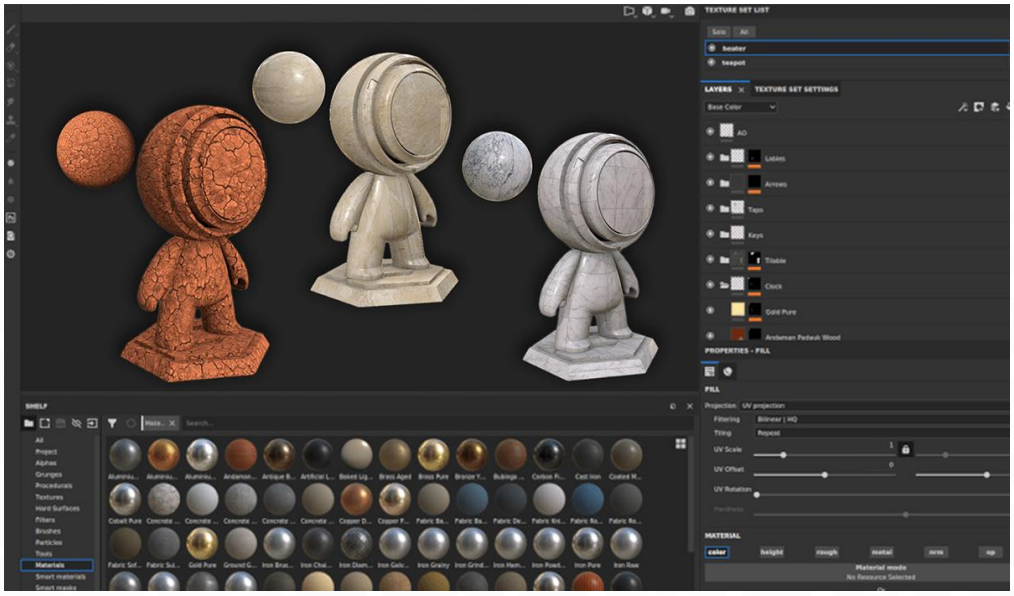
MAC Formazione

+39 02 89919566 | info@macformazione.com | www.macformazione.com

Sede Nord Italia:
Viale Achille Papa, 30
Milano 20149 Milano (MI)

Sede Centro Italia:
Viale Europa, 12
Siena 53100 Siena (SI)

Sede Sud Italia:
Via Toppole, 3
Manocalzati 83030 Avellino (AV)



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 obietti del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico Business

Modulo 1 – Interfaccia e setup del progetto
Preparare correttamente l'ambiente di lavoro

- Creazione progetto e template PBR
- Importazione modelli (FBX, OBJ)
- Gestione UV e UDIM
- Panoramica interfaccia e strumenti principali
- Organizzazione del progetto

Modulo 2 – Fondamenti di texturing
Creare i primi materiali

- Utilizzo dei Fill Layer
- Gestione dei canali (color, roughness, height, AO)
- Maschere e distribuzione dei materiali
- Creazione materiali base (metallo, plastica, vernice)
- Strutturazione del layer stack

Modulo 3 – Materiali avanzati e workflow non distruttivo
Costruire materiali realistici e complessi

ENTE CERTIFICATO PER LA FORMAZIONE PROFESSIONALE
ISO 9001 : 2015 14001 : 2015 EA 37

Trustpilot
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

MAC Formazione
CERTIFICATO DI GARANZIA

- Gestione livelli, cartelle e maschere
- Generator e Smart Mask (usura, sporco, edge wear)
- Filtri e regolazioni
- Workflow non distruttivo
- Aggiornamento e gestione delle modifiche

Modulo 4 – Dettaglio e pittura avanzata
Aggiungere realismo e personalizzazione

- Pennelli, stencil e alpha
- Micro-dettagli (graffi, sporco, variazioni superficie)
- Controllo roughness e height
- Blending e opacità dei livelli
- Personalizzazione delle texture

Modulo 5 – Texture procedurali e Smart Materials
Velocizzare e standardizzare il workflow

- Creazione materiali procedurali
- Utilizzo e modifica degli Smart Materials
- Librerie e gestione asset
- Salvataggio materiali personalizzati
- Ottimizzazione del workflow

Modulo 6 – Baking e gestione delle mappe
Preparare le informazioni per il texturing

- Baking delle mesh maps (normal, AO, curvature, ecc.)
- Utilizzo delle mappe nei generatori
- Importazione mappe esterne
- Controllo qualità delle mappe
- Ottimizzazione del risultato

Modulo 7 – Esportazione e pipeline di utilizzo
Preparare gli asset per diversi contesti

- Esportazione texture per Unreal, Unity, Blender, V-Ray
- Gestione formati e bit-depth
- Ottimizzazione per realtime e rendering
- Organizzazione dei file
- Integrazione nel workflow 3D

Modulo 8 – Presentazione e progetto finale
Valorizzare il lavoro realizzato

- Setup scena per presentazione
- Utilizzo HDRI e turntable
- Rendering immagini per portfolio
- Sviluppo progetto completo
- Revisione e ottimizzazione finale

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

1. Incontro con il JOB Advisor (di gruppo)
2. Verifica delle competenze in essere
3. Creazione ed aggiornamento del CV
4. Gestione dei social media
5. Ricerca delle offerte di lavoro
6. Preparazione ai colloqui di lavoro
7. Regole di comportamento sul posto di lavoro

N.B.: Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici