

Curso

Substance Painter na Arte para Realidade Virtual





Curso

Substance Painter na Arte para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/design/curso/substance-painter-arte-realidade-virtual

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

Os profissionais criativos em todo o mundo na indústria do *gaming* utilizam o software Substance Painter. Suas ferramentas inteligentes e seu potencial em pintura de modelagem 3D o tornam indispensável. Graças a uma equipe de especialistas desta capacitação, o artista digital conhecerá suas principais funções na criação de um projeto tridimensional de altíssima qualidade. O conteúdo multimídia, o sistema *Relearning* e a metodologia 100% online facilitarão a aprendizagem do criador artístico que pretenda aprender em seu próprio ritmo.





“

*Com esta capacitação você poderá
pintar suas criações 3D com maior
qualidade e eficiência”*

Neste Curso de Substance Painter na Arte para Realidade Virtual, o artista digital se aprofundará em um dos softwares mais utilizados pelos grandes criadores de títulos. Este poderoso programa de design proporciona as ferramentas fundamentais para a realização de projetos de animação estilizados.

A equipe de professores deste programa conta com ampla experiência no setor do design gráfico e na criação de videogames, dispostos a acompanhar o aluno na criação de um completo projeto com resultados de alta qualidade. Desta forma, o aluno poderá explorar ao máximo este poderoso motor de pintura, assim como as ferramentas inteligentes e avançadas para uma modelagem tridimensional perfeita.

Trata-se de uma excelente oportunidade para o profissional que deseja avançar em sua carreira profissional e atualizar seus conhecimentos. Além disso, o método 100% online desta capacitação se ajustará ao perfil de uma pessoa que busca conciliar o estudo com sua vida pessoal. Graças à liberdade concedida por este curso será possível acessar o conteúdo multimídia da plataforma virtual e administrar a carga didática de acordo ao seu ritmo.

Este **Curso de Substance Painter na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em Arte para Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Exercícios práticos em que 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 individuais de reflexão
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer equipamento, fixo ou móvel, com conexão à Internet



Com esta capacitação você aprenderá a criar a modelagem 3D desde os primeiros passos e de forma eficaz"

“

Aprenda com especialistas da indústria do design de videogames de realidade virtual como aproveitar ao máximo os materiais inteligentes do Substance”

O corpo docente do curso conta com profissionais do setor, que transferem toda a experiência adquirida ao longo de suas carreiras para esta capacitação, além de especialistas reconhecidos de instituições de referência e universidades de prestígio.

O conteúdo multimídia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá 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.

O formato deste programa de estudos se baseia na Aprendizagem Baseada em Problemas, pela qual o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.

Mantenha seus conhecimentos de modelagem 3D atualizados. Um corpo docente especialista irá guiá-lo neste processo de aprendizagem.

Melhore suas criações aplicando as ferramentas de pincel proporcionadas por este curso.



02

Objetivos

O principal objetivo desta capacitação é a renovação dos conhecimentos do artista digital em um dos principais programas do setor de videogames de realidade virtual. Através de casos práticos, o aluno descobrirá como criar um projeto completo, aprimorando os fluxos de trabalho. Ao concluir este curso, também será possível dominar as ferramentas inteligentes oferecidas pelo software para obter uma modelagem de qualidade. O corpo docente deste programa auxiliará o aluno no alcance destes objetivos e impulsionará sua carreira profissional.





