

Certificat

3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle



**tech** université  
technologique



## Certificat

### 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/3ds-max-art-realite-virtuelle](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/3ds-max-art-realite-virtuelle)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

Un *gamer* est à la recherche d'un jeu vidéo en réalité virtuelle qui le plonge dans un nouveau monde avec une grande vivacité. Chaque concepteur artistique souhaite que ses créations fassent partie de cet espace que tout joueur désire. Ce Certificat, centré sur 3DS Max, permet de concrétiser ces deux rêves. En maîtrisant ce programme, les artistes numériques perfectionneront leur modélisation 3D et amélioreront leur flux de travail. L'équipe pédagogique spécialisée et expérimentée dans le domaine de la création de titres graphiques et VR aidera le designer à progresser dans sa carrière professionnelle. Tout cela avec un programme proposé dans un mode 100% en ligne et flexible, dans lequel les concepteurs choisissent comment répartir la totalité de la charge de cours à leur convenance.





“

*Ce Certificat est la spécialisation en modélisation 3D dont vous avez besoin pour avoir des conceptions PRO”*

Le Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle permet aux concepteurs artistiques d'améliorer leur modélisation pour les jeux vidéo VR en utilisant des techniques de flux de travail réelles qui les rapprocheront des normes élevées exigées par l'industrie *gaming*.

Pendant les six semaines de ce cours, l'équipe pédagogique guidera les étudiants à travers les outils essentiels du logiciel afin d'offrir une conception artistique de qualité. Ainsi, les clés d'un éclairage correct, des textures et de la compatibilité avec d'autres programmes créatifs seront couvertes.

Une spécialisation qui conduira le designer à simuler des situations et des projets réels où il devra démontrer toutes ses compétences artistiques dans un secteur du graphisme très compétitif. Le large éventail de ressources multimédias, le système *Relearning*, basé sur la répétition de concepts, et une modalité en ligne permettent aux étudiants de retenir tous les acquis de ce diplôme de manière simple et pratique.

Ce **Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art pour la Réalité Virtuelle
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet

“

*Un studio de création attend des artistes numériques comme vous pour rejoindre ses équipes de conception. Inscrivez-vous à ce diplôme et perfectionnez votre modélisation 3D”*

“

*Les artistes numériques sont très demandés dans le secteur des jeux vidéo. Spécialisez-vous dans l'animation 3D avec ce Certificat”*

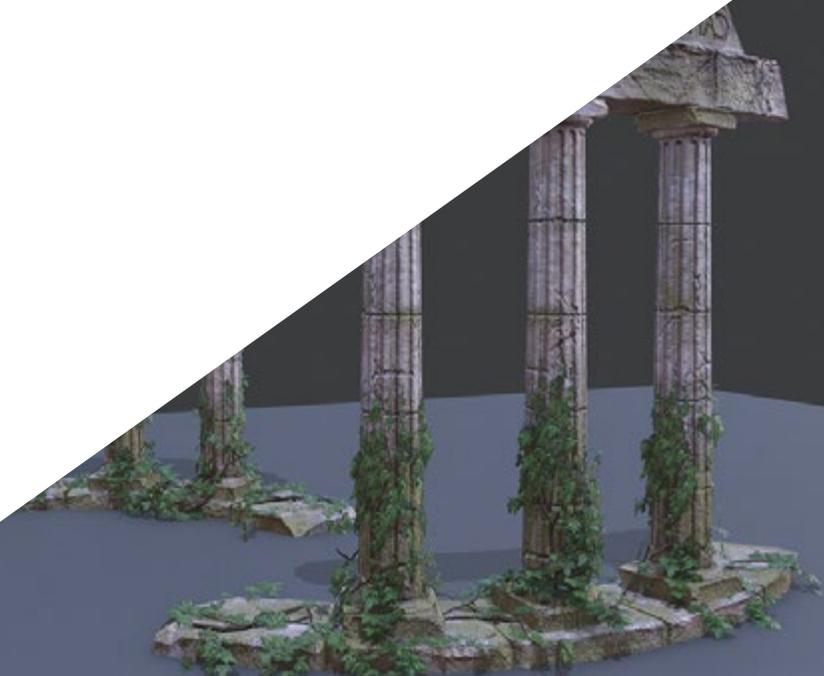
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra de les professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner à des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel les professionnels devront essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui leur sont présentées tout au long de l'année universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives créé par des experts reconnus.

*Réalisez une modélisation simple mais puissante avec ce Certificat.*

*Réalisez le potentiel de vos conceptions 3D. Créez des personnages imaginatifs et réalistes grâce à un logiciel qui vous permet d'obtenir un rendu de meilleure qualité. Inscrivez-vous maintenant.*



# 02

## Objectifs

Le Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle fournira aux artistes créatifs les outils essentiels pour mener à bien un projet de modélisation tridimensionnelle avec un succès garanti. À l'issue de cette qualification, les étudiants sauront manipuler parfaitement les différents outils que possède ce puissant logiciel afin que leurs créations artistiques axées sur les jeux vidéo VR ne perdent pas un iota de qualité. Les cas réels proposés pendant ce cours par le personnel enseignant expérimenté faciliteront l'apprentissage et la correction des erreurs fréquentes dans l'exécution des conceptions.





“

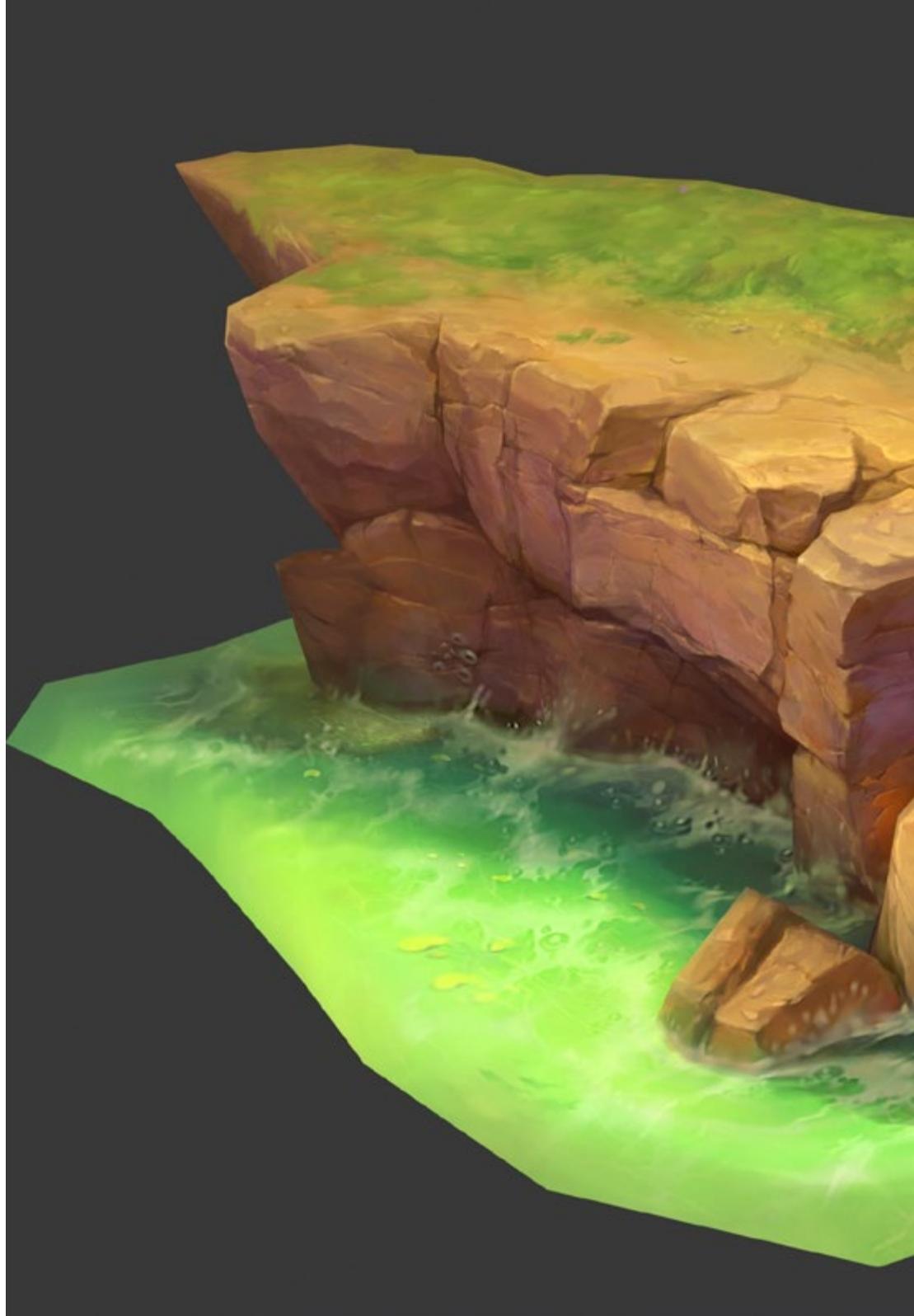
*Créez un monde fascinant de réalité virtuelle grâce à ce Certificat”*

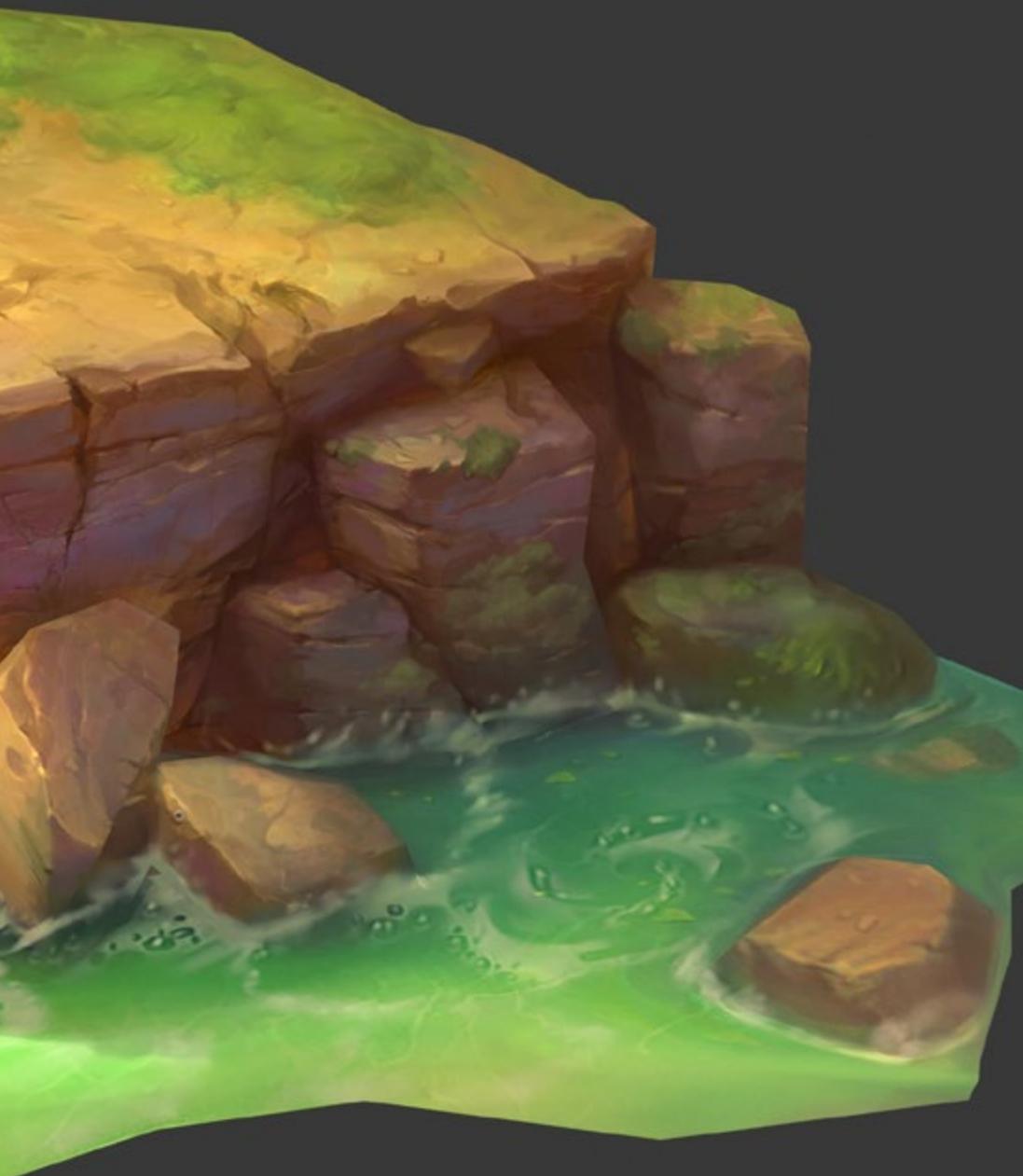


## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre les avantages et les contraintes de la réalité virtuelle
- ◆ Développer une modélisation de qualité des *hard surface*
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes fondamentaux de la rhétopologie
- ◆ Comprendre les principes de base des UV
- ◆ Maitriser le bake dans *Substance Painter*
- ◆ Gérer les couches de manière experte
- ◆ Être capable de créer un dossier et de présenter un travail de niveau professionnel, de la plus haute qualité
- ◆ Prendre une décision consciente sur les programmes qui correspondent le mieux à votre *Pipeline*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Maîtriser la modélisation dans 3ds Max
- ◆ Connaître la compatibilité de 3ds Max avec Unity for VR
- ◆ Connaître les modificateurs les plus courants et savoir les utiliser avec aisance
- ◆ Utiliser de véritables techniques de flux de travail

“

*Soyez plus efficace dans vos flux de travail et les studios de création se rendront compte de votre capacité à vous attaquer à de grands projets”*

# 03

## Direction de la formation

L'équipe d'enseignants qui compose ce Certificat a été soigneusement sélectionnée par TECH pour garantir aux étudiants un enseignement de qualité conforme aux exigences de l'industrie du jeu vidéo VR. C'est pourquoi le corps enseignant de ce programme dispose d'un cursus académique spécialisé dans la conception graphique et la création de jeux vidéo, ainsi que d'une expérience dans un secteur qui requiert des professionnels hautement qualifiés.





“

*Le fait de disposer d'une faculté spécialisée dans la conception 3D dans le domaine des jeux vidéo RV vous aidera à prospérer dans un secteur en plein essor”*

## Direction



### M. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artiste principal chargé de l'environnement et des éléments et consultant 3D chez The Glimpse Group VR
- Concepteur de modèles 3D et artiste de texture pour INMO-REALITY
- Artiste chargé des accessoires et de l'environnement pour les jeux PS4 chez Rascal Revolt
- Diplômé en Beaux-Arts de l'UPV (Université du Pays basque)
- Spécialiste des techniques graphiques à l'Université du Pays basque
- Master en sculpture et modélisation numérique de l'école Voxel de Madrid
- Master en art et conception de jeux vidéo de l'université U-Tad de Madrid



# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat couvre les principaux éléments que tout artiste numérique doit connaître sur l'un des programmes les plus utilisés par les studios de création de jeux vidéo. Le plan d'étude est conçu pour couvrir tous les aspects du programme 3DS Max, ses possibilités de création de personnages et d'objets basés sur la réalité virtuelle et sa compatibilité avec Unity. La vaste bibliothèque de contenus multimédias soutiendra l'apprentissage en ligne que les concepteurs reçoivent dans leur quête de spécialisation dans un domaine très demandé.



