

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.techitute.com/it/videogiochi/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

Quasi due milioni di utenti di videogiochi giocheranno con la tecnologia della Realtà Virtuale entro il 2023. Cifre che obbligano gli studi e i creatori a intraprendere un percorso costante verso la perfezione. Ecco perché, in questo programma, il professionista dei videogiochi potrà conoscere gli ultimi aggiornamenti dei due strumenti più potenti per la progettazione grafica dei videogiochi: *Substance Painter* e *Marmoset*. Grazie a un piano di studi online e un'ampia gamma di risorse multimediali di qualità, gli studenti al termine del corso avranno acquisito le migliori capacità artistiche nella grafica di videogiochi VR per competere nel settore.



“

Essere un vero e proprio artista grafico di videogiochi con la VR è a portata di mano. Studia questo Esperto Universitario per lanciare la tua carriera ai vertici del settore”

Questo Esperto Universitario in Arte nella Realtà Virtuale con Substance Painter e Marmoset permette al professionista dei Videogiochi di capire perfettamente come preparare un *Bake* di qualità utilizzando due dei programmi più importanti nel campo della progettazione di Videogiochi in Realtà Virtuale.

Il professionista che desidera far progredire la propria carriera e far parte degli studi più importanti di questo settore in espansione, deve essere in grado di gestire i diversi kit di strumenti con cui queste aziende sono solite lavorare. La padronanza dei programmi che consentono un *Baking* e una testurizzazione ottimali è un must in questo settore competitivo.

Pertanto, il personale docente specializzato di questo corso lavorerà in modo approfondito sui concetti che tutti i professionisti della grafica devono padroneggiare per creare un gioco che abbia garanzie di successo.

Un'eccellente opportunità per specializzarsi, con il vantaggio di poter acquisire le conoscenze in una modalità 100% online che offre agli studenti una totale libertà di apprendimento. Inoltre, un'ampia gamma di risorse multimediali e un sistema di *Relearning* unico nel suo genere consentirà di fare carriera nel proprio settore professionale.

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

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in creazione e design 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 portatile provvisto di connessione a internet



Aggiornati in materia di Graphic Design dei Videogiochi, un settore in costante trasformazione e crescita"

“

Sei arrivato fino a qui, sai cosa vuoi e sei a un passo dal poter progredire nel campo dell'arte grafica dei Videogiochi VR. Fai l'ultimo passo e iscriviti"

Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti del settore nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche 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 il professionista 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.

Acquisisci le competenze essenziali affinché i grandi studi di videogiochi ti vogliano nel loro team.

Irrompi nel mercato con i tuoi progetti artistici imparando a conoscere i videogiochi di realtà virtuale grazie a questo Esperto Universitario.



02 Obiettivi

In questo programma il professionista dei Videogiochi sarà in grado di potenziare le proprie capacità di progettazione artistica con la padronanza degli elementi essenziali che vengono utilizzati nei programmi leader nel settore dei videogiochi VR. Il team di docenti specializzati adotta un approccio pratico a ciascuno dei software di progettazione trattati in questo corso, garantendo una crescita professionale nel settore del Videogioco.





“

L'apprendimento online ti permetterà di avere la flessibilità necessaria per combinare il tuo lavoro con lo studio dell'Esperto Universitario"



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*

“

L'aggiornamento delle conoscenze farà la differenza per la tua futura carriera nell'industria dei videogiochi, distinguendoti grazie alle tue abilità e competenze nell'uso di Substance Painter e Marmoset"





Obiettivi specifici

Modulo 1. *Substance Painter*

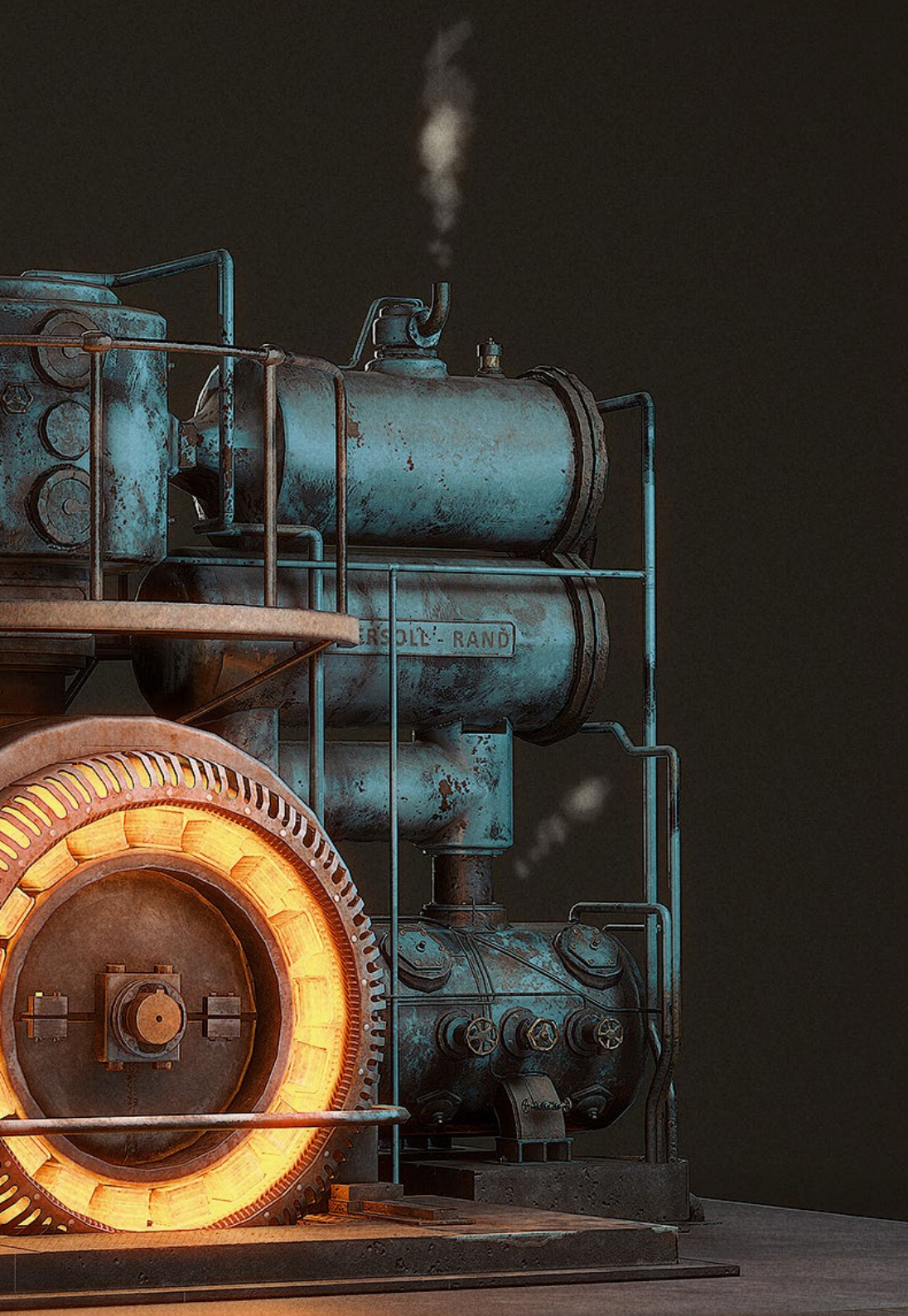
- ◆ Fare un utilizzo intelligente delle texture di *substance*
- ◆ Essere in grado di creare qualsiasi tipo di maschera
- ◆ Padroneggiare generatori e filtri
- ◆ Fare texture di qualità per la modellazione di *hard surface*
- ◆ Fare texture di qualità per la modellazione organica
- ◆ Essere in grado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

Modulo 2. *Marmoset*

- ◆ Analizzare questo strumento in modo approfondito e dare al professionista un'idea dei suoi vantaggi
- ◆ 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*

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* su Marmoset in tempo reale



03

Direzione del corso

I professionisti che compongono il personale docente di questo corso sono stati accuratamente selezionati da TECH Università Tecnologica per offrire agli studenti una preparazione di qualità e d'élite accessibile a tutti. Ecco perché, in questo programma, il professionista dei Videogiochi sarà guidato da esperti che hanno una perfetta padronanza di una materia che richiede personale sempre più qualificato. L'ampio background dei docenti nell'uso di *Substance Painter* e *Marmoset* dà un focus decisamente pratico a tutti i contenuti teorici forniti.





“

Un personale docente specializzato che potrà farti crescere e mettere in pratica le tue creazioni artistiche per i videogiochi basati sulla 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 programma, sviluppato dal personale docente selezionato da TECH, è pensato per consentire al professionista dei Videogiochi in Realtà Virtuale di apprendere i concetti essenziali per realizzare un progetto grafico che soddisfi gli standard dei principali studi dell'industria videoludica. A tal fine, il programma è stato suddiviso in tre moduli, ognuno dei quali approfondisce i principali programmi per la creazione di design artistico per i videogiochi. Il tutto è completato da materiale multimediale, letture aggiuntive e simulazioni pratiche, che permettono al professionista dei videogiochi di acquisire un apprendimento più esaustivo e solido.



“

Ottimizza le risorse che i programmi di progettazione e creazione 3D per i videogiochi VR mettono a tua disposizione, grazie a questo Esperto Universitario"

Modulo 1. Substance Painter

- 1.1. Creazione di progetto
 - 1.1.1. Importazione di mappe
 - 1.1.2. UV
 - 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. L'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 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

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 le valutazioni, lo studente riceverà, mediante lettera certificata con ricevuta di ritorno, la 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.**





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

