

Universitätskurs Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität





Universitätskurs Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtute.com/de/videospiele/universitatskurs/substance-painter-kunst-virtuelle-realitat

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

Das Programm *Substance Painter* ist eines der Referenzprogramme in der Videospelindustrie, dessen Technologie auf Virtueller Realität basiert. Mit den Funktionen, die es bietet, können Figuren und dreidimensionale Objekte hervorragende Ergebnisse erzielen. In diesem umfassenden Programm lernt der Experte, wie man ein 3D-Projekt erstellt sowie die besten Optionen für den Import von Modellen, die Modifizierung von Modellen und den Import von Texturkarten. All dies mit einer 100%igen Online-Methode, die auf realen Simulationen basiert, die die Studenten in eine Situation versetzen, in der sie mit den möglichen Herausforderungen konfrontiert werden, denen sie bei der Erstellung von Spielen in einem kreativen VR-Videospielstudio begegnen können.





“

Beherrschen Sie perfekt die Werkzeuge für die Texturmalerei und verleihen Sie Ihren 3D-Kreationen mit diesem Universitätskurs einen Qualitätssprung.

Die Videospieleindustrie hat sich die virtuelle Realität vollständig zu eigen gemacht. Es gibt viele Programme, mit denen dreidimensionale Kreationen erstellt werden können. Allerdings liefern nur einige von ihnen professionelle Ergebnisse. In diesem Universitätskurs in Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität befassen wir uns eingehend mit einer der von den großen Schöpfern von Spielen am häufigsten verwendeten Software.

Das Lehrteam, das sich auf Grafikdesign und die Entwicklung von Videospielen spezialisiert hat, zeigt den Studenten alle notwendigen Schritte, um ein Projekt von Anfang bis Ende zu erstellen und ein exquisites Ergebnis im dreidimensionalen Modellieren zu erzielen. Texturierung, die Verwendung von Ebenen, Materialien, Generatoren und Filtern sind nur einige der Techniken und Werkzeuge, die in dieser Fortbildung eingehend behandelt werden.

Fachleute, die sich auf den *Gaming* Sektor spezialisieren möchten, haben mit diesem 100%igen Online-Kurs, der sich an Personen richtet, die ihr Studium problemlos mit ihrem Privatleben vereinbaren möchten, eine hervorragende Gelegenheit dazu. Darüber hinaus werden das interaktive Material und die *Relearning*-Methode, die auf der Wiederholung von Inhalten basiert, dazu beitragen, das gesamte Lernangebot dieses Programms zu konsolidieren.

Dieser **Universitätskurs in Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Kunst für virtuelle Realität präsentiert werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretische Vorträge, 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



Erregen Sie mit Ihren künstlerischen Kreationen die Aufmerksamkeit der großen VR-Spielestudios. Dieser Universitätskurs wird es Ihnen ermöglichen, Ihre Modellierung zu verbessern"

“

Lernen Sie von Experten aus dem Bereich des VR-Videospiel-Designs, wie Sie das Beste aus den intelligenten Materialien von Substance herausholen können"

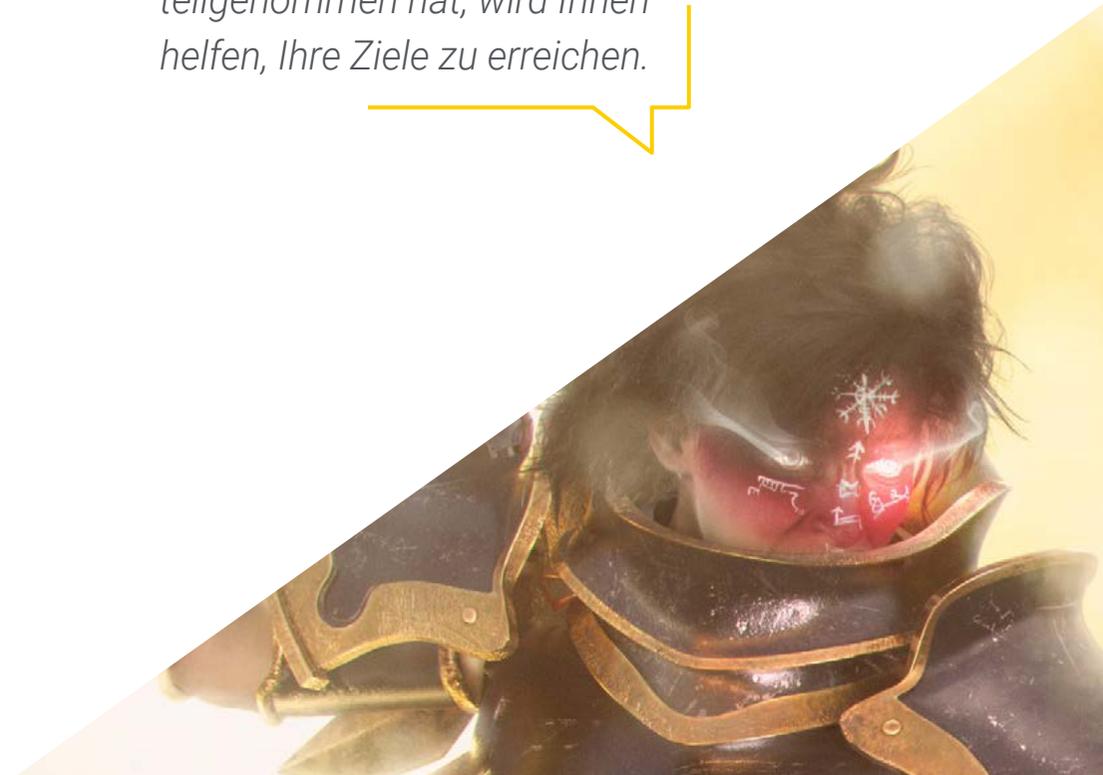
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Weiterbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit den neuesten Bildungstechnologien entwickelt wurden, werden es den Fachleuten ermöglichen, in einer situierten und kontextbezogenen Lernumgebung zu lernen, mit anderen Worten, eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung ermöglicht, die auf reale 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. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

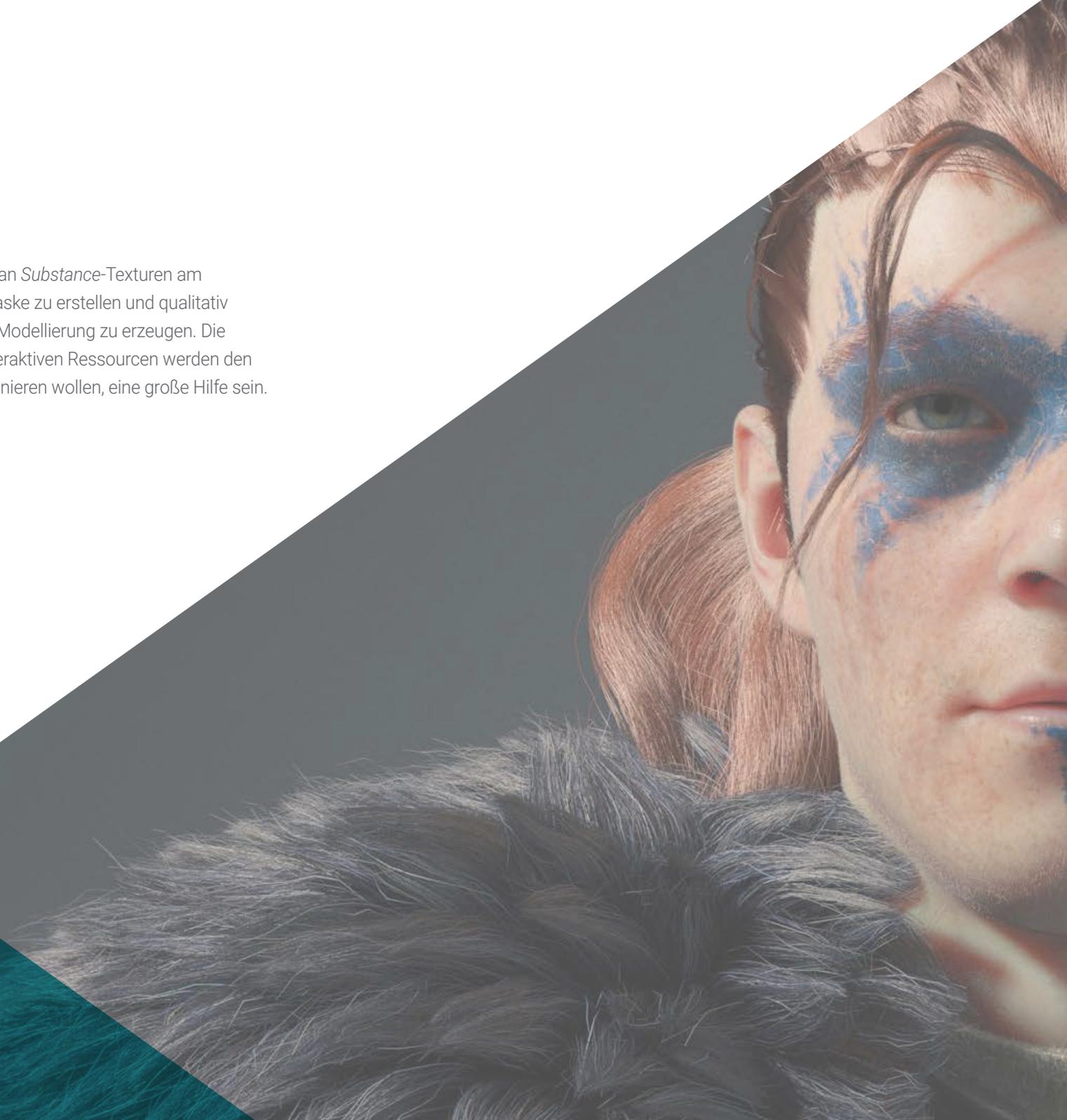
Die Beherrschung eines der führenden Programme für die Modellierung von Virtual Reality-Videospielen wird Ihnen Türen in der Spieleindustrie öffnen.