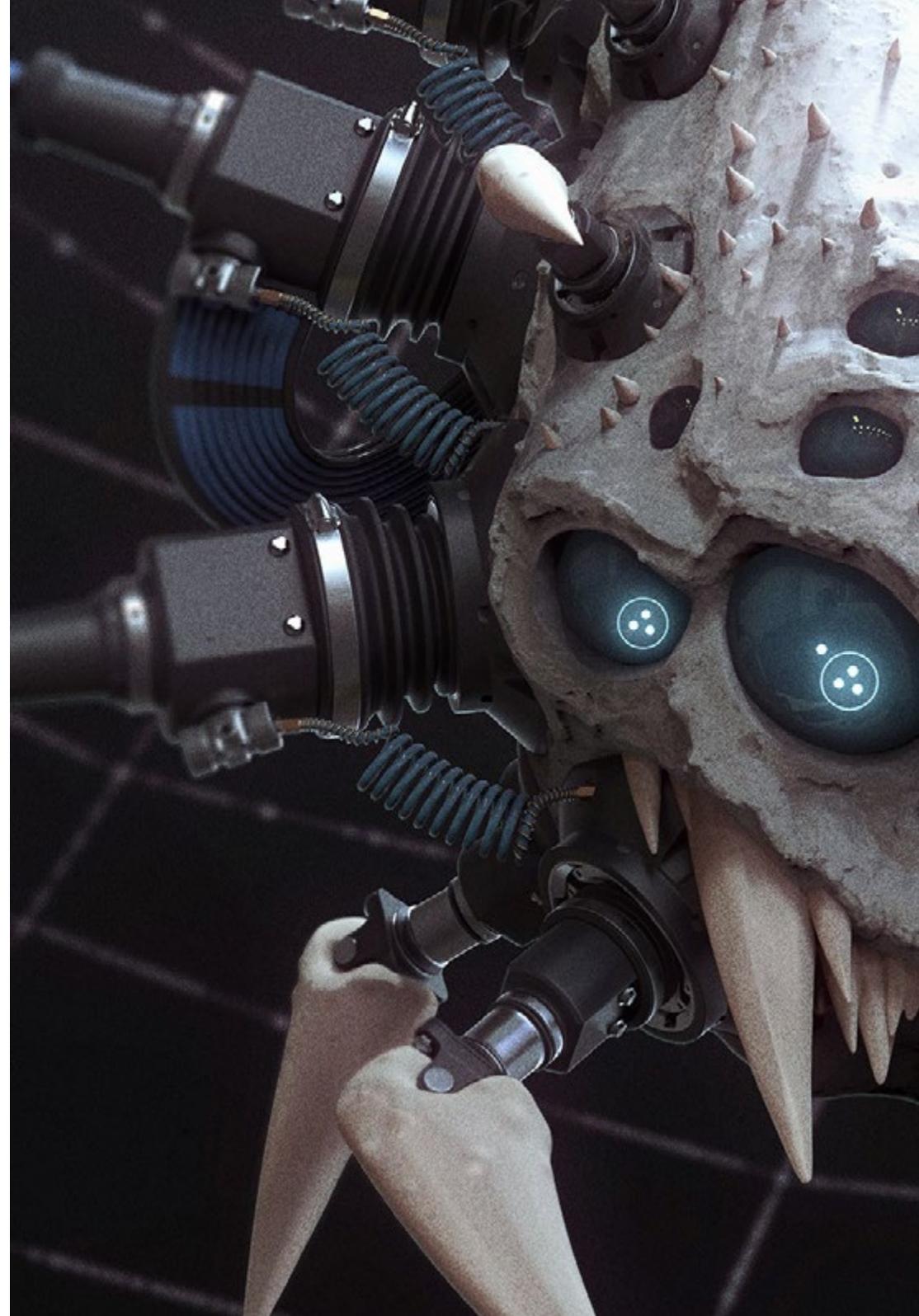


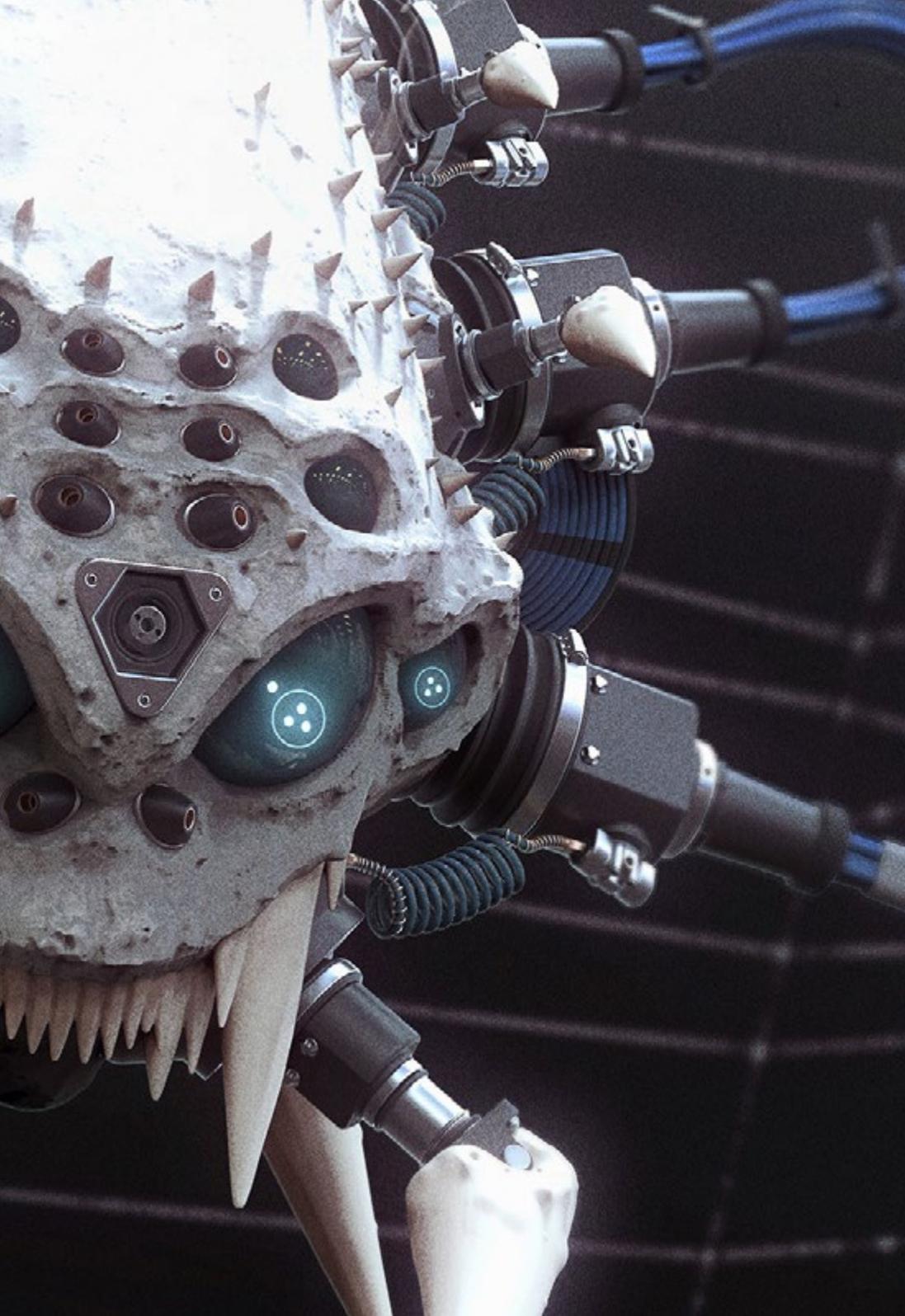
“

*Sans maîtriser l'un des logiciels de modélisation 3D pour jeux VR les plus complets actuellement disponibles, vous n'atteindrez pas votre objectif. Inscrivez-vous dès maintenant”*

## Module 1. 3DS Max

- 1.1. Configuration de l'interface
  - 1.1.1. Démarrer le projet
  - 1.1.2. Sauvegarde automatique et incrémentielle
  - 1.1.3. Unités de mesure
- 1.2. Menu *Create*
  - 1.2.1. Objets
  - 1.2.2. Lumières
  - 1.2.3. Objets cylindriques et sphériques
- 1.3. Menu *Modify*
  - 1.3.1. Le menu
  - 1.3.2. Configuration des boutons
  - 1.3.3. Utilisations
- 1.4. *Edit Poly* poligons
  - 1.4.1. *Edit poly Mode*
  - 1.4.2. *Edit Poligons*
  - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. Edit poly: sélection
  - 1.5.1. *Selection*
  - 1.5.2. *Soft Selection*
  - 1.5.3. IDs et *Smoothing Groups*
- 1.6. Menu Hierarchy
  - 1.6.1. Emplacement du pivot
  - 1.6.2. *Reset XFom* et *Freeze Transform*
  - 1.6.3. *Adjust Pivot* Menu





- 1.7. *Material Editor*
  - 1.7.1. *Compact Material Editor*
  - 1.7.2. *Slate Material Editor*
  - 1.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 1.8. *Modifier List*
  - 1.8.1. *Modificateurs Modificateurs*
  - 1.8.2. *Modificateur Modificateur Evolution*
  - 1.8.3. *Modificateurs de la modélisation finale*
- 1.9. *Xview et Non-Quads*
  - 1.9.1. *XView*
  - 1.9.2. *Vérification des erreurs de géométrie*
  - 1.9.3. *Non-Quads*
- 1.10. *Exportation pour Unity*
  - 1.10.1. *Trianguler l' asset*
  - 1.10.2. *Direct X ou Open Gl pour les normales*
  - 1.10.3. *Conclusions*



*Polir et détailler les modèles 3D  
contenus dans le jeu vidéo avec  
professionnalisme, grâce à ce Certificat”*

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

*Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



#### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Case studies**

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



**Résumés interactifs**

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



**Testing & Retesting**

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des voyages ou de la paperasserie”*

Ce **Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en 3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle**

Nº. d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat**  
3DS MAX en Art pour  
la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

3DS MAX en Art pour la Réalité Virtuelle