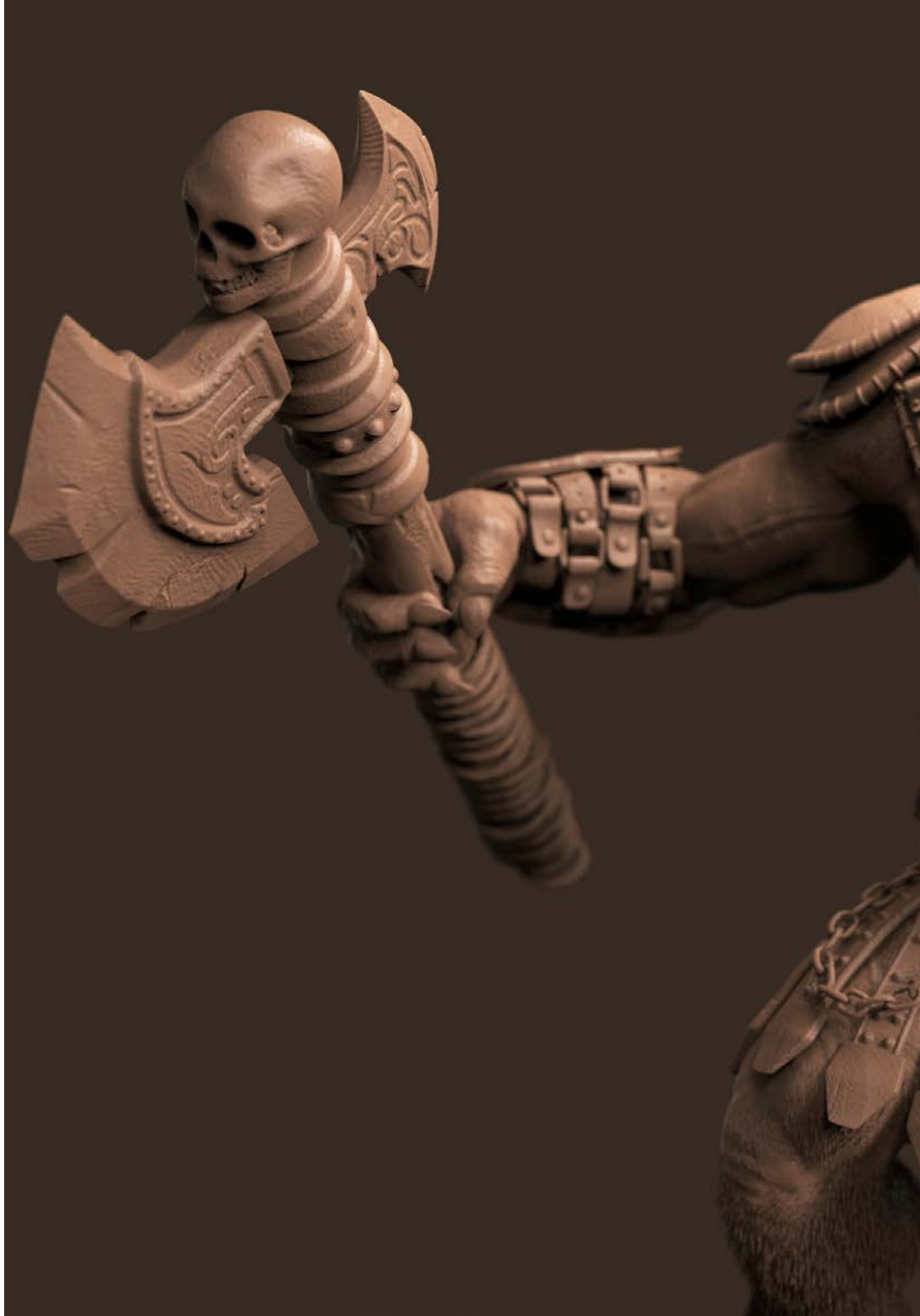
“

Explore o potencial das ferramentas avançadas do Substance Painter, graças a este curso.



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 as noções básicas de retopologia
- ◆ Entender as noções básicas das UVs
- ◆ Dominar o baked em Substance Painter
- ◆ Manipular camadas habilmente
- ◆ Poder criar um dossiê e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam ao seu Pipeline





Objetivos específicos

- ◆ Utilizar as texturas do Substance de forma inteligente
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Fazer texturas de qualidade para modelagem Hard Surface
- ◆ Fazer texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Criar uma boa renderização para mostrar os props

“

Uma grande variedade de recursos multimídia estará disponível na plataforma virtual para que você possa acessar quando e onde desejar”



03

Direção do curso

A seleção do corpo docente para esta capacitação baseou-se em requisitos rigorosos da TECH, a fim de proporcionar ao aluno uma formação otimizada e acessível. Neste curso, o criador artístico terá à sua disposição uma equipe de professores com formação em design gráfico e conhecimentos na área de videogames de realidade visual, graças à sua experiência profissional neste campo. O corpo docente, os conteúdos multimídia, o sistema Relearning e uma metodologia 100% online irão ajudar o aluno a concretizar seus objetivos.

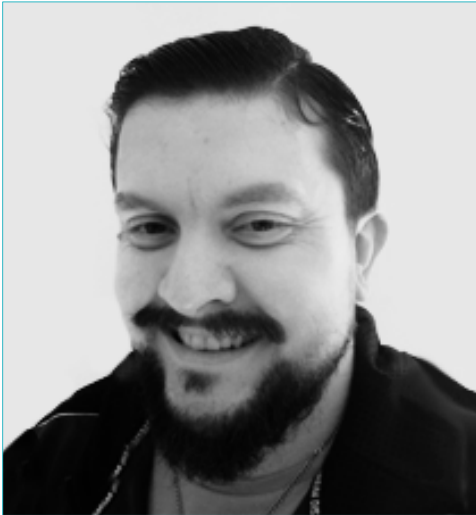




“

Qualquer artista que pretenda atuar na área de videogames de realidade virtual deverá dominar a técnica de modelagem. Uma equipe de professores especialistas irá ajudá-lo a alcançar este objetivo”

