

Certificat

Retopo en Art pour la Réalité Virtuelle





Certificat Retopo 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/retopo-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

Le concept de retopologie et de 3D devient de plus en plus familier, non seulement au sein de la guilde des graphistes, mais il est également utilisé par les passionnés de design et de nouvelles technologies. Toutefois, la maîtrise de cette technique est à la portée des artistes numériques qui recherchent la netteté de leurs figures tridimensionnelles et un flux de travail efficace. Cette qualification permet d'acquérir une connaissance globale de cette méthode de simplification d'objets numérisés et fournit une connaissance approfondie des principaux programmes de modélisation professionnelle. Tout cela avec l'avantage d'acquérir un apprentissage en ligne, permettant aux étudiants de combiner leurs études avec leur carrière professionnelle.





“

Rendez vos conceptions 3D de haute qualité plus réalistes grâce à ce Certificat”

Le Certificat en Retopo en Art pour la Réalité Virtuelle, destiné aux concepteurs et aux créateurs artistiques, met en évidence la valeur de la technique de la retopologie dans le secteur des jeux vidéo, où les joueurs exigent davantage de réalisme.

Ce programme approfondit les bases de cette technique, en apprenant aux élèves à détecter les principales erreurs commises lors de son exécution et à les résoudre en situation réelle. De même, l'équipe pédagogique spécialisée qui dispense ce cours montre comment utiliser les prestigieux programmes Zbrush ou Topogum pour obtenir des résultats de qualité.

L'expérience du corps enseignant de cette formation favorisera l'apprentissage des étudiants qui recherchent un contenu actualisé et renouvelé sur la modélisation 3D orientée vers le secteur du jeu vidéo VR. Une bonne opportunité de spécialisation grâce à une méthodologie 100% en ligne et à une vaste bibliothèque de contenus multimédia que TECH met à disposition pour l'acquisition de connaissances.

Ce **Certificat en Retopo 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 pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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



Concevez vos figures tridimensionnelles de manière agile et efficace avec ce Certificat"

“

La maîtrise de la technique de retopologie de Zbrush vous aidera à réussir dans l'industrie du jeu. Inscrivez-vous à 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.

L'utilisation de la technologie de la réalité virtuelle est en plein essor. Faites en sorte que vos créations fassent partie des grands titres VR grâce à ce Certificat.

Progresser dans votre carrière dans le secteur des jeux vidéo. Vous avez juste besoin de ce coup de pouce pour perfectionner votre art.



02

Objectifs

Dans ce Certificat, les étudiants amélioreront leur technique de rempotage et se familiariseront avec les principaux outils et programmes tels que Zremesher, Decimation Master et Zmodeler. Tous ces éléments sont utilisés pour obtenir une qualité maximale dans la modélisation de personnages et d'objets tridimensionnels. L'application de cas réels durant ce cours permettra à l'artiste numérique de pouvoir mettre en pratique tous les concepts acquis et applicables dans les grands studios de création de jeux vidéo VR.





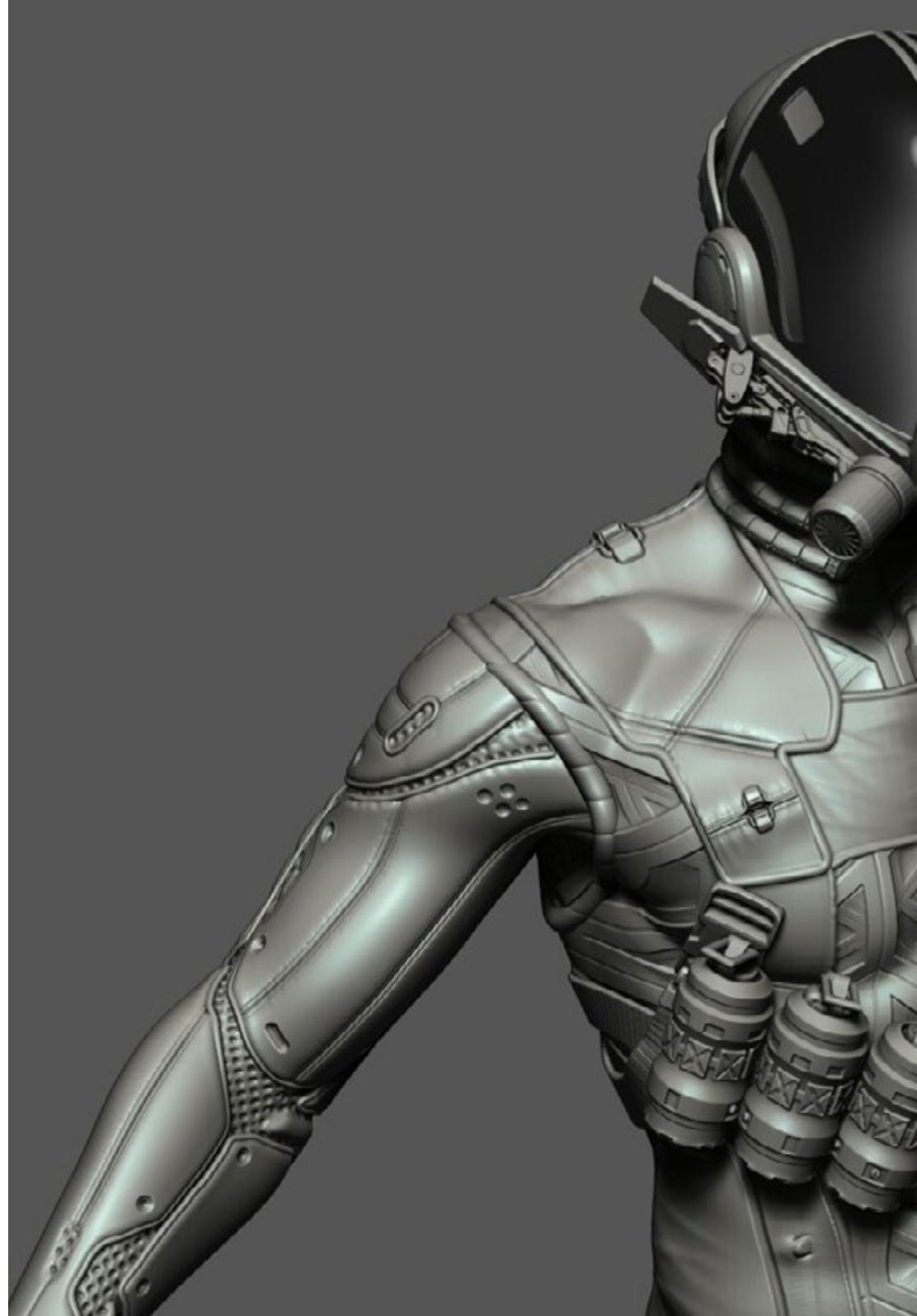
“

Travaillez rapidement et efficacement sur vos créations numériques 3D et faites partie des meilleures équipes professionnelles de l'industrie du jeu"



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 retopologie de Zbrush
- ◆ Savoir quand utiliser Zremesher, Decimation Master et Zmodeler
- ◆ Avoir la capacité de faire la retopologie de toute modélisation
- ◆ Maîtriser Topogun, un outil professionnel spécialisé
- ◆ Former le professionnel à la réalisation de retouches complexes

“

Le système Relearning et la simulation de cas seront deux techniques d'apprentissage clés dans ce Certificat”

03

Direction de la formation

TECH offre un enseignement de qualité pour tous. C'est dans cet objectif que TECH a sélectionné un professionnel formé dans le domaine du graphisme et de la création de jeux vidéo. Sa vaste expérience dans le secteur des *gaming* et sa participation à des projets de réalité virtuelle lui permettent de connaître les forces et les faiblesses des processus créatifs. Les artistes numériques qui suivent ce programme apprendront de l'un des plus grands spécialistes du secteur.