Ein spezialisiertes Lehrteam, das an VR-Abschlüssen teilgenommen hat, wird Ihnen helfen, Ihre Ziele zu erreichen.



02 Ziele

In diesem sechswöchigen Kurs lernt der Student, wie man *Substance*-Texturen am besten einsetzt. Er wird in der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen und qualitativ hochwertige Texturen für *Hard Surface* und organische Modellierung zu erzeugen. Die Erfahrung des Lehrteams im *Gaming*-Sektor und die interaktiven Ressourcen werden den Studenten, die ihre 3D-Modellierungstechniken perfektionieren wollen, eine große Hilfe sein.





“

Mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, hochwertige Texturen für jede Art von Modellierung zu erstellen. Schreiben Sie sich jetzt ein"



Allgemeine Ziele

- ◆ Verstehen der Vorteile und Einschränkungen von virtueller Realität
- ◆ Entwickeln hochwertiger *Hard Surface*-ModelleErstellen von qualitativ hochwertigen organischen Modellierungen
- ◆ Verstehen der Grundlagen der Retopologie
- ◆ Verstehen der Grundlagen von UVs
- ◆ Beherrschen von *Baking* in *Substance Painter*
- ◆ Gekonntes Verwalten von Ebenen
- ◆ In der Lage sein, ein *Dossier* zu erstellen und eine Arbeit auf professionellem Niveau und in höchster Qualität zu präsentieren
- ◆ Treffen einer bewussten Entscheidung, welche Programme am besten zur *Pipeline* des Studenten passen





Spezifische Ziele

- ◆ Verwenden von *Substance*-Texturen auf intelligente Art und Weise
- ◆ In der Lage sein, jede Art von Maske zu erstellen
- ◆ Beherrschen von Generatoren und Filtern
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die Modellierung von *Hard Surface*
- ◆ Erstellen von hochwertigen Texturen für die organische Modellierung
- ◆ Erstellen eines guten Renderings, um die *Props* zu zeigen



Sie werden die Inhalte aus der interaktiven Ressourcenbibliothek herunterladen können, um sie jederzeit abrufen zu können. Lernen Sie in Ihrem eigenen Tempo"

03

Kursleitung

Die Abschlüsse, die die TECH Technologische Universität ihren Studenten anbietet, beruhen auf der Philosophie einer Eliteausbildung, die für alle zugänglich ist. Aus diesem Grund wurde das Lehrpersonal für diesen Universitätskurs sorgfältig ausgewählt, um ein qualitativ hochwertiges Programm anzubieten, das den Anforderungen der Fachleute in diesem Sektor entspricht. Die Fachleute werden in diesem Programm von Lehrkräften angeleitet, die in künstlerischem Design ausgebildet sind und Erfahrung mit der Entwicklung von Videospielen auf der Grundlage der virtuellen Realität haben.





“

Ein fachkundiges Lehrpersonal für VR-Videospiele wird Sie jederzeit betreuen, damit Sie ein gutes Ergebnis bei Ihren 3D-Entwürfen erzielen"

Leitung



Hr. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- ◆ Senior Artist für Umgebung und Elemente und 3D-Berater bei The Glimpse Group VR
- ◆ Designer von 3D-Modellen und Texturkünstler für Inmo-Reality
- ◆ Props- und Umgebungskünstler für PS4-Spiele bei Rascal Revolt
- ◆ Hochschulabschluss in Bildender Kunst an der Universität des Baskenlandes
- ◆ Spezialist für Grafiktechniken an der Universität des Baskenlandes
- ◆ Masterstudiengang in Bildhauerei und digitalem Modellieren an der Voxel School von Madrid
- ◆ Masterstudiengang in Kunst und Design für Videospiele an der U-tad University von Madrid

Professoren

Hr. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Audiovisueller Operator bei PTM Pictures That Move
- ◆ Gaming Tech Support Agent bei 5CA
- ◆ Schöpfer und Designer von 3D- und VR-Umgebungen bei Inmoreality
- ◆ Art Designer bei Seamantis Games
- ◆ Gründer von Evolve Games
- ◆ Hochschulabschluss in Grafikdesign an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Hochschulabschluss in Videospiele-Design und interaktiven Inhalten an der Kunsthochschule von Granada
- ◆ Masterstudiengang in Game Design, U-tad, Designschule von Madrid



04

Struktur und Inhalt

Der Lehrplan dieses Universitätskurses deckt die Hauptelemente des *Substance Painter*-Programms während der sechs Wochen des Studiengangs ab. Dank der Fallstudien und des interaktiven Materials können die Studenten die Konzepte der Texturierung von *Prop Hard Surface*, der organischen *Prop* oder die große Bedeutung von Masken bei der kreativen Entwicklung eines 3D-Objekts besser verstehen. Das auf den *Gaming*-Sektor spezialisierte Lehrteam wird den Fachleuten helfen, das Beste aus den neuesten Funktionen dieses Designprogramms herauszuholen.





“

*Entdecken Sie die vielen Möglichkeiten,
die Ihnen Generatoren und Filter bieten.
Lernen Sie in diesem Universitätskurs,
wie man sie einsetzt"*

Modul 1. Substance Painter

- 1.1. Erstellung von Projekten
 - 1.1.1. Importieren von Maps
 - 1.1.2. UVs
 - 1.1.3. *Baking*
- 1.2. Schichten
 - 1.2.1. Arten von Schichten
 - 1.2.2. Optionen für Schichten
 - 1.2.3. Materialien
- 1.3. Malen
 - 1.3.1. Arten von Pinseln
 - 1.3.2. *Fill Projections*
 - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Auswirkungen
 - 1.4.1. Fill
 - 1.4.2. Ebenen
 - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Masken
 - 1.5.1. Alphas
 - 1.5.2. *Prozedurale und Grunges*
 - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Generatoren
 - 1.6.1. Generatoren
 - 1.6.2. Verwendungen
 - 1.6.3. Beispiele
- 1.7. Filter
 - 1.7.1. Filter
 - 1.7.2. Verwendungen
 - 1.7.3. Beispiele





- 1.8. Texturierung von *Prop Hard Surface*
 - 1.8.1. Texturierung von *Prop*
 - 1.8.2. Texturierung von *Prop-Entwicklung*
 - 1.8.3. Endgültige *Prop-Texturierung*
- 1.9. Texturierung von organischem *Prop*
 - 1.9.1. Texturierung von *Prop*
 - 1.9.2. Texturierung von *Prop-Entwicklung*
 - 1.9.3. Endgültige *Prop-Texturierung*
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Iray
 - 1.10.2. Nachbearbeitung
 - 1.10.3. Behandlung des Col

“

Entwickeln Sie ein perfektes
3D-Modellierungsprojekt, das
Sie einem Unternehmen für VR-
Videospiele präsentieren können”

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. 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 konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Kurses werden Sie 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 Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, 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 des 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 Universitätskurs in Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität 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 Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität** 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 Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Substance Painter in Kunst
für die Virtuelle Realität

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Substance Painter in Kunst für die Virtuelle Realität

