

Curso

Substance Painter na Arte para Realidade Virtual



tech universidade
tecnológica

Curso Substance Painter na Arte para Realidade Virtual

Modalidade: Online

Duração: 6 semanas

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 150h

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/videogame/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

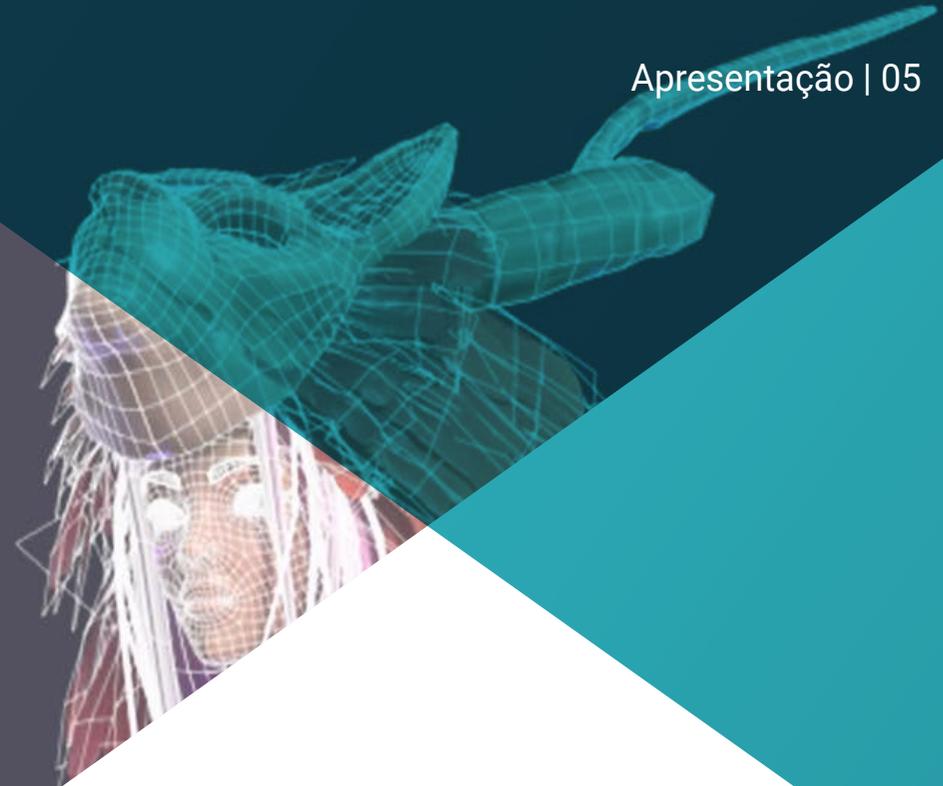
pág. 28

01

Apresentação

O programa *Substance Painter* é uma das referências na indústria de videogames que fundamenta sua tecnologia em realidade virtual. Suas funções proporcionam excelentes resultados para figuras e objetos tridimensionais. Esse abrangente programa ensinará ao profissional a criação de um projeto tridimensional, as melhores opções para a importação de modelos, a modificação de modelos e a importação de mapas de texturas. Todos estes aspectos através de uma metodologia 100% online baseada em simulações reais, que permitirá ao aluno enfrentar os eventuais desafios encontrados na criação de títulos em qualquer estúdio criativo de videogames em realidade virtual.





“

Domine as ferramentas de pintura de texturas e aprimore a qualidade de suas criações em 3D com este programa”

A indústria de videogames aderiu de forma absoluta à realidade virtual. São inúmeros os programas disponíveis para a elaboração de criações tridimensionais. No entanto, apenas alguns destes programas apresentam resultados profissionais. Neste curso de Substance Painter na Arte para Realidade Virtual abordaremos de forma detalhada um dos softwares mais utilizados pelos grandes criadores de títulos.

A equipe de professores especializada na área de design gráfico e criação de videogames mostrará ao aluno todas as etapas necessárias para a criação de um projeto do início ao fim, possibilitando a obtenção de um resultado extraordinário em modelagem tridimensional. A texturização e o uso de camadas, assim como de materiais, geradores e filtros, são apenas algumas das técnicas e ferramentas que serão abordadas detalhadamente nesta capacitação.

O profissional que busca especializar-se na indústria de *games* terá uma excelente oportunidade graças a este curso 100% online, desenvolvido especialmente para o aluno interessado em conciliar facilmente seus estudos com sua vida pessoal. Além disso, o material interativo e o método *Relearning*, baseado na reiteração de conteúdos, auxiliarão na consolidação de sua aprendizagem.

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 na Realidade Virtual
- ◆ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e extremamente úteis fornecem informações práticas sobre as disciplinas indispensáveis para o exercício da profissão
- ◆ Contém exercícios práticos onde 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 de reflexão individual
- ◆ Disponibilidade de acesso a todo o conteúdo a partir de qualquer dispositivo, seja fixo ou móvel, com conexão à Internet



Conquiste a atenção dos grandes estúdios de games de realidade virtual com suas criações artísticas. Esta capacitação lhe permitirá aperfeiçoar sua modelagem"

“

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

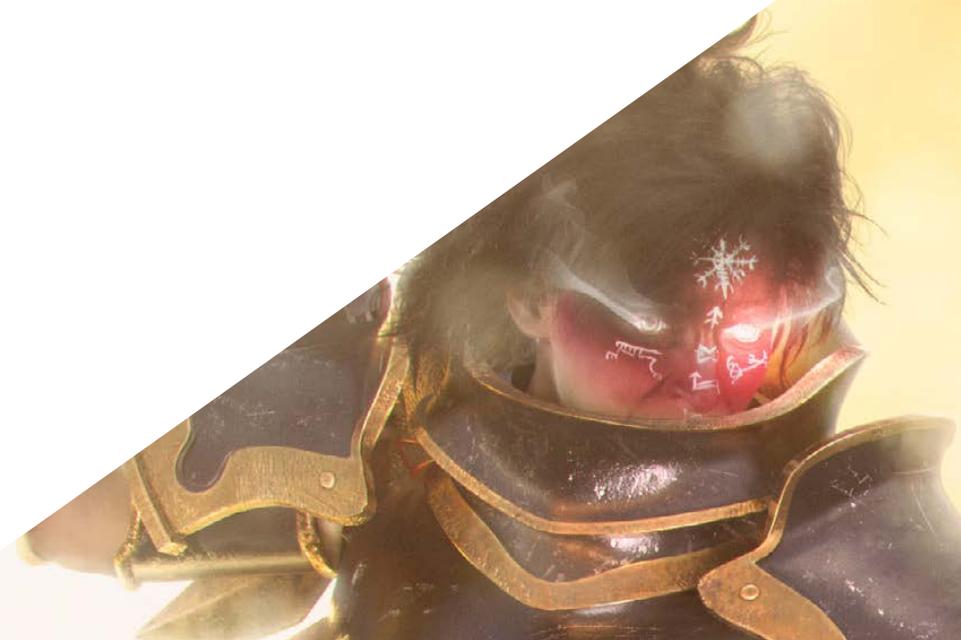
A equipe de professores deste programa inclui profissionais da área, cuja experiência de trabalho é somada nesta capacitação, além de reconhecidos especialistas de instituições e universidades de prestígio.

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

A proposta deste plano de estudos se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, onde o profissional deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surjam ao longo do programa acadêmico. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um inovador sistema de vídeo interativo desenvolvido por destacados especialistas nesta área.

O domínio de um dos principais programas do design de modelagem para videogames em realidade virtual abrirá portas na indústria de games.

Uma equipe docente especializada em títulos de realidade virtual irá ajudá-lo a alcançar seus objetivos.



02

Objetivos

Nesta capacitação de seis semanas, o profissional aprenderá a melhor maneira de utilizar as texturas do *substance* de forma inteligente, criando todos os tipos de máscaras e texturas de qualidade para a modelagem *Hard Surface* e orgânica. A experiência da equipe de professores na área de *games* juntamente com os recursos interativos, será de grande importância para o aluno que pretenda aperfeiçoar sua técnica de modelagem tridimensional.





“

Com esta capacitação, você poderá criar texturas de qualidade em qualquer modelagem. Matricule-se já!”



