

# Certificat

Substance Painter en Art  
pour la Réalité Virtuelle



## Certificat

### Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/substance-painter-art-realite-virtuelle](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/substance-painter-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

Les professionnels de la création du secteur gaming du monde entier utilisent le logiciel Substance Painter. Ses outils intelligents et son potentiel en matière de modélisation 3D de la peinture le rendent indispensable. Dans ce cours, les artistes numériques apprendront, grâce à une équipe pédagogique experte, ses principales fonctions pour créer un projet tridimensionnel de qualité. Le contenu multimédia, le système de Relearning et la méthodologie 100% en ligne faciliteront l'apprentissage du créateur artistique qui souhaite apprendre à son propre rythme.





“

*Peignez vos créations 3D avec plus de qualité et d'efficacité, grâce à ce Certificat”*

Dans ce Certificat en Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle, les artistes numériques se plongeront dans l'un des logiciels les plus utilisés par les grands créateurs de titres. Ce puissant programme de conception fournit les outils essentiels pour réaliser des projets d'animation stylisés.

Le corps enseignant, qui possède une vaste expérience dans le secteur de la conception graphique et de la création de jeux vidéo, guidera les étudiants dans la création d'un projet complet avec des résultats de haute qualité. Ils pourront ainsi tirer le meilleur parti du puissant moteur de peinture, des outils intelligents et avancés pour obtenir une modélisation tridimensionnelle parfaite.

Une excellente opportunité pour le professionnel qui souhaite progresser dans sa carrière professionnelle et actualiser ses connaissances. La méthode 100% en ligne correspond également au profil de la personne qui souhaite combiner les études avec sa vie personnelle. Grâce à la liberté accordée par cet enseignement, pourra accéder au contenu multimédia de la plate-forme virtuelle et répartir la charge d'enseignement de ce Certificat.

Ce **Certificat en Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art pour la Réalité Virtuelle
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent mis sur les méthodologies innovantes
- ◆ Leçons théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Apprenez avec ce Certificat à créer des modélisations 3D dès les premiers pas et de manière efficace*

“

*Apprenez d'experts du secteur de la conception de jeux VR comment tirer le meilleur parti des matériaux intelligents de Substance"*

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, il s'appuiera sur un système vidéo interactif innovant mis au point par des experts de renom.

*Maintenez à jour vos connaissances en matière de modélisation 3D. Une équipe pédagogique experte vous guidera dans ce processus d'apprentissage.*

*Améliorez vos créations en appliquant les outils de coup de pinceau fournis par ce Certificat.*



# 02

## Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat est de renouveler les connaissances de l'artiste numérique dans l'un des principaux programmes du secteur des jeux vidéo VR. Grâce à des études de cas, les étudiants apprendront comment créer un projet complet en améliorant les flux de travail. A la fin du cours, ils seront également capables de maîtriser les outils intelligents offerts par le logiciel pour obtenir une modélisation de qualité. Le corps enseignant de ce programme aidera les étudiants à atteindre ces objectifs et à dynamiser leur carrière professionnelle.





“

*Exploitez le potentiel des outils avancés de Substance Painter, 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
- ◆ Maîtriser le baking en 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
- ◆ Choisir consciemment les programmes qui correspondent le mieux à votre Pipeline





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Utiliser les textures des substance de manière intelligente
- ◆ Être capable de créer tout type de masque
- ◆ Maîtriser les générateurs et les filtres
- ◆ Faire de textures de qualité pour la modélisation hard surface
- ◆ Faire des textures de qualité pour la modélisation organique
- ◆ Être capable de faire un bon rendu pour montrer des accessoires

“

*Une grande variété de ressources multimédias est disponible sur la plate-forme virtuelle pour que vous puissiez y accéder quand et où vous voulez”*

# 03

## Direction de la formation

Lors de la sélection du personnel enseignant qui dispense ce Certificat, les exigences strictes de TECH ont été suivies afin d'offrir aux étudiants une éducation optimale à la portée de tous. Dans ce cursus, le créateur artistique aura à sa disposition une équipe pédagogique ayant une formation en graphisme et une connaissance du secteur du jeu vidéo VR, grâce à leur expérience professionnelle dans ce domaine. Le personnel enseignant, le contenu multimédia, le système Relearning et une méthodologie 100% en ligne aideront les étudiants à atteindre leurs objectifs.





“

*Tout artiste qui souhaite être présent dans le domaine des jeux vidéo VR doit maîtriser la technique de modélisation. Une équipe pédagogique experte vous aidera à y parvenir”*

## Direction



### M. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Concepteur de modèles 3D et artiste de texture pour INMO-REALITY
- Artiste de Props et des environnements 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

## Professeurs

### M. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Opérateur Audiovisuel PTM Pictures That moves
- ♦ Agent de Soutien Technique pour les jeux chez 5CA
- ♦ Créateur et concepteur d'environnements 3D et VR chez Inmoreality
- ♦ Concepteur artistique chez Seamantis Games
- ♦ Fondateur d'Evolve Games
- ♦ Diplômé en Graphisme de l'École d'Art de Grenade
- ♦ Diplômé en Conception de Jeux Vidéo et Contenu Interactif de l'École d'Art de Grenade
- ♦ Master en Game Design - U-tad, École de Conception de Madrid



# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat a été préparé par une équipe pédagogique spécialisée dans le graphisme et experte dans le domaine des jeux vidéo VR. Pendant les six semaines de ce cours, les étudiants pourront passer en revue tous les éléments qui peuvent être utilisés efficacement avec Substance Painter. Les importations, les calques, les textures, les effets et l'éclairage seront couverts en profondeur et de manière pratique en utilisant le système des cas studies de Harvard. L'équipe pédagogique spécialisée dans le secteur du gaming vous donnera les clés essentielles pour tirer le meilleur parti de ce programme de design.





“

*Obtenez le maximum de réalisme  
dans votre modélisation 3D avec  
ce Certificat”*

## Module 1. Substance Painter

- 1.1. Création du projet
  - 1.1.1. Importation de cartes
  - 1.1.2. UVs
  - 1.1.3. Cuisson au four
- 1.2. Couches
  - 1.2.1. Types de couches
  - 1.2.2. Options des couches
  - 1.2.3. Matériaux
- 1.3. Peinture
  - 1.3.1. Types de brosses
  - 1.3.2. *Projections de remplissage*
  - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Effets
  - 1.4.1. *Remplir*
  - 1.4.2. Niveaux
  - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Masques
  - 1.5.1. Alphas
  - 1.5.2. Procéduraux et *Grunges*
  - 1.5.3. *Hard Surfaces*
- 1.6. Générateurs
  - 1.6.1. Générateurs
  - 1.6.2. Utilisations
  - 1.6.3. Exemples
- 1.7. Filtres
  - 1.7.1. Filtres
  - 1.7.2. Utilisations
  - 1.7.3. Exemples





- 1.8. Texture de *Prop Hard Surface*
  - 1.8.1. Texture de *Prop*
  - 1.8.2. Texturation de *Prop* évolution
  - 1.8.3. Texture de *Prop* finale
- 1.9. Texture de *Prop* organique
  - 1.9.1. Texture de *Prop*
  - 1.9.2. Texturation de *Prop* évolution
  - 1.9.3. Texture de *Prop* finale
- 1.10. Render
  - 1.10.1. *Iray*
  - 1.10.2. Post-traitement
  - 1.10.3. Manipulation des *Choux*

“

*Présentez vos projets en haute résolution aux créateurs de jeux vidéo de réalité virtuelle. C'est maintenant le moment"*

# 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 Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous déplacer ou à suivre des  
formalités administratives”*

Ce **Certificat en Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier\* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée 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 Substance Painter en Art pour la Réalité Virtuelle**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 semaines**



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

Substance Painter en Art  
pour la Réalité Virtuelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

Substance Painter en Art  
pour la Réalité Virtuelle

