

Curso

Texturização Substance Painter





tech universidade
tecnológica

Curso

Texturização Substance Painter

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtute.com/br/informatica/curso/texturizacao-substance-painter

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

A ferramenta Substance Painter tornou-se uma referência na produção tridimensional. É utilizada em animação, videogames, criação de planos e maquetes, assim como em muitas outras áreas, já que é uma ferramenta muito eficaz para a obtenção de texturas PBR e proporcionar acabamentos otimizados. Além disso, é compatível com os principais programas de modelagem tridimensional, tais como o *Unreal Engine* ou o 3DS Max. Este plano didático visa apresentar ao aluno a utilização desta ferramenta, a fim de obter o maior benefício possível. Através desta capacitação 100% online, o modelador adquirirá todas as habilidades e conhecimentos para oferecer a seus projetos um acabamento profissional da maneira mais satisfatória para seus clientes.





“

Através desta capacitação online, você conhecerá todas as opções e utilidades que o Substance Painter proporciona à modelagem tridimensional”

Este Curso de Texturização Substance Painter está voltado para a aplicação de texturas em modelagem 3D, que cada vez mais áreas são incentivadas a utilizar como videogames, animação ou infoarquitetura, entre outras. Portanto, esperamos que o aluno compreenda todas as utilidades e opções oferecidas pela Substance Painter no processo de texturização.

Este plano de estudo concentra-se em diferentes aspectos: explicar o processo de *Baking* de um modelo de alta resolução para um modelo de baixa resolução, assim como conhecer e compreender as diferentes camadas de um material e como são afetadas, criar e modificar materiais para conseguir a personalização das produções e saber trabalhar com coordenadas de mapeamento e máscaras a fim de aplicar adequadamente as texturas ao modelo.

Por outro lado, abordaremos os pincéis, sua utilização e as criações personalizadas. Também ensinaremos como utilizar os recursos encontrados no programa ou de forma externa a fim de melhorar os acabamentos, além dos diferentes métodos de criação ou modificação de texturas.

Este Curso em Texturização com o *Substance Painter* foi desenvolvido pela TECH Universidade Tecnológica, que está comprometida com um processo de aprendizagem baseado na metodologia *Relearning*, incentivando uma aprendizagem autônoma por parte do aluno. O formato desta capacitação é totalmente online, considerando que o objetivo é a participação ativa do aluno, avançando em seu próprio ritmo através do conteúdo disponibilizado.

Este **Curso de Texturização Substance Painter** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Texturização Substance Painter
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão.
- ◆ Exercícios práticos onde o processo de autoavaliação pode ser usado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Ênfase especial em metodologias inovadoras
- ◆ Lições teóricas, perguntas aos especialistas, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalhos individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à internet



Substance Painter é uma ferramenta cada vez mais utilizada no processo de texturização"

“

De forma totalmente online e com todo o material didático disponível na sala de aula virtual, atualizar seus conhecimentos nunca foi tão fácil”

A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

Através do seu conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, o profissional poderá ter uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, em um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva planejada para praticar diante de situações reais.

A proposta deste programa enfatiza a Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

Uma capacitação baseada na metodologia Relearning que permitirá ao aluno aprofundar-se no conteúdo em seu próprio ritmo e velocidade.

Se você deseja aprender a criar materiais e até pincéis para personalizar os processos de texturização, este é o curso ideal para você.



02

Objetivos

O objetivo desta capacitação é que o aluno se torne um especialista em *Substance Painter*, compreendendo o processo de *Baking* de modelos de alta e baixa resolução e sabendo como aplicar materiais e pincéis personalizados em suas produções. Pretende-se que, além de desenvolver conhecimentos teóricos e práticos, o aluno graduado adquira habilidades e critérios profissionais, o que será de grande utilidade ao enfrentar novos projetos nesta área. Isto garantirá a qualificação das competências de modelagem tridimensional na área de texturização com Substance Painter.





“

Torne-se um especialista em Texturização Substance Painter e obtenha uma modelagem totalmente personalizada com acabamentos de qualidade”



Objetivos gerais

- ◆ Conhecer detalhadamente todas as etapas para criar uma modelagem 3D profissional
- ◆ Conhecer e entender o funcionamento das texturas e como elas influenciam a modelagem
- ◆ Dominar diversas técnicas voltados à modelagem, texturização e tempo real utilizados no mundo profissional da atualidade
- ◆ Aplicar os conhecimentos adquiridos na solução de problemas de modelagem
- ◆ Ter habilidade com os conhecimentos adquiridos para criar seus próprios projetos e acrescentar de forma inteligente ao seu portfólio
- ◆ Desenvolver os recursos de cada programa para obter o melhor efeito para sua modelagem





Objetivos específicos

- ◆ Conhecer detalhadamente o programa Substance Painter, o mais utilizado para texturização no mundo dos videogames da atualidade
- ◆ Entender o processo de *bake* de um modelo de alta resolução para um modelo de baixa resolução
- ◆ Conhecer e compreender as diferentes camadas de um material e como elas o afetam
- ◆ Criar materiais a partir do zero e modificá-los para obter um material totalmente personalizado
- ◆ Trabalhar com as coordenadas de mapeamento e máscaras para aplicar corretamente as texturas ao modelo
- ◆ Conhecer os pincéis, como utilizá-los e criá-los de forma personalizada
- ◆ Aprender a utilizar os recursos encontrados no programa ou fora dele para melhorar nossas texturas
- ◆ Conhecer os diferentes métodos para criar ou modificar as texturas

“

Através desta capacitação, você aprenderá a criar seus próprios materiais e pincéis para aperfeiçoar e personalizar suas texturas”

03

Direção do curso

Profissionais e especialistas na área de modelagem tridimensional integram o corpo docente deste Curso de Texturização Substance Painter. Estarão à disposição do aluno e responderão a qualquer pergunta que possa surgir durante a capacitação. Também irão proporcionar todos os conteúdos e materiais didáticos em uma plataforma virtual, onde poderão consultar o progresso dos alunos. São especialistas em modelagem tridimensional que auxiliarão o aluno graduado a desenvolver suas habilidades e critérios profissionais, adquirindo conhecimentos que vão além do estritamente teórico.





“

Uma equipe de profissionais e especialistas na área de modelagem tridimensional integram o corpo docente deste curso”



Sra. Ana Sanches Lalaguna

- ♦ Designer 3D em Lalaguna Studio
- ♦ Generalista 3D na NeuroDigital Technologies
- ♦ Modelador de figura de videogame autônomo
- ♦ Artista 3D e Responsável de Narrativa no videogame "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- ♦ Mestrado em Arte e Design de Videogame (U-tad)
- ♦ Curso de Cinema em Animação 2D e 3D (ESDIP)
- ♦ Vencedor do Prêmio de Melhor Narrativa e indicado ao Melhor Jogo e Melhor Arte no PlayStation Awards

Professores

Sr. Víctor Llorens Aguilar

- ♦ Professor de Blender/Unity para Nikola Tech
- ♦ Professor Scratch na escola particular Liceo Francés Sevilla
- ♦ Experiência profissional em Autodesk Maya/Unity na Nikola Tech
- ♦ Curso Superior em Animações 3D, Jogos e Ambientes Interativos, Cesur – Sevilla, Espanha



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo deste Curso de Texturização Substance Painter está organizado para alcançar uma aprendizagem autônoma e contínua do aluno. Conheça detalhadamente a ferramenta mais conceitualizada do mercado, criando o contexto para uma maior compreensão das características e utilidades práticas do Substance Painter. O conteúdo completo desta capacitação é ministrado em apenas 6 semanas, de forma online e com a orientação de professores permanentemente disponíveis para o aluno.



“

Esta capacitação é ministrada em apenas 6 semanas, permitindo ao aluno enfrentar todas as dimensões do Substance Painter”

Módulo 1 Texturização com Substance Painter

- 1.1. Substance Painter
 - 1.1.1. Criar novos projetos e reimportar modelos
 - 1.1.2. Controles básicos e Interface. Vistas 2D e 3D
 - 1.1.3. *Bakes*
- 1.2. Camadas de bake
 - 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. Camadas
 - 1.3.1. *Base Cor*
 - 1.3.2. *Roughness*
 - 1.3.3. *Metallic*
 - 1.3.4. Material
- 1.4. Máscaras e geradores
 - 1.4.1. *Layers* e UVs
 - 1.4.2. Máscaras
 - 1.4.3. Geradores processuais
- 1.5. Material base
 - 1.5.1. Tipos de materiais
 - 1.5.2. Geradores customizados
 - 1.5.3. Criação do zero de um material básico





- 1.6. Pincéis
 - 1.6.1. Parâmetros e pincéis pré-definidos
 - 1.6.2. Alphas, *lazy mouse* e simetria
 - 1.6.3. Criar pincéis customizados e salvá-los
- 1.7. Partículas
 - 1.7.1. Pincéis de partículas
 - 1.7.2. Propriedades das partículas
 - 1.7.3. Partículas que utilizam máscaras
- 1.8. Projeções
 - 1.8.1. Preparar as texturas
 - 1.8.2. Stencil
 - 1.8.3. Clonagem
- 1.9. *Substance Share/Source*
 - 1.9.1. *Substance Share*
 - 1.9.2. *Substance Source*
 - 1.9.3. *Textures.com*
- 1.10. Terminologia
 - 1.10.1. *Normal Map*
 - 1.10.2. *Padding* ou *Bleed*
 - 1.10.3. *Mipmapping*



Obtenha imediatamente o certificado deste curso, não tendo a necessidade de apresentar um projeto final"

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, 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 competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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.



Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. 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 o 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 curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil 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 corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

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

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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 área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes 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

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Texturização Substance Painter garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, o acesso ao certificado do 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 Texturização Substance Painter** 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 **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 empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Texturização Substance Painter**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



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

tech universidade
tecnológica

Curso

Texturização Substance Painter

- » Modalidade: online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Texturização Substance Painter