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 os fundamentos da retopologia
- ◆ Entender os fundamentos das UVs
- ◆ Dominar o *baked* em *Substance Painter*
- ◆ Gestionar as camadas de maneira especializada
- ◆ Poder criar um *dossiê* e apresentar trabalhos a nível profissional, com a mais alta qualidade
- ◆ Tomar uma decisão consciente sobre quais programas se adaptam adequadamente ao *pipeline* do aluno





Objetivos Específicos

- ◆ Use as texturas de *substance* de forma inteligente
- ◆ Poder criar qualquer tipo de máscara
- ◆ Dominar os geradores e filtros
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem *hard surface*
- ◆ Realizar texturas de qualidade para uma modelagem orgânica
- ◆ Criar uma boa renderização para mostrar os *Props*



Você poderá fazer download dos conteúdos da biblioteca de recursos interativos, o que permitirá visualizá-los a qualquer momento. Aprenda no seu próprio ritmo"

03

Direção do curso

Os programas disponibilizados pela TECH Universidade Tecnológica são baseados na filosofia de uma educação de elite e acessível a todos os alunos. Por esse motivo, essa capacitação conta com um corpo docente rigorosamente selecionado para oferecer um programa de qualidade, atendendo às demandas dos profissionais do setor. Desta forma, o profissional será orientado por uma equipe de professores qualificada em design artístico e com experiência na criação de videogames baseados em realidade virtual.





“

Uma equipe de especialistas em videogames de realidade virtual irá orientá-lo ao longo do processo, garantindo bons resultados em seus projetos 3D"

Direção



Sr. Antonio Iván Menéndez

- ♦ Artista Sênior de ambientes e elementos e consultor 3D no The Glimpse Group VR
- ♦ Designer de modelos 3D e artista de texturas para INMO-REALITY
- ♦ Artista de Props e ambientes para jogos de PS4 em Rascal Revolt
- ♦ Formado em Belas Artes pela UPV
- ♦ Especialista em Técnicas Gráficas pela Universidade do País Basco
- ♦ Mestrado em Escultura e Modelagem Digital pela Voxel School, em Madrid, Mestrado em Arte e Design para Videogames pela Universidade U-Tad, em Madrid

Professores

Sr. Mario Márquez

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



04

Estrutura e conteúdo

O plano de estudos dessa capacitação abrangerá os principais elementos do programa *Substance Painter*, ao longo das seis semanas do curso. Através dos casos práticos e dos materiais interativos, o aluno poderá compreender com mais facilidade os conceitos de texturização *Prop Hard Surface* e de *Prop orgânico*, além da grande importância das máscaras no desenvolvimento criativo de um objeto 3D. A equipe docente especializada no setor *de games* proporcionará as ferramentas fundamentais para aproveitar ao máximo este programa de design.



“

Conheça as diversas opções proporcionadas pelos geradores e filtros. Aprenda a usá-las nesta capacitação”

Módulo 1. Substance Painter

- 1.1. Criação de projetos
 - 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. Procedurais 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

“

Obtenha um projeto de modelagem 3D impecável e apresente-o a qualquer companhia de games em realidade virtual”

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 faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, 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 se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização"

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

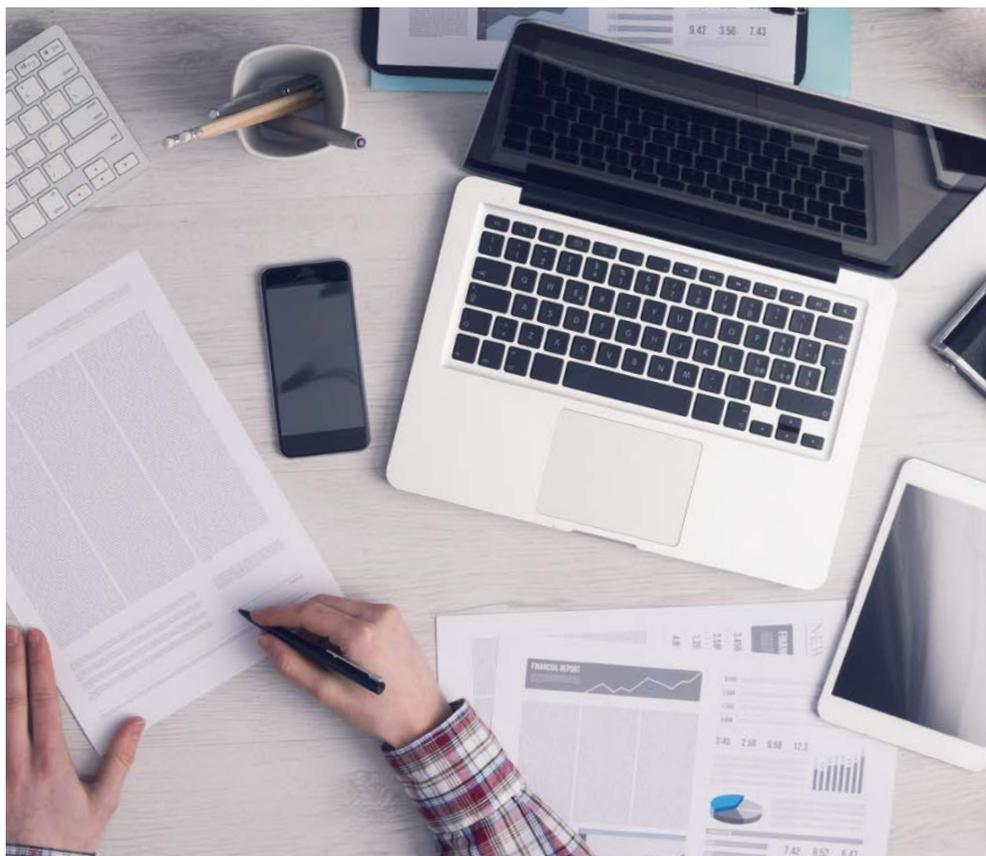
Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o 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 curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta 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 prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira*”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de negócios do mundo, desde que elas existem. 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 o 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 de 4 anos, você irá se deparar com diversos casos reais. Você terá que integrar todo o seu conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias 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 8 elementos didáticos diferentes em cada aula.

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

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

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

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil 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 corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, 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 do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz 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 inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado 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.



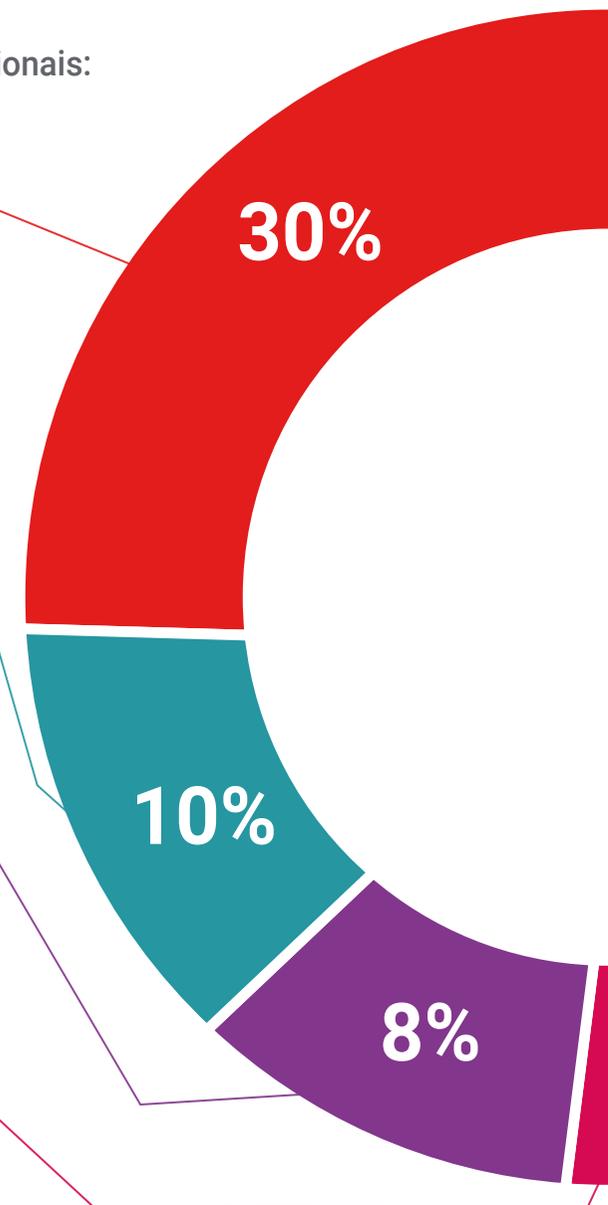
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes 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

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. 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, gráficos e mapas conceituais para consolidar 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 conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que 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* correspondente ao **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

presente

desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Curso

Substance Painter na Arte
para Realidade Virtual

Modalidade: Online

Duração: 6 semanas

Certificado: TECH Universidade Tecnológica

Horas letivas: 150h

Curso

Substance Painter na Arte para Realidade Virtual

