

Certificat

UVS en Art pour Réalité Virtuelle





Certificat UVS en Art pour 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/uv-s-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

La bonne texturation d'un projet 3D est essentielle pour obtenir un résultat professionnel, et cela ne serait pas possible sans l'exécution correcte d'une carte UVs. Ce Certificat va plus loin dans la spécialisation de ce processus et s'adresse directement aux créateurs et concepteurs qui souhaitent voir leur art dans les jeux vidéo de réalité virtuelle. Une équipe pédagogique expérimentée dans le secteur du *gaming* accompagne les étudiants dans ce programme enseigné 100% en ligne et avec un système de *Relearning* qui améliore la capacité d'apprentissage. Tout cela pour que les artistes numériques puissent atteindre leur objectif de progresser dans un secteur qui exige un personnel hautement qualifié.





“

Une bonne cartographie fait la différence dans les conceptions 3D. Améliorez vos créations avec ce Certificat"

Le Certificat en UVS en Art pour Réalité Virtuelle oriente les créateurs artistiques vers le perfectionnement de la technique de modélisation 3D dans un secteur en grande croissance ces dernières décennies, répondant ainsi aux exigences d'une industrie du jeu vidéo qui demande de plus en plus de professionnels spécialisés.

Cette qualification consolide les connaissances des fondamentaux de l'UVS à partir desquels vous travaillerez sur des cas pratiques pour perfectionner la technique du mapping avec des programmes tels que Zbrush, Topogum ou Rizom. L'équipe d'enseignants qui dispense ce cours maîtrise parfaitement le processus de cartographie, grâce à sa formation académique et à son expérience dans la création de projets de réalité virtuelle dans le secteur du jeu vidéo.

Une excellente occasion d'apprendre avec les professionnels les plus pertinents du secteur grâce à une méthode en ligne qui donne aux étudiants la possibilité d'accéder à la grande variété de contenus multimédias et de répartir la charge d'enseignement à leur convenance. Tout cela, avec un programme à la pointe de l'enseignement universitaire.

Ce **Certificat en UVS en Art pour 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
- ◆ Leçons théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Atteignez un haut niveau de réalisme et de qualité dans votre modélisation 3D, grâce à l'apprentissage de ce Certificat"

“

Devenez un expert en modélisation 3D pour les jeux vidéo VR. 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.

Apprenez à maîtriser l'outil spécialisé Rizom UV et à réaliser des conceptions artistiques de haute qualité.

Vous recherchez des résultats optimaux pour vos créations artistiques? Améliorez votre technique grâce à ce programme.



02 Objectifs

Dans ce Certificat, les artistes numériques à la recherche de créations 3D professionnelles atteindront leur objectif à la fin de ce cours où ils apprendront à maîtriser tous les outils pour faire des UV avec *Zbrush* et tirer le meilleur parti de l'espace UV. Ils pourront également maîtriser les principaux programmes utilisés dans le secteur du *gaming*. Tout cela sera réalisé grâce à l'équipe pédagogique qui guidera les étudiants pendant les six semaines de ce cours.





“

Faites briller votre œuvre d'art 3D dans le secteur des jeux vidéo de réalité virtuelle. Atteignez votre objectif avec 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 *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 les outils UV disponibles dans ZBrush
- ◆ Savoir où couper un modelage
- ◆ Tirer le meilleur parti de l'espace UV
- ◆ Maîtriser de l'outil spécialisé Rizom UV

