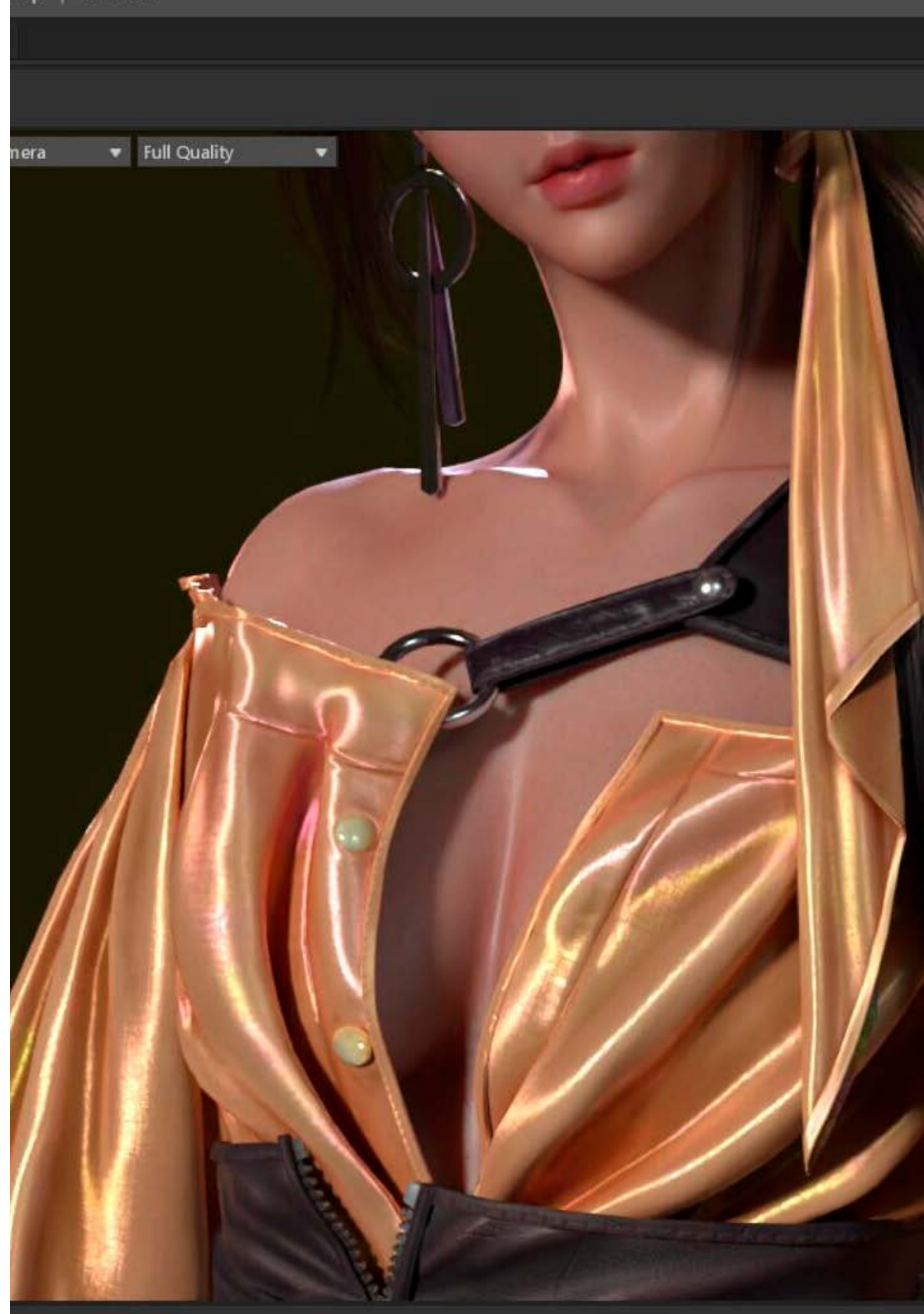


Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen aller Schritte zur Erstellung eines 3D-Modells eines Profis
- ◆ Wissen und Verstehen im Detail, wie Texturen funktionieren und wie sie den Modellierungsprozess beeinflussen
- ◆ Meistern verschiedener Programme, mit Schwerpunkt auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Gekonntes Einsetzen des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese intelligent in ihr Portfolio aufzunehmen
- ◆ Nutzen der Ressourcen der einzelnen Programme, um den besten Effekt für ihre Modellierung zu erzielen



*Erstellen Sie mit diesem
Universitätskurs
Werke mit tadelloser
Oberflächenstruktur“*





Spezifische Ziele

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über das Programm Substance Painter, das heutzutage in der Welt der Videospiele am häufigsten für die Texturierung verwendet wird
- ◆ Verstehen des Prozesses des *Baking* eines hochauflösenden Modells in ein niedrigauflösendes Modell
- ◆ Kennen der verschiedenen Schichten eines Materials und verstehen, wie sie sich auf das Material auswirken
- ◆ Erstellen von Materialien von Grund auf und ändern bestehender Materialien, um ein völlig individuelles Material zu erhalten
- ◆ Wissen, wie man mit Mapping-Koordinaten und Masken arbeitet, um Texturen korrekt auf das Modell anzuwenden
- ◆ Kennen der Pinsel, wissen, wie man sie benutzt und wie man personalisierte Pinsel erstellt
- ◆ Lernen die Ressourcen des Programms und andere externe Ressourcen zu nutzen, um Texturen zu verbessern
- ◆ Erlernen verschiedener Methoden zum Erstellen oder Ändern von Texturen

03

Kursleitung

Dieses Programm wurde von renommierten Experten entsprechend den Anforderungen und Bedürfnissen des heutigen Marktes entwickelt. Das hochmoderne Dozententeam des Studiengangs vermittelt den digitalen Künstlern die notwendigen Fähigkeiten, um Spezialisten für die Texturierung zu werden. Die Leitlinien für die Lehrplanentwicklung bereiten die Studenten auf eine sich verändernde und sich weiterentwickelnde Designlandschaft vor. Der Student erhält das aktuellste und gefragteste Wissen in dieser Branche.





“

Qualifizierte Lehrkräfte haben diese Fortbildung mit Blick auf Ihre Entwicklung und internationale Expansion erstellt"

Leitung



Dr. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spezialistin für Kunst und Technologie (digitale Kunst, 2D, 3D, VR und AR)
- ◆ Designerin und Erstellerin von 2D-Charakterskizzen für Handyspiele
- ◆ Designerin bei Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo und Full Gass
- ◆ Dozentin und Leiterin des Masterstudiengangs in Videospieldesign
- ◆ Dozentin an der Universität von Girona
- ◆ Promotion in Architektur an der Polytechnischen Universität von Katalonien
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität von Barcelona

Professoren

Hr. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experte für 3D-Modellierung
- ◆ Dozent in Kursen zum Thema 3D-Modellierung
- ◆ Dozent für Scratch an Privatschulen
- ◆ Hochschulabschluss in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen



04

Struktur und Inhalt

Während der 6 Wochen des Universitätskurses werden die Teilnehmer zu echten Experten in der Texturierung mit Substance Painter. Mit anderen Worten, die Struktur und der Ansatz der Inhalte dieses Studiengangs sind darauf ausgerichtet, den Digitalkünstler mit einem breiten Spektrum an Wissen über Texturierung auszustatten. Durch dieses Programm, das die modernsten Techniken und die beste Software in diesem Bereich kombiniert, werden die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Teilnehmers verfeinert.



“

Dieser Universitätskurs wird von den besten Fachkräften des Sektors unterrichtet und garantiert Ihnen eine umfassende berufliche Weiterentwicklung"

Modul 1. Texturierung mit Substance Painter

- 1.1. Substance Painter
 - 1.1.1. Neues Projekt erstellen und Modelle neu importieren
 - 1.1.2. Grundlegende Steuerelemente und Schnittstelle. 2D- und 3D-Ansichten
 - 1.1.3. *Bakes*
- 1.2. *Baking*-Schichten
 - 1.2.1. *World Space Normal*
 - 1.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.2.3. *Curvature*
 - 1.2.4. *Position*
 - 1.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 1.3. Ebenen
 - 1.3.1. *Base Color*
 - 1.3.2. *Roughness*
 - 1.3.3. *Metallic*
 - 1.3.4. Material
- 1.4. Masken und Generatoren
 - 1.4.1. *Layers* und UVs
 - 1.4.2. Masken
 - 1.4.3. Prozedurale Generatoren
- 1.5. Grundmaterial
 - 1.5.1. Arten von Materialien
 - 1.5.2. Benutzerdefinierte Generatoren
 - 1.5.3. Erstellung eines Basismaterials von Grund auf
- 1.6. Pinsel
 - 1.6.1. Parameter und vordefinierte Pinsel
 - 1.6.2. Alphas, Lazy Mouse und Symmetrie
 - 1.6.3. Benutzerdefinierte Pinsel erstellen und speichern
- 1.7. Partikel
 - 1.7.1. Partikel-Pinsel
 - 1.7.2. Eigenschaften der Partikel
 - 1.7.3. Partikel mit Masken





- 1.8. Projektionen
 - 1.8.1. Vorbereiten der Texturen
 - 1.8.2. Stencil
 - 1.8.3. Klonen
- 1.9. Substance Share/Source
 - 1.9.1. Substance Share
 - 1.9.2. Substance Source
 - 1.9.3. Textures.com
- 1.10. Terminologie
 - 1.10.1. *Normal Map*
 - 1.10.2. *Padding* oder *Bleed*
 - 1.10.3. *Mipmapping*

“

Dieser Studiengang ist nicht nur zu 100% online, sondern bietet auch einen umfassenden Lehrplan, der aus Fachleuten im Bereich Design Spezialisten machen kann”

05 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen hinter sich lässt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage werden wir bei der Fallmethode konfrontiert, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden die Studenten mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodology

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft zu spezialisieren. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten spanischsprachigen Online-Universität zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -instrumente fortgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

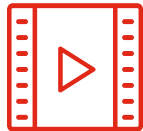
Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihre Spezialisierung einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten Neurocognitive Context-Dependent E-Learning mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachkräfte aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachkräften, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert festigt das Wissen und das Gedächtnis und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



