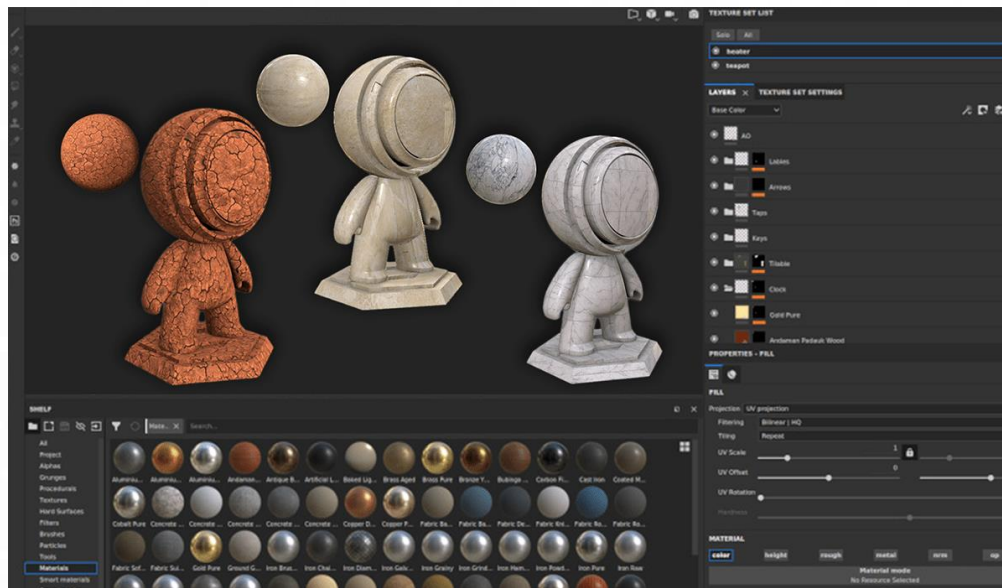




Corso Substance Painter

Programma didattico

Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli oggetti del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico

Modulo 1 – Introduzione e setup progetto

1. Creazione nuovo progetto con template PBR Metallic/Roughness
2. Import FBX/OBJ e gestione UV/UDIM
3. Panoramica interfaccia: Texture Set List, Layer Stack, Shelf
4. Salvataggio e collegamento file esterni

Modulo 2 – Fondamenti di texturizzazione

1. Creazione materiali base (metallo, plastica, vernice) con Fill Layer
2. Maschere grayscale per controllare la distribuzione
3. Utilizzo dei canali Color, Height, Roughness, AO

Modulo 3 – Materiali multilivello, generatori e filtri

1. Costruzione stack non-distruttivo con livelli, cartelle e maschere
2. Generator Dirt, Edge Wear, Metal Edges per usura realistica
3. Filtri HSL, Blur, Sharpen e canali emissive/opacity

Modulo 4 – Pittura di micro-dettagli

1. Pennelli standard, stencil e alpha personalizzati
2. Variazioni micro-height & roughness per graffi, sporco, graffiati
3. Blending mode e opacità per singolo canale



Eccezionale | TrustScore 4.8

Offriamo corsi
su misura e
personalizzati per tutti i
livelli, garantendo
qualità e risultati grazie
a docenti esperti e
metodologie
all'avanguardia



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



**CERTIFICATO DI
GARANZIA**

Modulo 5 – Texture procedurali e Smart Materials

1. Creazione materiali procedurali con noise e grunge
2. Applicazione e personalizzazione Smart Materials
3. Salvataggio di Smart Materials custom in libreria

Modulo 6 – Workflow di pittura non-distruttivo

1. Reprojection texture dopo cambio mesh o UV
2. Maschere avanzate: ID Color, Polygon Fill, Quick Mask
3. Aggiornamento dinamico generatori e layer collegati

Modulo 7 – Baking delle mesh-maps

1. Bake Normal, AO, Curvature, Thickness direttamente nel software
2. Impiego delle mappe per generatori e Smart Masks
3. Import/override di mappe esterne su singoli canali

Modulo 8 – Esportazione e presentazione

1. Preset export per Unreal, Unity, V-Ray, Blender
2. Impostazioni bit-depth, padding, formati PNG/TGA/EXR
3. Setup turntable, HDRI e screenshot high-res per portfolio

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con [CV&Lavoro](#), mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

1. Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS
2. Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo
3. Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo
4. Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate
5. Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti
8. Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti”

N.B

Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici