

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/videogame/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

Aproximadamente dois milhões de usuários de videogames irão jogar utilizando a tecnologia de realidade virtual em 2023. São cifras que levam os estúdios e criadores a uma corrida em busca da constante perfeição. Com este programa, o profissional de videogames conhecerá as últimas atualizações das duas ferramentas mais eficazes para o design gráfico de videogames: o *Substance Painter* e o Marmoset. Através de um plano de estudos online e uma ampla variedade de recursos multimídia de qualidade, o aluno concluirá o programa devidamente qualificado para competir com as melhores habilidades artísticas em gráficos de videogame em realidade virtual.



“

Ser um autêntico artista gráfico de videogames em realidade virtual está ao seu alcance com este programa. Capacite-se com este Programa Avançado que visa impulsionar sua carreira rumo ao auge profissional"

Essa Programa Avançado de Arte para Realidade Virtual com Substance Painter e Marmoset permitirá ao profissional de videogames compreender perfeitamente como preparar um *Bake* de qualidade, utilizando dois dos programas mais destacados na área do design de videogames de realidade virtual.

O profissional dessa área, que deseja impulsionar sua carreira e atuar nos estúdios mais relevantes desse setor em plena expansão, precisará dominar os diferentes kits de ferramentas utilizados por essas companhias. O domínio dos programas que permitem um *baking* e uma texturização ideais é uma vantagem nesse setor tão competitivo.

Por esse motivo, a equipe de professores altamente qualificada deste programa, abordará de forma detalhada os conceitos que todos os profissionais gráficos devem dominar com o objetivo de criar um título com garantias de sucesso.

Trata-se de uma excelente oportunidade de especialização, graças à vantagem proporcionada ao aluno na aquisição de conhecimentos em um formato 100% online, garantindo total liberdade em sua aprendizagem. Além disso, uma grande oferta de recursos multimídia e um sistema *Relearning* exclusivo permitirá um maior crescimento em sua área profissional.

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, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



Mantenha-se atualizado em um setor do design gráfico de videogames em constante transformação e crescimento"

“

Agora você está aqui, sabe o que quer e está a um passo de consolidar-se na arte gráfica dos videogames em realidade virtual. Você só precisará dar esse passo e matricular-se”

A equipe de professores deste programa é formada por profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas 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.

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

Adquira as competências essenciais para que os grandes estúdios de games queiram integrá-lo em sua equipe.

Através deste Programa Avançado, você conquistará o mercado com seus projetos artísticos graças aos conhecimentos sobre videogames em realidade virtual.



02

Objetivos

Nesse programa, o profissional de videogames poderá aprimorar suas habilidades em design artístico, dominando os elementos essenciais utilizados nos principais softwares do setor de videogames de realidade virtual. A equipe de professores especializada adotará uma abordagem prática para cada um dos softwares de design contemplados neste programa, garantindo ao profissional a oportunidade de crescer na indústria de videogames.





“

A aprendizagem online irá propiciar a flexibilidade necessária para conciliar seu trabalho com este Programa Avançado”



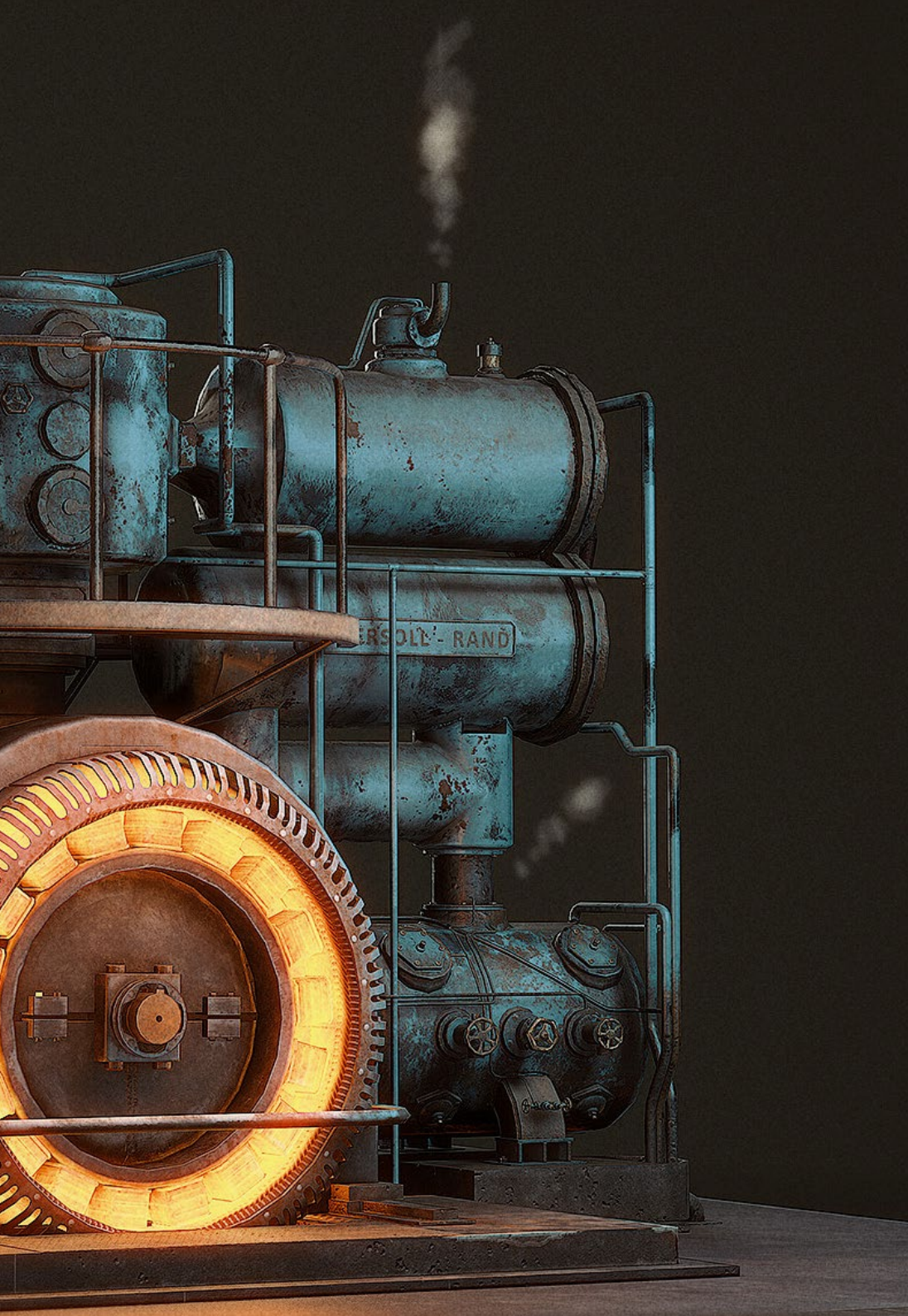
Objetivos Gerais

- ◆ Compreender as vantagens e restrições proporcionadas pela Realidade Virtual
- ◆ Desenvolver uma modelagem *hard surface* de qualidade
- ◆ Criar uma modelagem orgânica de qualidade
- ◆ Entender os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o *baking* 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 adequadamente ao *pipeline* aluno

“

A atualização dos seus conhecimentos será um diferencial em sua futura carreira na indústria de games, destacando-se graças às suas habilidades e competências no uso do Substance Painter e do Marmoset”





Objetivos Específicos

Módulo 1. *Substance Painter*

- ◆ Use as texturas de *substance* de forma inteligente
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem *hard surface*
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Criar uma boa *renderização* para mostrar os *Props*

Módulo 2. *Marmoset*

- ◆ Analisar esta ferramenta em profundidade e proporcionar ao profissional uma idéia de suas vantagens
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem *hard surface*
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Criar uma boa *renderização* para mostrar os *Props*

Módulo 3. *Baking*

- ◆ Entender os fundamentos do *baking*
- ◆ 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 *baking* em *Marmoset* em tempo real

03

Direção do curso

Os profissionais que compõem esta equipe de professores foram cuidadosamente selecionados pela TECH Universidade Tecnológica, visando oferecer um ensino de qualidade e de excelência para todos os alunos. Desta forma, o profissional de videogames será orientado por especialistas com domínio absoluto de um campo que exige cada vez mais profissionais qualificados. A grande experiência dos professores em relação ao uso do *Substance Painter* e do *Marmoset* proporciona um aspecto extremamente prático a todos os conteúdos teóricos apresentados.





“

Uma equipe docente especializada que poderá ajudá-lo a crescer e colocar em prática suas criações artísticas para videogames de realidade virtual”

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

Trata-se de um programa desenvolvido por uma equipe de professores selecionada pela TECH Universidade Tecnológica, cujo objetivo é capacitar o profissional de videogames de realidade virtual na integração dos conceitos vitais para um projeto gráfico que atenda aos padrões dos principais estúdios da indústria de games. Para isso, o plano de estudos está dividido em três módulos, onde cada um deles analisará detalhadamente os principais programas de criação de design artístico para videogames. Todos esses aspectos serão complementados com materiais multimídia, leituras adicionais e simulações práticas, o que permitirá ao profissional de videogames obter uma aprendizagem muito mais completa e sólida.