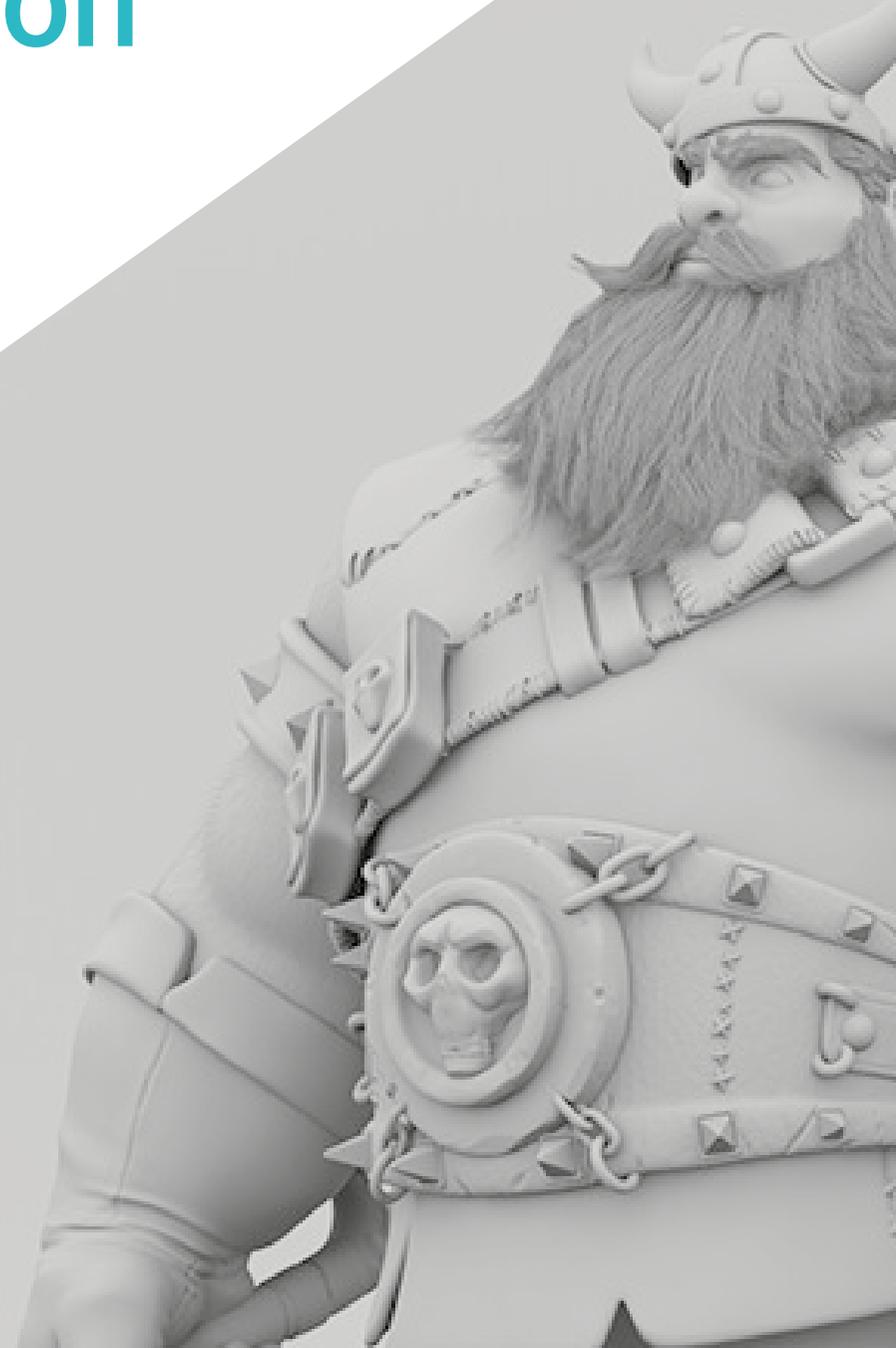
“

La bibliothèque interactive de ressources et le système de réapprentissage faciliteront la compréhension des concepts de ce Certificat”

03

Direction de la formation

L'industrie du jeu vidéo se plonge dans la réalité virtuelle pour capter un public avide de nouveautés. Il s'agit d'un secteur émergent, où peu de spécialistes maîtrisent le sujet. C'est pourquoi TECH sélectionne rigoureusement les enseignants qui dispensent ce Certificat. Ainsi, les étudiants ont la garantie d'un corps enseignant qui, grâce à son expérience dans ce domaine, fournit des connaissances actualisées en phase avec les exigences de ce secteur en plein essor.

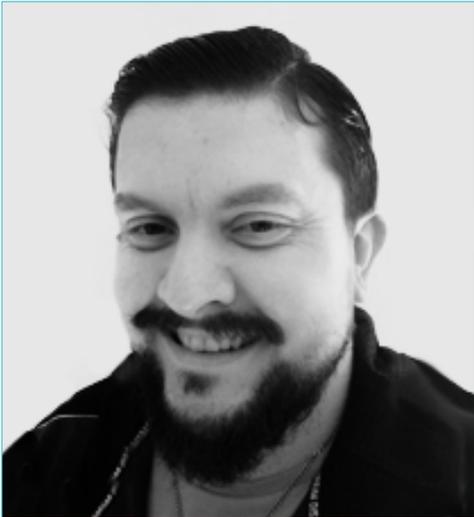




“

Le personnel enseignant apportera son expérience du secteur pour vous donner les directives essentielles pour vos créations tridimensionnelles axées sur les jeux vidéo en réalité virtuelle”

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

Professeurs

M. Márquez Maceiras, Mario

- ♦ Opérateur audiovisuel. PTM Des images qui bougent
- ♦ 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 design graphique 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 conception de jeux - U-tad, École de conception de Madrid



04

Structure et contenu

Le programme de ce Certificat sera entièrement axé sur les principes fondamentaux avancés du mappage UV. Pendant les six semaines de ce programme, les étudiants se plongeront dans chaque étape du processus de développement du *mapping* professionnelle. À cette fin, le corps enseignant a créé des simulations de cas réels qui mettront les artistes numériques à l'épreuve de projets qu'ils pourraient présenter à n'importe quel studio. Un large éventail de contenus multimédias est également mis à la disposition des étudiants, ce qui leur permettra de perfectionner cette technique de modélisation 3D.





“

Le mode 100% en ligne est conçu pour les professionnels comme vous, qui cherchent à combiner études et travail”

Module 1. UVs

- 1.1. UVs avancés
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Coupes*
 - 1.1.3. *Densité de la texture*
- 1.2. Créer des UV dans Zbrush -UVMaster
 - 1.2.1. *Contrôles*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Topologie inhabituelle*
- 1.3. UVMaster: *painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Création de seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *Packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Création d'îles*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: *clones*
 - 1.5.1. *Travailler avec des clones*
 - 1.5.2. *Polygroups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *L'interface*
 - 1.6.3. *Importation avec ou sans UVs*
- 1.7. *Seams and cuts*
 - 1.7.1. *Raccourcis clavier*
 - 1.7.2. *Panel 3D*
 - 1.7.3. *Panel UV*
- 1.8. *UV Unwrap et Layout Panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout et Packing*



- 1.9. UV Tools
 - 1.9.1. Align, Straighten, *flip et fit*
 - 1.9.2. *TopoCopy et Stack1*
 - 1.9.3. Edge Loop Paramètres
- 1.10. UV Rizom avancés
 - 1.10.1. *Auto seams*
 - 1.10.2. *Uvs channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*

“

La cartographie 3D de haute qualité ne peut être apprise qu'auprès des meilleurs. Cette formation diplômante propose un contenu actualisé par des experts de la création et de la conception graphique de la réalité virtuelle"



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 UVS en Art pour 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 UVS en Art pour 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 UVS en Art pour Réalité Virtuelle**

N.° 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
UVS en Art pour Réalité
Virtuelle

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

Certificat

UVS en Art pour Réalité virtuelle

