

Universitätskurs

Texturierung mit Substance Painter





Universitätskurs Texturierung mit Substance Painter

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/informatik/universitatskurs/texturierung-substance-painter

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 Werkzeug Substance Painter hat sich zu einem Maßstab in der dreidimensionalen Produktion entwickelt. Es wird in der Animation, in Videospielen, bei der Erstellung von Plänen und Modellen sowie in vielen anderen Bereichen eingesetzt, da es ein sehr leistungsfähiges Werkzeug für tiefe PBR-Texturierung ist und sehr optimale Oberflächen bietet. Darüber hinaus ist es mit vielen führenden Programmen im Bereich der 3D-Modellierung kompatibel, wie z. B. *Unreal Engine* oder 3DS Max. Dieser Lehrplan konzentriert sich darauf, den Benutzer in die Verwendung dieses Tools einzuführen, um das Beste daraus zu machen. Durch diese Fortbildung, die vollständig online stattfindet, erwirbt der Modellierer alle Fähigkeiten und Kenntnisse, um seinen Projekten auf die bequemste Art und Weise ein professionelles Finish zu verleihen.





“

Lernen Sie in dieser Online-Fortbildung alle Optionen und Hilfsmittel von Substance Painter für die dreidimensionale Modellierung kennen“

Dieser Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter konzentriert sich auf die Anwendung von Texturen in der 3D-Modellierung mit diesem Tool, das in immer mehr Bereichen eingesetzt wird, wie z. B. in Videospiele, Animation oder Infoarchitektur. Ziel des Kurses ist es daher, dass die Studenten alle Funktionen und Optionen von Substance Painter im Texturierungsprozess verstehen.

Der Lehrplan konzentriert sich daher auf verschiedene Aspekte: die Erklärung des *Baking*-Prozesses von einem hochaufgelösten Modell zu einem niedrigaufgelösten, sowie das Kennen und Verstehen der verschiedenen Schichten eines Materials und wie sie es beeinflussen, die Erstellung und Modifikation von Materialien, um die Personalisierung von Produktionen zu erreichen und zu wissen, wie man mit den Mapping-Koordinaten und Masken arbeitet, um Texturen korrekt auf das Modell anzuwenden.

Außerdem arbeiten wir mit Pinseln, ihrer Verwendung und der Erstellung individueller Kreationen. Zudem lernen die Teilnehmer, wie sie die im Programm oder extern verfügbaren Ressourcen nutzen können, um die Oberflächen zu verbessern, sowie die verschiedenen Methoden zur Erstellung oder Änderung von Texturen.

Dieser Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter wurde von der TECH Technologischen Universität entwickelt, die sich einem Lernprozess verschrieben hat, der auf der *Relearning*-Lernmethodik basiert, um das autonome Lernen der Studenten zu fördern. Das Format des Studiums ist vollständig online, da das Ziel auf die aktive Teilnahme der Studenten und das Vorankommen in ihrem eigenen Tempo im Inhalt ausgerichtet ist.

Dieser **Universitätskurs in Texturierung mit Substance Painter** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Texturierung mit der Software Substance Painter vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- ◆ Praktische Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens genutzt werden kann
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretische Lektionen, 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



Substance Painter ist ein immer beliebteres Werkzeug für den Texturierungsprozess“

“

In einem reinen Online-Format und mit dem gesamten didaktischen und pädagogischen Material, das im virtuellen Klassenzimmer zur Verfügung steht, war es noch nie so einfach, die eigenen Kenntnisse aufzufrischen“

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Gesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen 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.

Eine Fortbildung, die auf der Relearning-Methode basiert, so dass die Studenten die Inhalte in ihrem eigenen Tempo vertiefen können.

Wenn Sie lernen möchten, wie man Materialien und sogar Pinsel zur Anpassung von Texturierungsprozessen erstellt, ist dies der richtige Universitätskurs für Sie.



02 Ziele

Ziel dieser Fortbildung ist es, dass der Student ein erfahrener Benutzer von *Substance Painter* wird, den Prozess des *Bakings* von Modellen mit hoher und niedriger Auflösung versteht und weiß, wie man maßgeschneiderte Materialien und Pinsel für seine Produktionen anwendet. Neben der Entwicklung theoretischer und praktischer Kenntnisse soll der Student Fähigkeiten und berufliche Kriterien erwerben, die ihm bei der Bewältigung neuer Arbeitsprojekte von Nutzen sein werden. Auf diese Weise wird die Spezialisierung der Kenntnisse im dreidimensionalen Modellieren im Bereich der Texturierung mit Substance Painter gewährleistet.





“

Werden Sie Experte für Texturierung mit Substance Painter und erreichen Sie eine vollständig angepasste Modellierung mit vollendetem Finish“



Allgemeine Ziele

- ◆ Detailliertes Kennen aller Schritte zur Erstellung eines 3D-Modells eines Profis
- ◆ Wissen und Verstehen im Detail, wie Texturen funktionieren und wie sie den Modellierungsprozess beeinflussen
- ◆ Meistern verschiedene Techniken, mit Schwerpunkt auf Modellierung, Texturierung und Echtzeit, die heute in der professionellen Welt verwendet werden
- ◆ Anwenden der erworbenen Kenntnisse bei der Lösung von Modellierungsproblemen
- ◆ Gekonntes Einsetzen des erworbenen Wissens, um eigene Projekte zu erstellen und diese intelligent in ihr Portfolio aufzunehmen
- ◆ Entwickeln der Ressourcen der einzelnen Programme, um die beste Wirkung für die Modellierung zu erzielen





Spezifische Ziele

- ◆ Vertiefen der Kenntnisse über das Programm Substance Painter, das heutzutage in der Welt der Videospiele am häufigsten für die Texturierung verwendet wird
- ◆ Verstehen des Prozesses des *Baking* eines hochauflösenden Modells in ein niedrigauflösendes Modell
- ◆ Kennen der verschiedenen Schichten eines Materials und verstehen, wie sie sich auf das Material auswirken
- ◆ Erstellen von Materialien von Grund auf und Ändern bestehender Materialien, um ein völlig individuelles Material zu erhalten
- ◆ Wissen, wie man mit Mapping-Koordinaten und Masken arbeitet, um Texturen korrekt auf das Modell anzuwenden
- ◆ Kennen der Pinsel, wissen, wie man sie benutzt und wie man personalisierte Pinsel erstellt
- ◆ Nutzen der Ressourcen, die im Programm oder extern zur Verfügung stehen, um die Texturen zu verbessern
- ◆ Erlernen verschiedener Methoden zum Erstellen oder Ändern von Texturen

“

Lernen Sie in diesem Universitätskurs, wie Sie Ihre eigenen Materialien und Pinsel erstellen, um Texturen zu verbessern und zu individualisieren“

03

Kursleitung

Fachleute und Experten auf dem Gebiet der dreidimensionalen Modellierung gehören zum Lehrkörper dieses Universitätskurses in Texturierung mit Substance Painter. Sie stehen den Studenten als Tutoren zur Verfügung und beantworten alle Fragen, die im Laufe der Fortbildung auftreten können. Sie stellen auch alle Inhalte und didaktischen Materialien auf der virtuellen Plattform zur Verfügung, über die sie die Fortschritte der Studenten verfolgen können. Fachleute für dreidimensionale Modellierung, die die Fähigkeiten und beruflichen Kriterien des Studenten weiterentwickeln, der über die rein theoretischen Kenntnisse hinausgehen wird.





“

Eine Gruppe von Fachleuten und Experten auf dem Gebiet des dreidimensionalen Modellierens gehört zum Lehrkörper dieses Universitätskurses“

Leitung



Dr. Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spezialistin für Kunst und Technologie (digitale Kunst, 2D, 3D, VR und AR)
- ◆ Designerin und Erstellerin von 2D-Charakterskizzen für Handyspiele
- ◆ Designerin bei Sara Lee, Bordy Motorbikes, Hebo und Full Gass
- ◆ Dozentin und Leiterin des Masterstudiengangs in Videospieldesign
- ◆ Dozentin an der Universität von Girona
- ◆ Promotion in Architektur an der Polytechnischen Universität von Katalonien
- ◆ Hochschulabschluss in Kunst an der Universität von Barcelona

Professoren

Hr. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Experte für 3D-Modellierung
- ◆ Dozent in Kursen zum Thema 3D-Modellierung
- ◆ Dozent für Scratch an Privatschulen
- ◆ Hochschulabschluss in 3D-Animation, Spiele und interaktive Umgebungen



04

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses in Texturierung mit Substance Painter ist so aufgebaut, dass die Studenten selbstständig und schrittweise lernen können. Er basiert auf einem fundierten Wissen über das konzeptionellste Werkzeug und schafft den geeigneten Kontext, um sich weiter mit den Eigenschaften und praktischen Nutzen von Substance Painter zu beschäftigen. In nur 6 Wochen wird der gesamte Lehrplan dieser Fortbildung online und mit der Beratung der Lehrkräfte, die dem Studenten ständig zur Verfügung stehen, vermittelt.



“

Diese Fortbildung wird in nur 6 Wochen durchgeführt, um zu erreichen, dass der Schüler in dieser Zeit alle Dimensionen von Substance Painter beherrscht"

Modul 1. Texturierung mit *Substance Painter*

- 1.1. *Substance Painter*
 - 1.1.1. Neues Projekt erstellen und Modelle neu importieren
 - 1.1.2. Grundlegende Steuerelemente und Schnittstelle. 2D- und 3D-Ansichten
 - 1.1.3. *Bakes*
- 1.2. *Baking*-Schichten
 - 1.2.1. *World Space Normal*
 - 1.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.2.3. *Curvature*
 - 1.2.4. *Position*
 - 1.2.5. ID, Normal, Thickness
- 1.3. Ebenen
 - 1.3.1. *Base Color*
 - 1.3.2. *Roughness*
 - 1.3.3. *Metallic*
 - 1.3.4. Material
- 1.4. Masken und Generatoren
 - 1.4.1. *Layers* und UVs
 - 1.4.2. Masken
 - 1.4.3. Prozedurale Generatoren
- 1.5. Grundmaterial
 - 1.5.1. Arten von Materialien
 - 1.5.2. Benutzerdefinierte Generatoren
 - 1.5.3. Erstellung eines Basismaterials von Grund auf





- 1.6. Pinsel
 - 1.6.1. Parameter und vordefinierte Pinsel
 - 1.6.2. Alphas, *Lazy Mouse* und Symmetrie
 - 1.6.3. Benutzerdefinierte Pinsel erstellen und speichern
- 1.7. Partikel
 - 1.7.1. Partikel-Pinsel
 - 1.7.2. Eigenschaften der Partikel
 - 1.7.3. Partikel mit Masken
- 1.8. Projektionen
 - 1.8.1. Vorbereiten der Texturen
 - 1.8.2. Stencil
 - 1.8.3. Klonen
- 1.9. *Substance Share/Source*
 - 1.9.1. *Substance Share*
 - 1.9.2. *Substance Source*
 - 1.9.3. *Textures.com*
- 1.10. Terminologie
 - 1.10.1. *Normal Map*
 - 1.10.2. *Padding* oder *Bleed*
 - 1.10.3. *Mipmapping*

“ Sie erhalten direkten Zugang zur Akkreditierung dieses Universitätskurses, ohne eine Abschlussarbeit einreichen zu müssen”

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 Informatikschulen der Welt, seit 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 die Studenten 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 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.



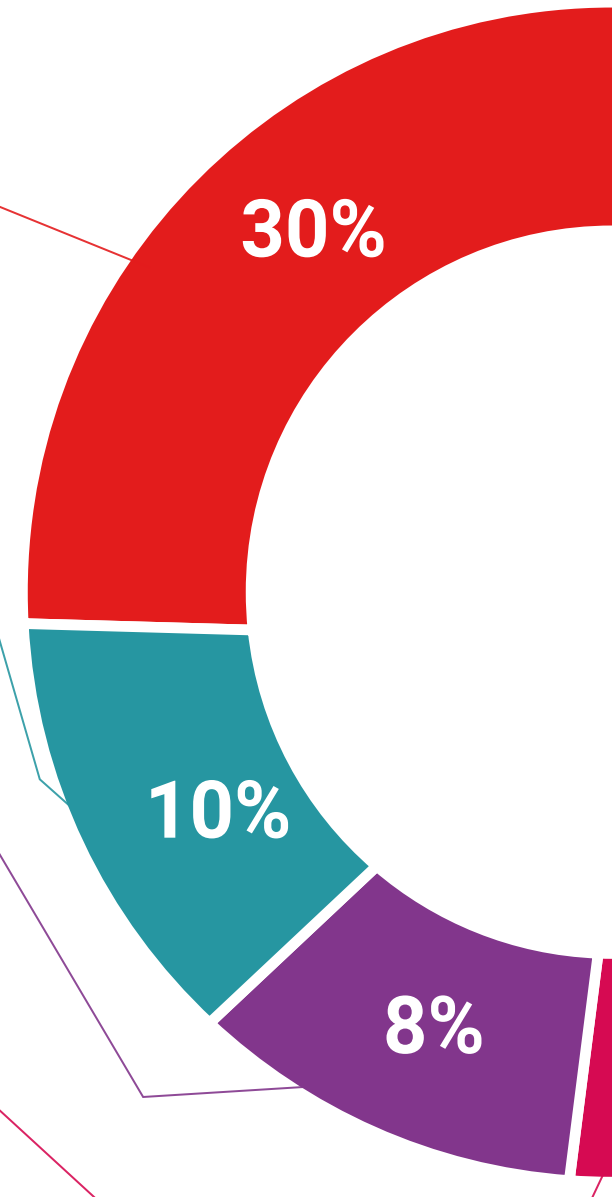
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

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 Texturierung mit Substance Painter 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 Texturierung mit Substance Painter** 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 Texturierung mit Substance Painter**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



*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 institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Texturierung mit Substance Painter

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs Texturierung mit Substance Painter