“

Otimize todos os recursos que os programas de criação e design 3D para videogames de realidade virtual colocam ao seu alcance, graças a este Programa Avançado”

Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Criação de projetos
 - 1.1.1. Importação de mapas
 - 1.1.2. UVs
 - 1.1.3. *Baking*
- 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. *Baking*

- 3.1. *Baking* de modelagem
 - 3.1.1. Preparar o modelo para o *baking*
 - 3.1.2. Fundamentos do *baking*
 - 3.1.3. Opções de processamento
- 3.2. *Baking* de modelagem: *Painter*
 - 3.2.1. *Baking* 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. *Baking* em Marmoset
 - 3.6.1. Marmoset
 - 3.6.2. Funções
 - 3.6.3. *Bakeo* em *Real Time*
- 3.7. Configurar o documento para *Baking* em Marmoset
 - 3.7.1. *High Poly* y *Low Poly* em 3ds Max
 - 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

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 negócios 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

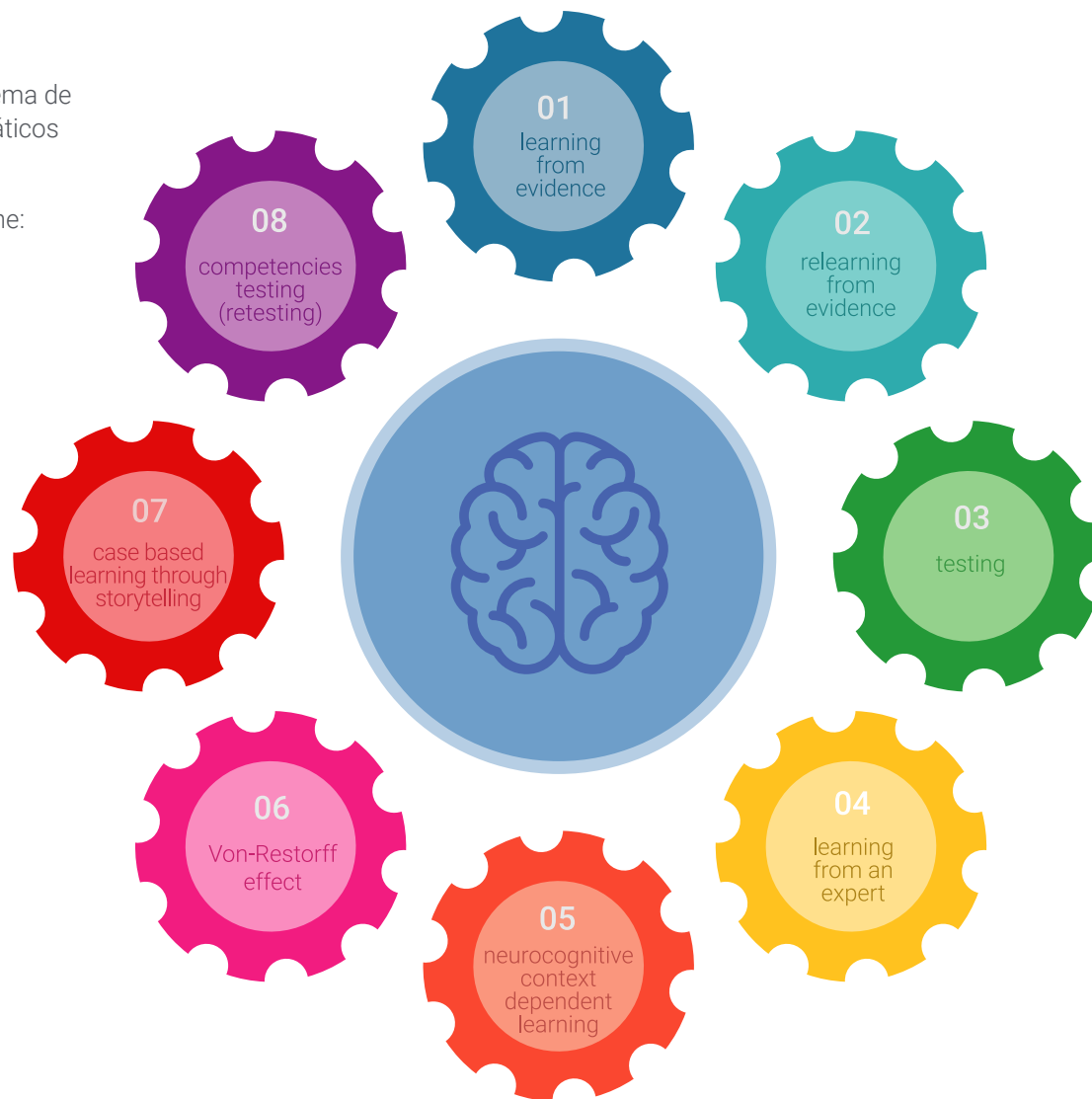
A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