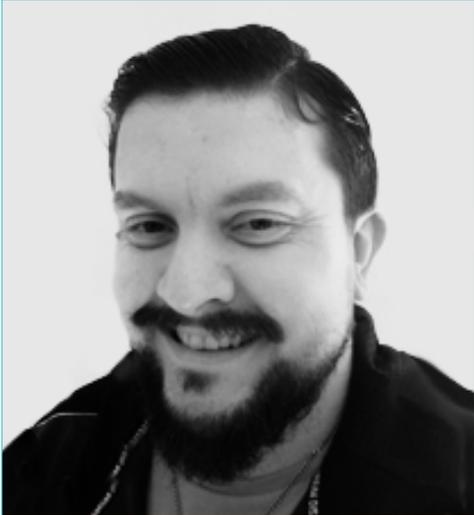




“

*Un professionnel spécialisé et expérimenté
dans la conception de la réalité virtuelle
vous guidera tout au long de ce Certificat"*

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 a été conçu selon les directives de l'équipe pédagogique qui connaît les besoins des grands studios de jeux vidéo en matière de réalité virtuelle. Ainsi, un plan d'étude a été élaboré qui, pendant les six semaines du cours, couvrira les bases de la retopologie et les différents éléments qui composent la modélisation 3D appliquée à l'industrie du *gaming*. Le large éventail de contenus multimédias de cette modalité totalement en ligne sera la clé d'une spécialisation correcte.





