

Corso Universitario Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale



Corso Universitario Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale

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

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/substance-painter-arte-realta-virtuale

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 programma *Substance Painter* è uno dei punti di riferimento dell'industria dei videogiochi che basa la sua tecnologia sulla Realtà Virtuale. Le funzioni che offre consentono di ottenere risultati eccellenti per figure e oggetti tridimensionali. Questo programma completo insegnerà al professionista come creare un progetto 3D, le migliori opzioni per importare la modellazione, modificarla e importare le mappe di texture. Il programma possiede una metodologia 100% online, basata su simulazioni reali, che farà conoscere agli studenti situazioni e possibili sfide che dovranno affrontare nella creazione di titoli in qualsiasi studio creativo di videogiochi VR.





“

Ottieni una perfetta padronanza degli strumenti per il texture painting e fai un salto di qualità nella realizzazione di creazioni 3D grazie a questo Corso Universitario"

L'industria dei videogiochi ha abbracciato completamente la Realtà Virtuale. Esistono molti programmi che permettono di realizzare creazioni tridimensionali. Tuttavia, solo alcuni di essi offrono risultati professionali. In questo Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale, gli artisti digitali approfondiranno uno dei software più utilizzati dai principali creatori di videogiochi.

Il team di docenti specializzati nel campo del Graphic Design e della creazione di videogiochi mostrerà agli studenti tutti i passaggi necessari per creare un progetto da zero, al fine di ottenere un risultato ottimale nella modellazione tridimensionale. La texturizzazione, l'uso dei livelli, dei materiali, dei generatori e dei filtri sono solo alcune delle tecniche e degli strumenti che verranno approfonditi in questo corso.

Il professionista che voglia specializzarsi nel settore *Gaming* ha un'ottima opportunità grazie a questo corso 100% online, pensato per chi desidera conciliare facilmente lo studio con la propria vita privata. Inoltre, il materiale interattivo e il metodo *Relearning*, basato sulla reiterazione dei contenuti, contribuiranno a consolidare l'apprendimento offerto da questo programma.

Questo **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte nella 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 lavoro di riflessione individuale
- ◆ Disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Attira l'attenzione dei grandi studi di Videogiochi in VR con le tue creazioni artistiche. Questo Corso Universitario ti permetterà di dare un plus al tuo lavoro di modellazione"

“

Impara da esperti del settore della progettazione di giochi VR come ottenere il massimo dai materiali intelligenti di Substance”

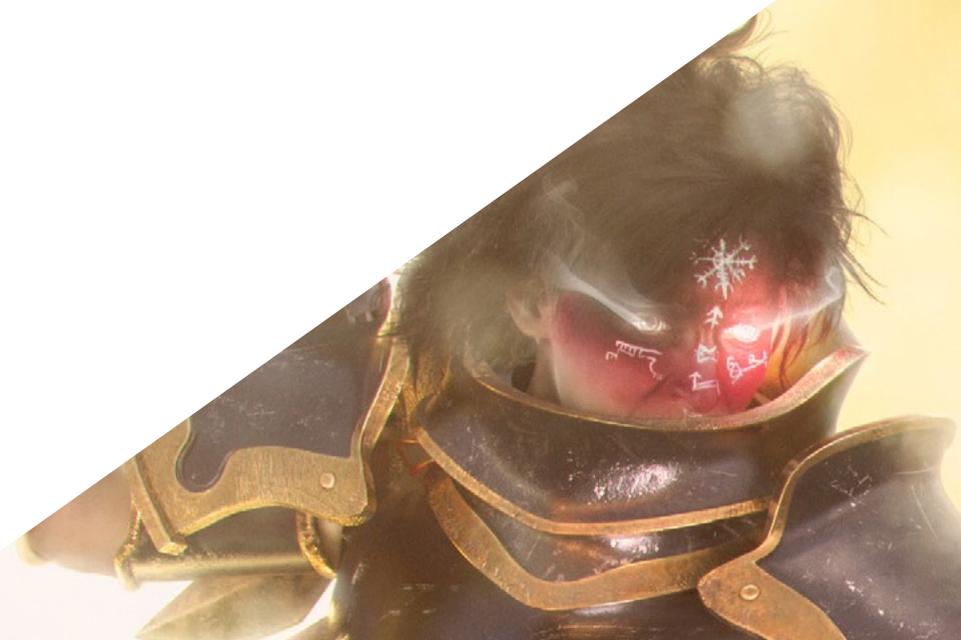
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore, nonché specialisti riconosciuti appartenenti a società e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

