

# Certificat

SCI -Environment en Art  
pour la Réalité Virtuelle



## Certificat SCI -Environment 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/sci-environment-art-realite-virtuelle](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/sci-environment-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

L'industrie des jeux vidéo utilisant la technologie de la réalité virtuelle a connu un boom des utilisateurs ces dernières années. Steam a révélé en 2020 que les ventes de jeux VR avaient augmenté de 32% par rapport à l'année précédente. Ces chiffres ont augmenté au cours des dernières années. Ce secteur en plein essor est une formidable opportunité pour les créateurs artistiques, qui doivent avoir un dossier professionnel pour avoir accès aux grands studios. Cet enseignement avec une équipe pédagogique spécialisée, une méthodologie 100% en ligne et une bibliothèque avec du contenu interactif permet aux étudiants de compléter un environnement Sci-Fi complet et de haute qualité.





“

*Les joueurs cherchent à s'immerger dans des univers de plus en plus réalistes. Montrez votre meilleur environnement de science-fiction aux grands studios et conquérez-les"*

Le Certificat en SCI -Environment en Art pour la Réalité Virtuelle offre aux concepteurs artistiques la préparation essentielle à la création de scénarios et d'espaces tridimensionnels. Cela leur permettra de faire progresser leur carrière dans un secteur en pleine expansion.

Ce Certificat sera dispensé par une équipe d'enseignants ayant de l'expérience dans les projets de réalité virtuelle et ayant une formation en graphisme et en création de jeux vidéo, ce qui fournira aux étudiants les outils nécessaires pour pouvoir créer des assets de qualité et un environnement SCI-Fi au niveau des grands concepteurs du secteur.

Ce programme, dont le contenu est basé sur des cas éminemment pratiques, permettra au graphiste d'optimiser ses flux de travail et d'identifier les points de la conception où il doit investir plus ou moins de temps. Tout cela pour que le résultat final soit professionnel et conforme aux exigences du secteur des jeux vidéo VR.

La méthodologie exclusivement en ligne de ce diplôme proposé par TECH est une opportunité pour les professionnels qui souhaitent combiner leur travail avec l'apprentissage. En outre, les résumés vidéo, les lectures complémentaires et le système *Relearning* faciliteront la consolidation des connaissances.

Ce **Certificat en SCI -Environment 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

“

*Vos créations artistiques sont fantastiques, il ne vous reste plus qu'à présenter un excellent dossier grâce à l'apprentissage dans ce Certificat"*

“

*Faites un pas de plus dans votre carrière professionnelle dans le domaine de la conception de jeux VR, grâce 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.

*Mettez en œuvre vos créations dans Unity comme un véritable professionnel de la conception graphique. Inscrivez-vous à ce Certificat.*

*Créez des conceptions graphiques du début à la fin avec ce diplôme. Une équipe pédagogique spécialisée vous accompagnera.*



# 02 Objectifs

Grâce à ce Certificat en SCI-Environnement dans l'art de la réalité virtuelle, les graphistes seront en mesure de traiter professionnellement la création d'un *Environment* de manière efficace tout au long du processus de création jusqu'à sa conclusion. En outre, les étudiants sauront identifier les meilleurs outils à appliquer en fonction de la conception à obtenir et connaîtront les programmes à utiliser à cette fin. Tout au long de ce cours, l'équipe pédagogique montrera les ressources les plus utiles pour obtenir un projet de modélisation réel et de qualité.





“

*Être capable de sélectionner correctement les programmes qui correspondent le mieux à votre Pipeline”*



## 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
- ◆ Maîtriser 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

---

- ◆ Consolider les connaissances acquises
- ◆ Comprendre l'utilité de toutes les *tips* appliquées à un projet réel
- ◆ Choisir consciemment les programmes qui correspondent le mieux à votre *Pipeline*
- ◆ Avoir un travail de qualité professionnelle dans votre *dossier*
- ◆ Analyser et assimiler un *Environment* du début à la fin

“

*La bibliothèque de ressources multimédia facilitera votre apprentissage et la consolidation de vos connaissances dans ce Certificat”*

# 03

## Direction de la formation

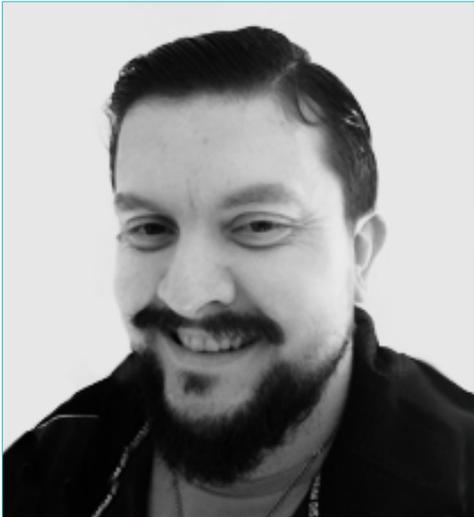
L'équipe spécialisée qui enseigne ce programme a été soigneusement sélectionnée par TECH afin de garantir aux étudiants un enseignement de qualité, en phase avec le secteur des jeux vidéo basés sur la technologie de la réalité virtuelle. À cet effet, le corps enseignant possède une connaissance approfondie des outils de conception graphique et de création de jeux vidéo utilisés dans le secteur. Leurs connaissances et leur expérience seront d'une grande aide pour le professionnel du graphisme qui cherche à progresser dans sa carrière.



“

*L'expérience de l'équipe enseignante dans les projets de jeux vidéo en réalité virtuelle sera d'une grande aide pour ce Certificat"*

## Direction



### M. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

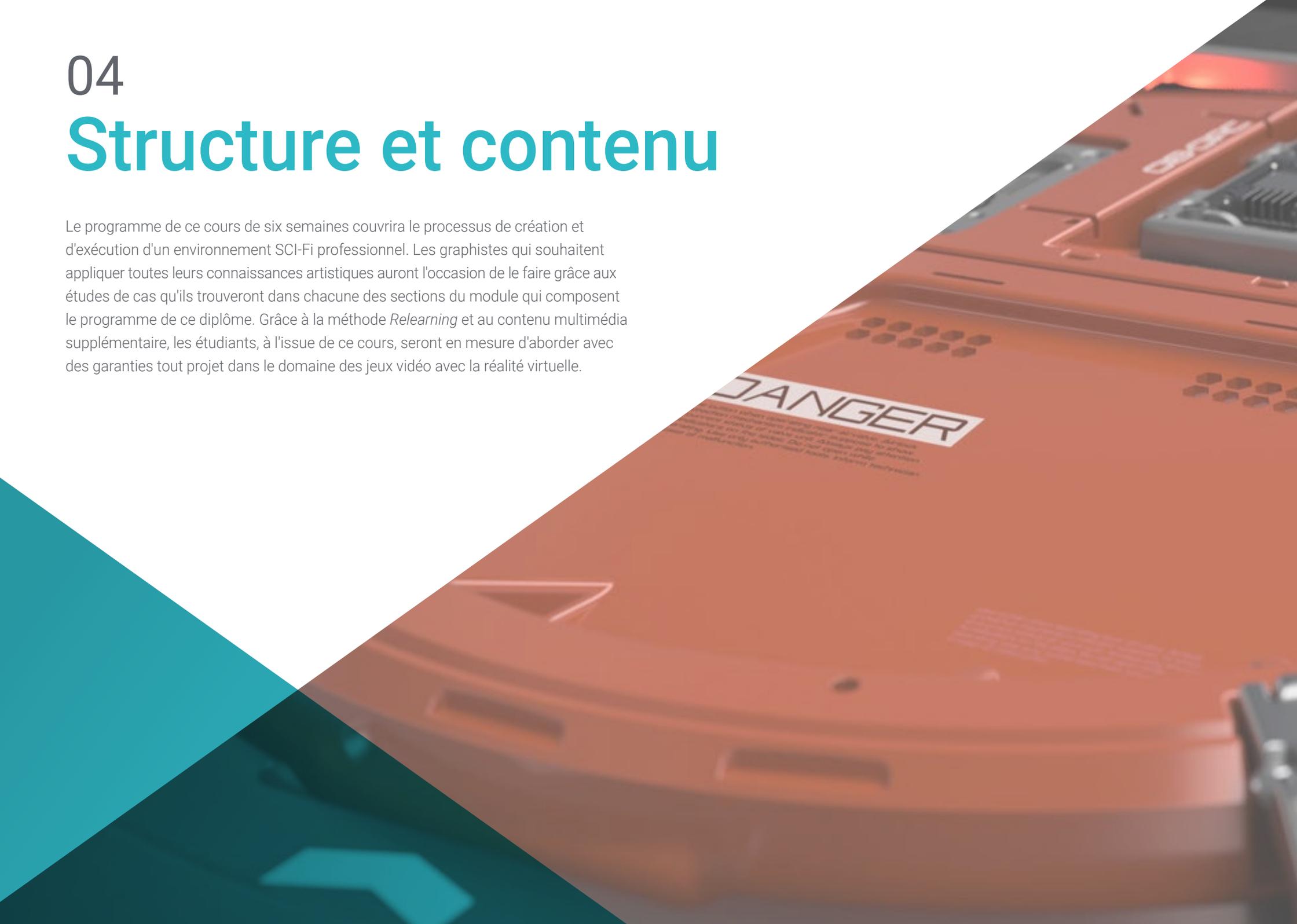
- Artiste principal chargé de l'environnement et des éléments et consultant 3D chez The Glimpse Group VR
- Concepteur de modèles 3D et artiste de texture pour INMO-REALITY
- Artiste chargé des accessoires et de l'environnement pour les jeux PS4 chez Rascal Revolt
- Diplômé en Beaux-Arts de l'UPV (Université 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 cours de six semaines couvrira le processus de création et d'exécution d'un environnement SCI-Fi professionnel. Les graphistes qui souhaitent appliquer toutes leurs connaissances artistiques auront l'occasion de le faire grâce aux études de cas qu'ils trouveront dans chacune des sections du module qui composent le programme de ce diplôme. Grâce à la méthode *Relearning* et au contenu multimédia supplémentaire, les étudiants, à l'issue de ce cours, seront en mesure d'aborder avec des garanties tout projet dans le domaine des jeux vidéo avec la réalité virtuelle.