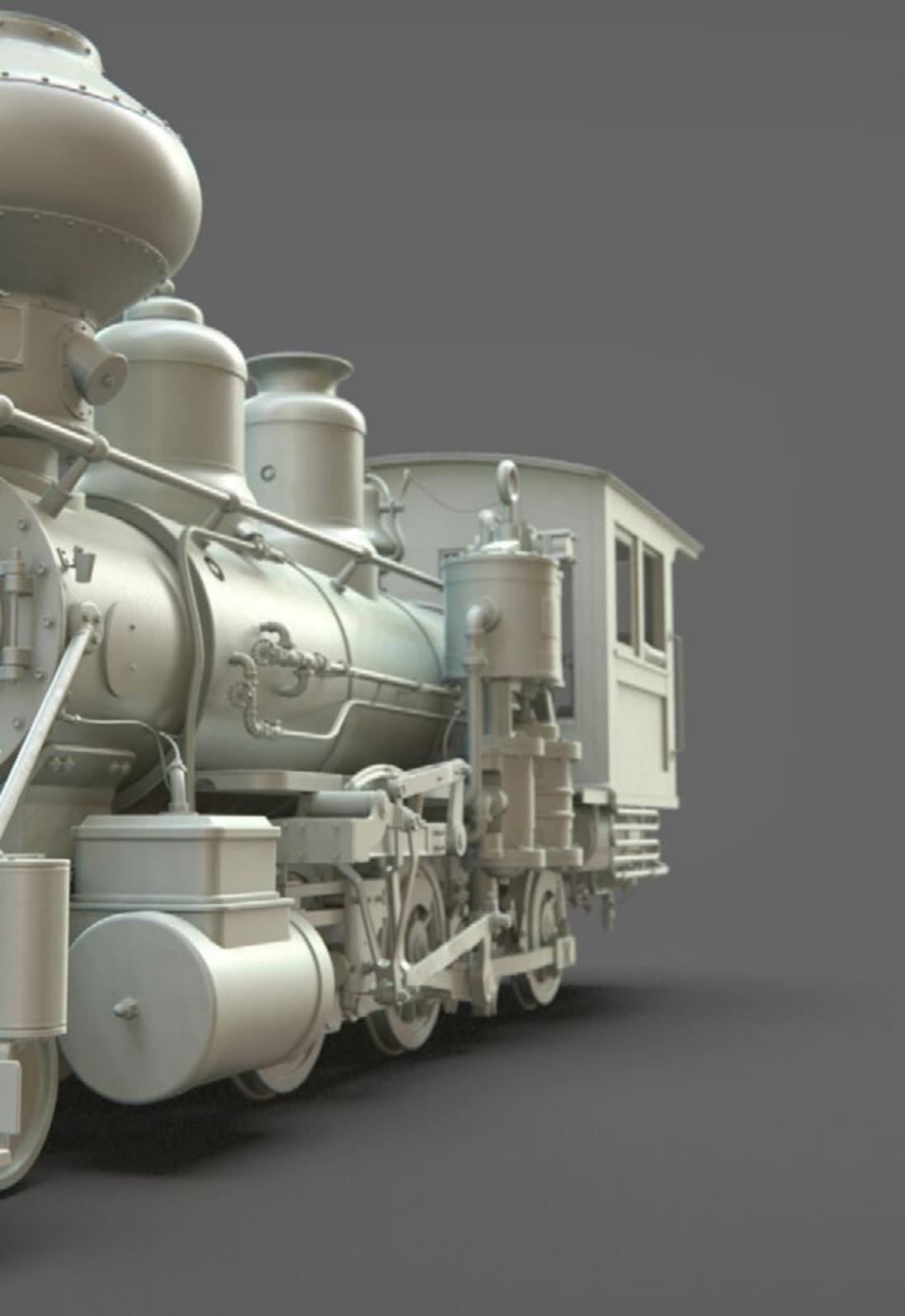
“

Le système Relearning, basé sur la répétition du contenu, vous permettra de consolider votre apprentissage en toute simplicité. Faites le saut vers la réalité virtuelle avec ce Certificat"

Module 1. Retopo

- 1.1. Retopo dans Zbrush -Zremesher
 - 1.1.1. Zremesher
 - 1.1.2. Guide
 - 1.1.3. Exemples
- 1.2. Retopo dans Zbrush -Decimation Master
 - 1.2.1. Decimation Master
 - 1.2.2. Combinaison avec des pinceaux
 - 1.2.3. Workflow
- 1.3. Retopo à Zbrush-Zmodeler
 - 1.3.1. Zmodeler
 - 1.3.2. Modes
 - 1.3.3. Corriger le maillage
- 1.4. Retopologie *prop*
 - 1.4.1. Rétopologie de *prop HardSurface*
 - 1.4.2. Retopologie des *prop* organiques
 - 1.4.3. Retopologie à une main
- 1.5. Topogun
 - 1.5.1. Avantages du Topogun
 - 1.1.2. L'interface
 - 1.5.3. Importation
- 1.6. *Tools: edit*
 - 1.6.1. *Simple Edit tool*
 - 1.6.2. *Simple Create tool*
 - 1.6.3. *ODraw tool*
- 1.7. *Tools: bridge*
 - 1.7.1. *Outil de pontage*
 - 1.7.2. *Outil pinceau*
 - 1.7.3. *Outil d'extrusion*
- 1.8. *Tools: tubes*
 - 1.8.1. *Tubes Tool*
 - 1.8.2. *Configuration de la symétrie*
 - 1.8.3. *Subdivision Feature* et élaboration de cartes





- 1.9. Retouche d'une tête
 - 1.9.1. *Loops* faciales
 - 1.9.2. Optimisation du maillage
 - 1.9.3. Exportation
- 1.10. Retouche du corps entier
 - 1.10.1. *Loops* corporel
 - 1.10.2. Optimisation du maillage
 - 1.10.3. Exigences en matière de VR

“

Le monde fascinant des jeux vidéo de réalité virtuelle a besoin de vos créations artistiques. Perfectionnez votre technique dans ce Certificat et lancez-vous dans une aventure numérique”

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 Retopo 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 Retopo 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 Retopo en Art pour la Réalité Virtuelle**

N.º 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
Retopo 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

Retopo en Art pour la Réalité Virtuelle