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez Menéndez

- Designer de modelos 3D e artista de textura para INMO-REALITY
- Artista de Props e Ambientes para jogos de PS4 na Rascal Revolt
- Formado em Artes Plásticas pela UPV
- Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School de Madri
- Mestrado em Arte e Design para Videogames pela U-Tad University de Madri

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.
- ♦ Formado em Design Gráfico pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Formado em Design de Videogames e conteúdo interativo pela Escola de Arte de Granada
- ♦ Mestrado em Game Design U-tad, Design School de Madri



04

Estrutura e conteúdo

O conteúdo desta capacitação foi preparado por uma equipe de professores altamente qualificada em design gráfico e especialistas na área de videogames de realidade virtual. Ao longo das seis semanas deste curso, o aluno conhecerá todos os elementos que poderão ser utilizados eficazmente com o Substance Painter. A importação, as camadas, as texturas, os efeitos e a iluminação serão abordados de forma detalhada e prática através do sistema studies cases de Harvard. O corpo docente especializado no setor gaming proporcionará as ferramentas fundamentais para aproveitar ao máximo este programa de design.





“

Obtenha o máximo de realismo em sua modelagem 3D através deste curso”

Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Criação de projeto
 - 1.1.1. Importação de mapas
 - 1.1.2. UVs
 - 1.1.3. Baked
- 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. Processuais 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*

“

Apresente seus projetos de alta resolução aos criadores de videogames de Realidade Virtual. Este é o seu momento!”

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 escolas médicas mais prestigiadas do mundo e é considerado um dos mais eficazes pelas principais revistas, 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 tem provado sua enorme eficácia, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

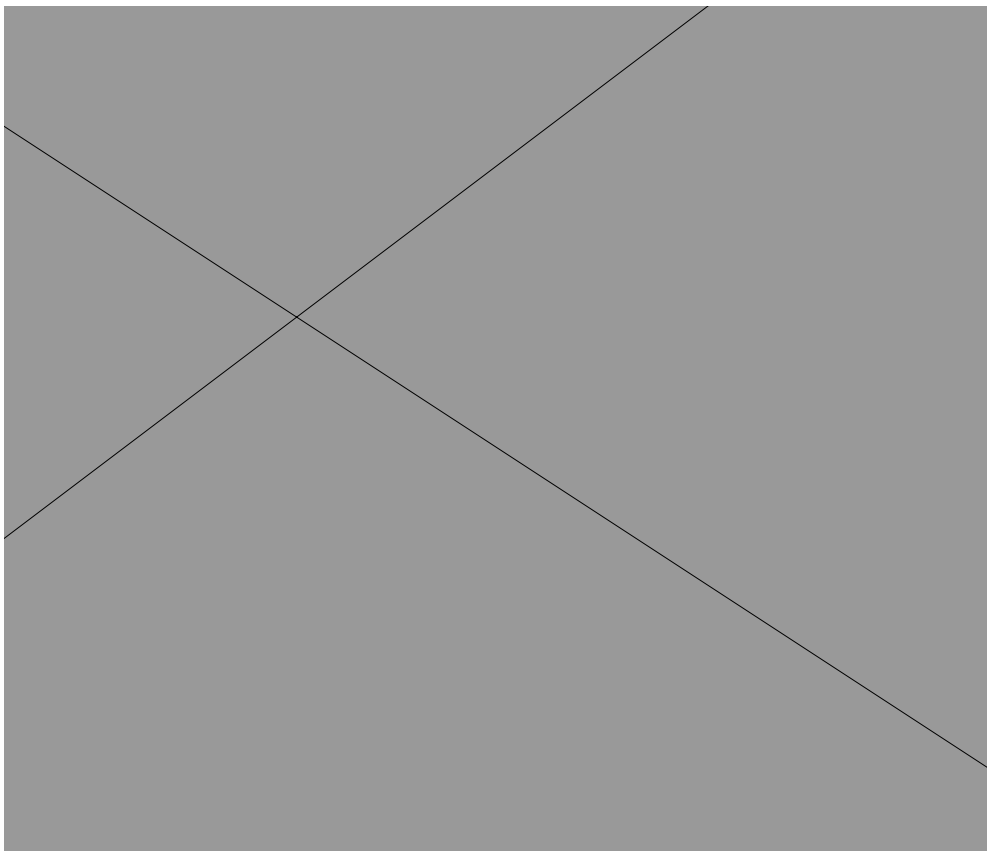
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as habilidades em um contexto de constante mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma maneira de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais ao redor do 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.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, tanto nacional quanto internacionalmente. Graças a esta 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 lhe prepara para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira.

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, como resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizado mais utilizado pelas melhores faculdades do mundo. 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 um 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 programa, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas idéias 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 diferentes elementos didáticos em cada lição.

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

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

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

Nossa Universidade é a única em língua espanhola autorizada a utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral de nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online em espanhol.



No nosso programa, o aprendizado não é um processo linear, mas acontece em espiral (aprendemos, desaprendemos, esquecemos e reaprendemos). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650.000 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 grupo de estudantes universitários de alto perfil socioeconômico e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning lhe permitirá aprender com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais na sua capacitação, desenvolvendo seu espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões, ou seja, uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, não sabemos apenas como organizar informações, idéias, 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 de nosso programa estão ligados ao contexto onde o participante desenvolve sua prática profissional.

Neste programa, oferecemos os melhores materiais educacionais, preparados especialmente para você:



Material de estudo

Todo o conteúdo didático foi criado pelos especialistas que irão ministrar o curso, especialmente para o curso, fazendo 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 avançadas e oferecendo alta qualidade em cada um dos materiais que são colocados 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.



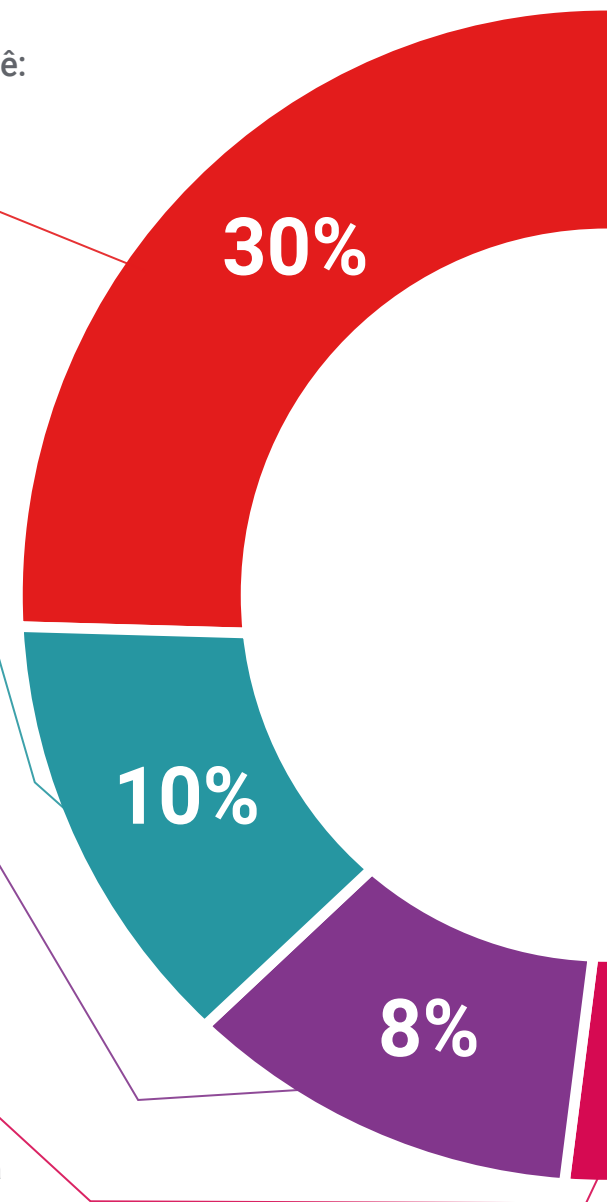
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada disciplina. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as habilidades e competências necessárias para que um especialista possa se desenvolver dentro do contexto globalizado em que vivemos.



Leitura complementar

Artigos recentes, documentos científicos, guias 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

Será realizada uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta titulação. 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, diagramas e mapas conceituais, com o objetivo de reforçar 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 seu conhecimento ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que você possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



06

Certificado

O Curso de Substance Painter na Arte para Realidade Virtual garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

*Uma vez aprovadas as avaliações,
o aluno receberá por correio o
certificado do Curso, emitido pela
TECH Universidade Tecnológica”*

Este **Curso de Substance Painter na Arte para Realidade Virtual** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do 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 Substance Painter na Arte para Realidade Virtual**

N.º de Horas Oficiais: **150h**



*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 qualificação
desenvolvimento site

tech universidade
tecnológica

Curso

Substance Painter na Arte
para Realidade Virtual

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Substance Painter na Arte para Realidade Virtual