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. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

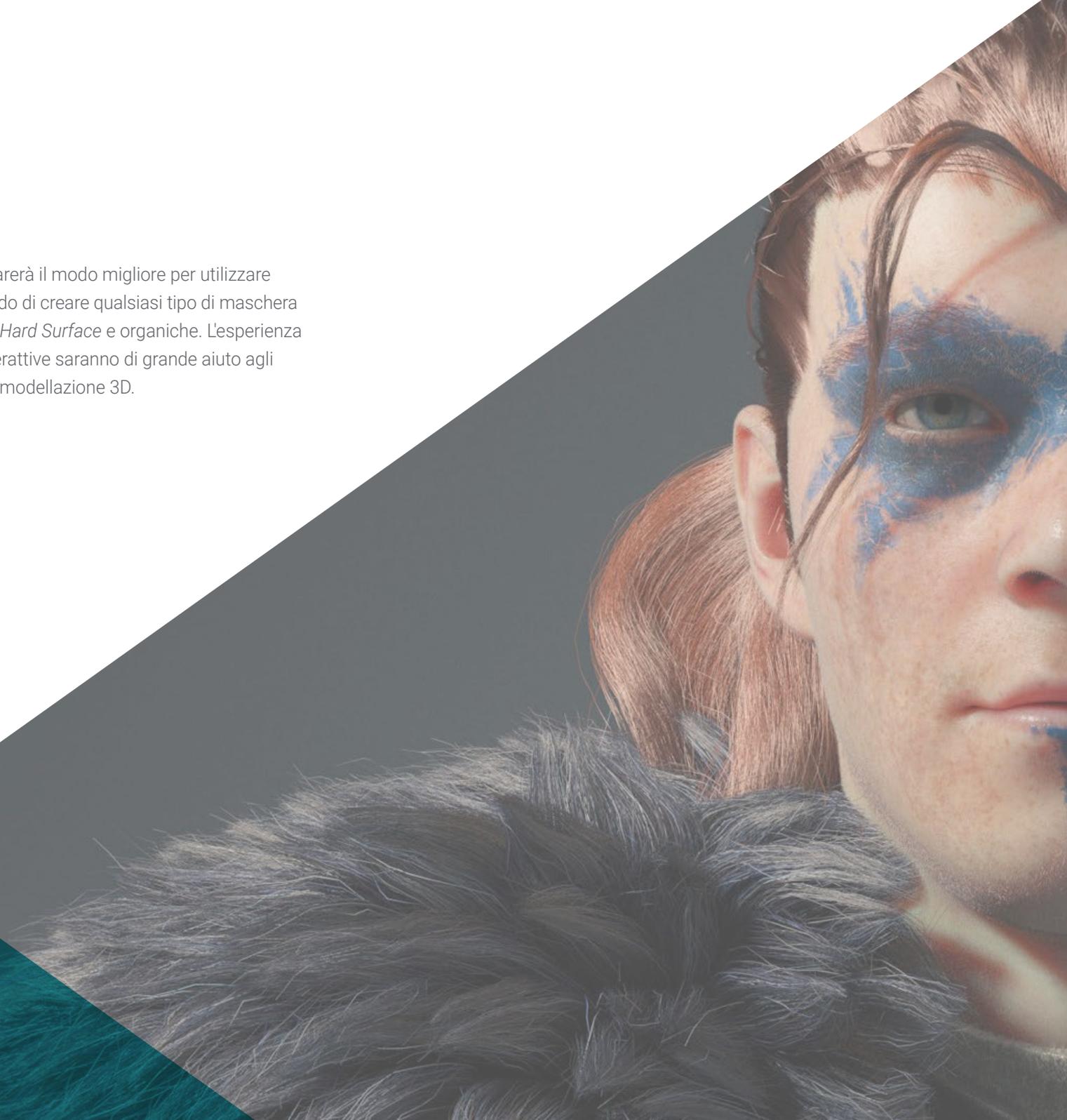
La padronanza di uno dei programmi leader nella progettazione di modelli per videogiochi di realtà virtuale ti darà accesso all'industria del gioco.