Na TECH você aprenderá com 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



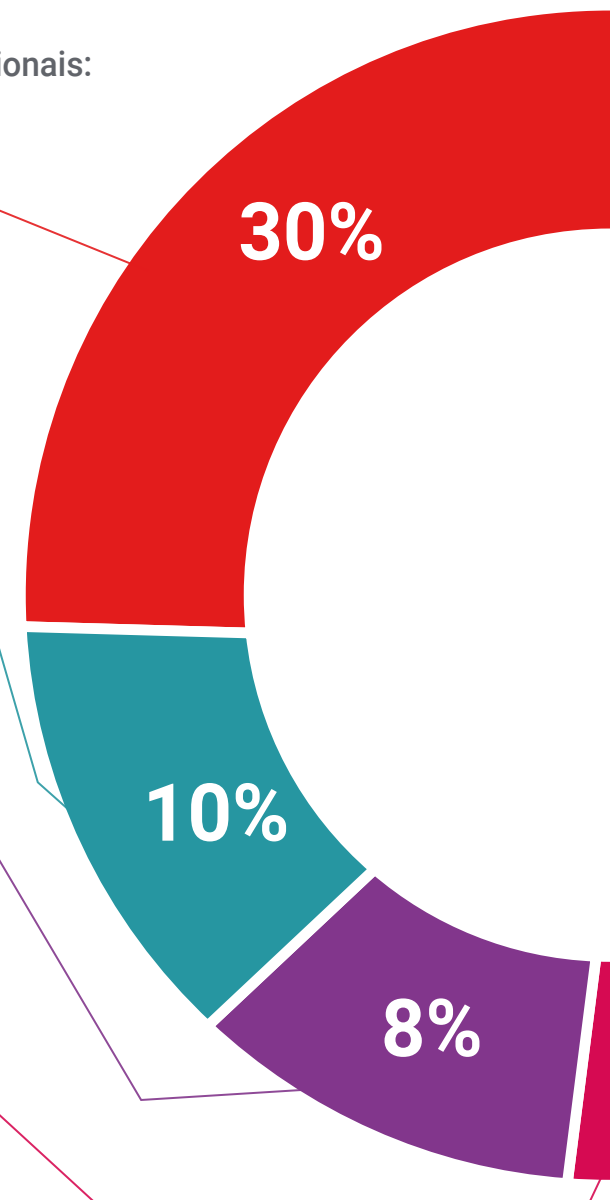
Práticas de habilidades e competências

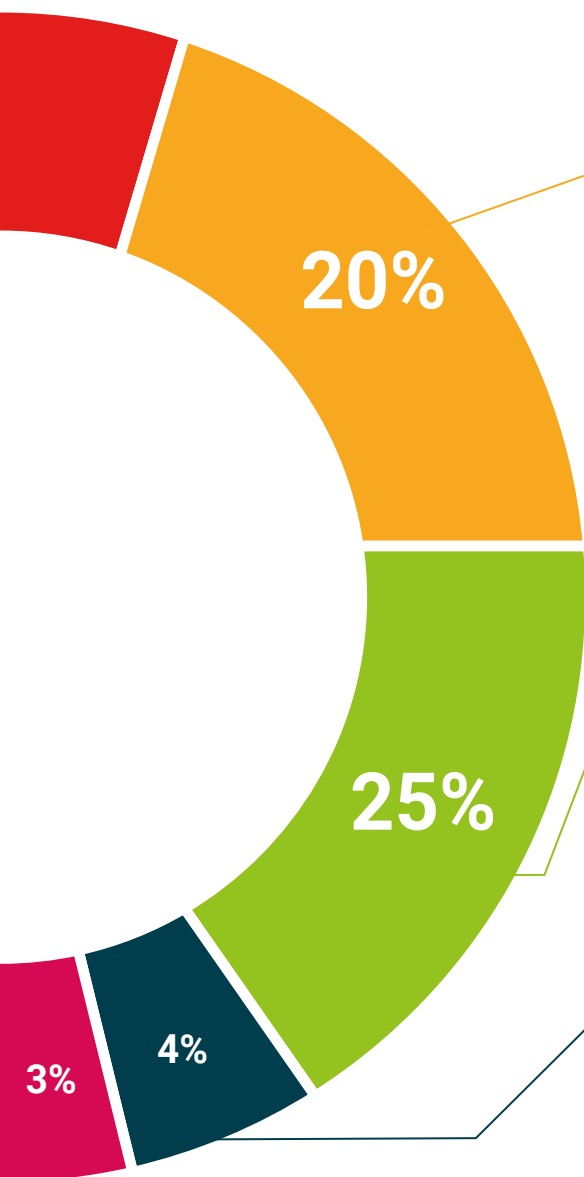
Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



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 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**



*Apostila de Haia: 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