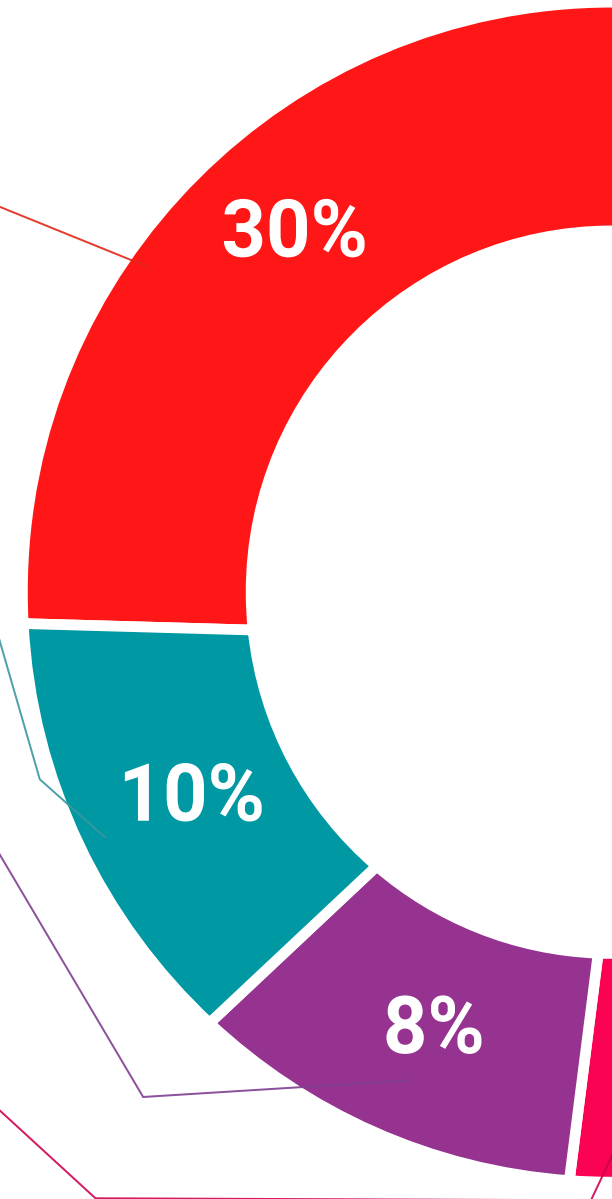
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

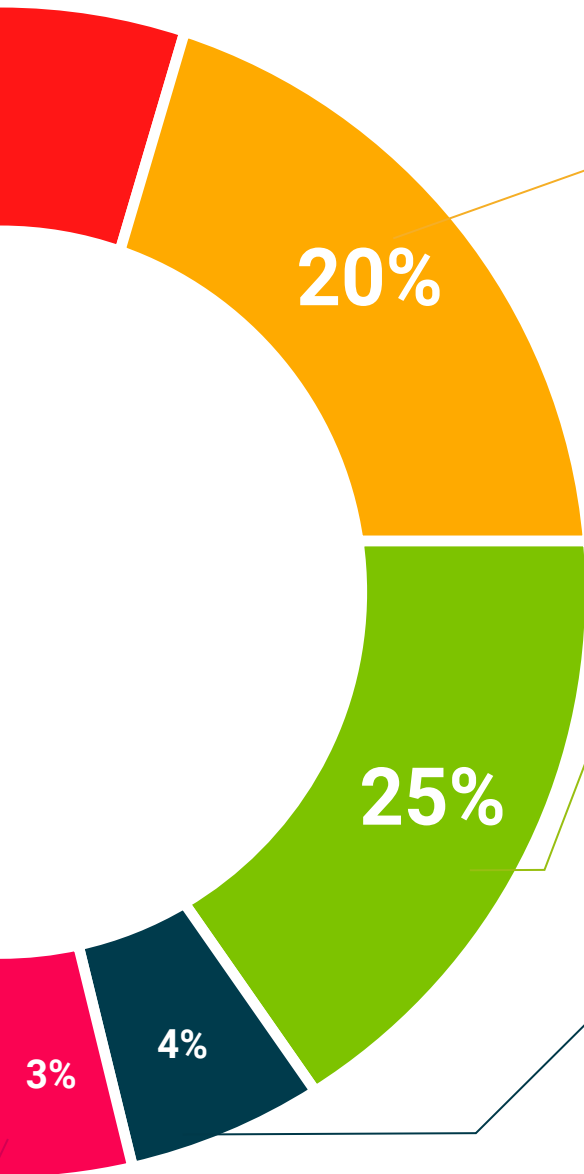
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u. a. In der virtuellen Bibliothek von TECH hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als „Europäische Erfolgsgeschichte“ ausgezeichnet.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Texturierung mit Substance Painter garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab
und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss
ohne lästige Reisen oder Formalitäten”*

Dieser **Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische universität

Universitätskurs

Texturierung mit
Substance Painter

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

Texturierung mit Substance Painter