“

*Les textures et la modélisation des différents éléments de votre dessin brilleront après avoir suivi ce programme”*

## Module 1. Sci-Fi Environment

- 1.1. *Sci-Fi concept* et planification
  - 1.1.1. Références
  - 1.1.2. Planification
  - 1.1.3. *Blockout*
- 1.2. Mise en œuvre dans *Unity*
  - 1.2.1. Importation du *Blockout* et vérification de la mise à l'échelle
  - 1.2.2. *Skybox*
  - 1.2.3. Dossiers et matériaux préliminaires
- 1.3. Module 1: Sols
  - 1.3.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.3.2. *UV* et baking
  - 1.3.3. Textures
- 1.4. Module 2: Murs
  - 1.4.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.4.2. *UV* et baking
  - 1.4.3. Textures
- 1.5. Module 3: TOits
  - 1.5.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.5.2. Retouche, *UV* et baking
  - 1.5.3. Textures
- 1.6. Module 4: Extras (tuyaux, rampes, etc.)
  - 1.6.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.6.2. *UV* et baking
  - 1.6.3. Textures





- 1.7. *Hero Asset 1: Portes mécaniques*
  - 1.7.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.7.2. Retouche, *UV* et baking
  - 1.7.3. Textures
- 1.8. *Hero Asset 2: Chambre d'hibernation*
  - 1.8.1. Modélisation modulaire *High to Low*
  - 1.8.2. Retouche, *UV* et baking
  - 1.8.3. Textures
- 1.9. Dans *Unity*
  - 1.9.1. Importation de textures
  - 1.9.2. Application des matériaux
  - 1.9.3. Éclairage de la scène
- 1.10. Finalisation du projet
  - 1.10.1. Visualisation en Vr
  - 1.10.2. *Prefab* et exportation
  - 1.10.3. Conclusions

“

*Le résultat de vos créations reflétera le niveau d'expertise que vous possédez. Perfectionnez vos compétences avec 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 SCI -Environment 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 SCI -Environment 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 SCI -Environment 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**  
SCI -Environnement 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

SCI -Environment en Art  
pour la Réalité Virtuelle