Un team di insegnanti specializzati che ha partecipato alla creazione di giochi in VR ti aiuterà a raggiungere i tuoi obiettivi.



02 Obiettivi

In questo corso di sei settimane, il professionista imparerà il modo migliore per utilizzare le texture di *Substance* in modo intelligente, sarà in grado di creare qualsiasi tipo di maschera e di realizzare texture di qualità per la modellazione di *Hard Surface* e organiche. L'esperienza del team di docenti nel settore *Gaming* e le risorse interattive saranno di grande aiuto agli studenti che desiderino perfezionare la loro tecnica di modellazione 3D.





“

Grazie a questo Corso Universitario sarai in grado di creare texture di qualità in qualsiasi modellazione. Iscriviti!”



Obiettivi generali

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





Obiettivi specifici

- ◆ Utilizzare in maniera intelligente le texture di *substance*
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare generatori e filtri
- ◆ Fare texture di qualità per la modellazione di *hard surface*
- ◆ Fare texture di qualità per la modellazione organica
- ◆ Essere in grado di realizzare un buon render per mostrare i *Props*

“

Potrai scaricare i contenuti dalla libreria interattiva delle risorse per consultarli in qualsiasi momento. Impara al tuo ritmo”

03

Direzione del corso

I corsi offerti da TECH Università Tecnologica ai suoi studenti si basano sulla filosofia di un'istruzione d'élite alla portata di tutti. Ragion per cui questo Corso Universitario si avvale di un personale docente rigorosamente selezionato per offrire un programma di qualità che risponda alle esigenze dei professionisti del settore. Pertanto, il professionista sarà guidato in questo programma da insegnanti esperti di Design Artistico e con esperienza nella creazione di Videogiochi basati sulla Realtà Virtuale.





“

Un personale docente esperto di videogiochi VR ti seguirà in ogni momento, in modo che possa ottenere un buon risultato nei tuoi progetti 3D"

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 Scuola Voxel di Madrid Master in Arte e Design per Videogiochi presso l'Università U-Tad 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 Corso Universitario copre gli elementi principali del programma *Substance Painter* durante le sei settimane. Grazie ai casi di studio e al materiale interattivo, gli studenti potranno comprendere meglio i concetti di *Prop Hard Surface texturing*, *Prop organico* o la grande importanza delle maschere nello sviluppo creativo di un oggetto 3D. Il team di docenti specializzati nel settore *gaming* fornirà gli aspetti chiave essenziali per ottenere il massimo dalle ultime funzioni di questo programma di progettazione.





“

Spiega le numerose opzioni offerte da generatori e filtri. Impara a utilizzarle grazie a questo Corso 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



Ottieni un progetto di modellazione 3D perfetto da presentare a qualsiasi azienda di Videogiochi in Realtà Virtuale"

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 di 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 business school del mondo da quando esistono. 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 ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue 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. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi 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 autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

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

Questo **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale** 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 **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

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

Titolo: **Corso Universitario in Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale**

Ore Ufficiali: **150 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 in
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Substance Painter per l'Arte
nella Realtà Virtuale

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

Corso Universitario Substance Painter per l'Arte nella Realtà Virtuale

