

Certificat

Zbrush en Art pour la Réalité Virtuelle



Certificat

Zbrush 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/zbrush-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 dernières mises à jour de Zbrush offrent aux graphistes de nouvelles fonctionnalités pour stimuler et inspirer leurs créations 3D dans l'industrie du jeu. Son grand potentiel, avec l'utilisation de pinceaux personnalisables pour façonner, texturer et peindre l'argile virtuelle, continue de séduire les professionnels en raison de son réalisme. Ce programme permet, grâce à une approche innovante, de spécialiser les artistes numériques dans un secteur qui cherche à intégrer du personnel hautement qualifié dans ses équipes. Tout cela, avec une méthodologie 100% en ligne et efficace, grâce au système *Relearning*, qui place cet enseignement à l'avant-garde académique.



“ Améliorez vos compétences professionnelles et perfectionnez votre technique avec Zbrush, grâce à ce Certificat ”

Le Certificat en Zbrush en Art pour la Réalité Virtuelle axe son programme sur l'enseignement essentiel requis par tous les graphistes qui souhaitent améliorer leurs compétences dans un secteur hautement compétitif.

Les principaux studios disposent d'une équipe de professionnels qui doivent maîtriser les meilleurs programmes pour leurs créations artistiques et, en outre, se tenir au courant des dernières mises à jour pour obtenir des performances maximales. Cette qualification fournit donc les éléments nécessaires aux artistes numériques qui souhaitent prospérer dans le secteur des jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle.

Ce Certificat analyse les outils de sculpture en 3D: *Polymesh*, *subtools* ou *Gizmo 3D*. En outre, les élèves seront initiés à la conception d'objets simples, puis passeront à une modélisation plus complexe à l'aide de booléens. L'utilisation des brosses personnalisables et leur grand potentiel auront leur propre espace dans cet enseignement.

Un Certificat qui vous permet d'avancer dans le domaine du design graphique et avec la flexibilité offerte par le mode d'enseignement 100% en ligne. Une option qui permet d'accéder à la plateforme virtuelle depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet et à n'importe quel moment de la journée. De cette façon, les étudiants peuvent suivre le cours au rythme qui convient le mieux à leur vie.

Ce **Certificat en Zbrush 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



Chaque graphiste souhaite que ses créations soient le joyau de la couronne des jeux vidéo RV. Inscrivez-vous à ce diplôme et obtenez-le"

“

Ce Certificat vous permettra de perfectionner votre technique de broissage et de sculpture, avec un contenu spécifique de Dynamesh et Polygroups”

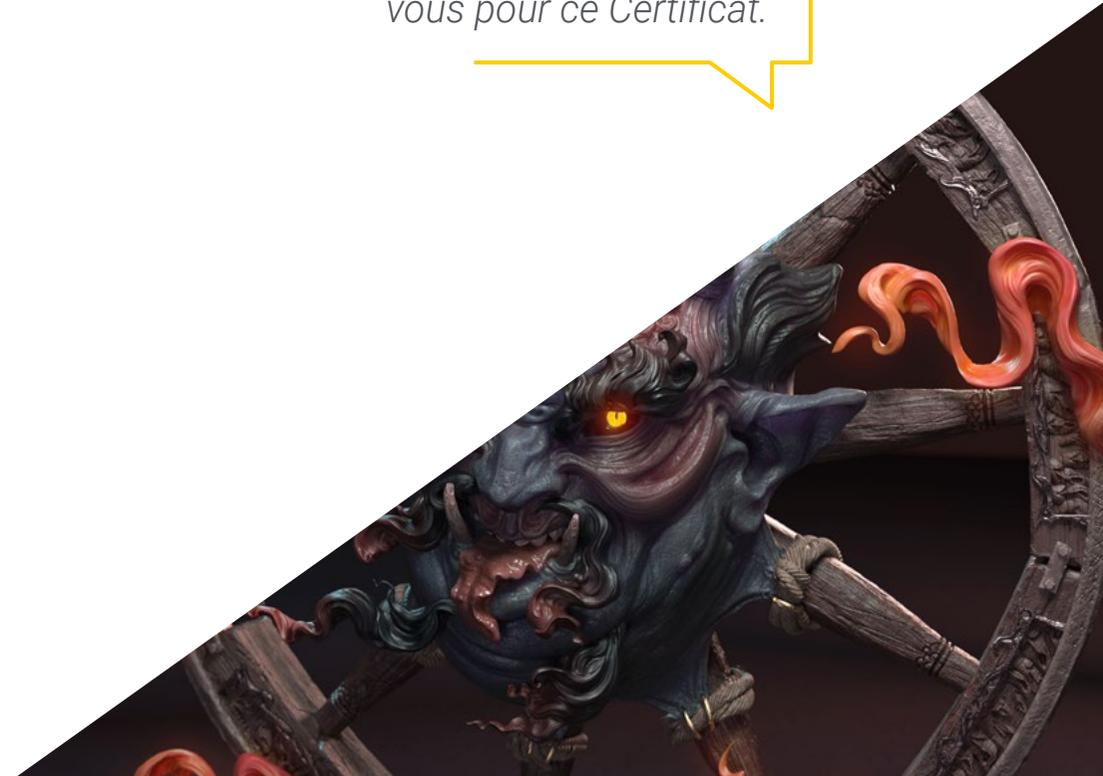
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 les meilleures sculptures dans vos projets de jeux vidéo en réalité virtuelle et faites progresser votre carrière.

Les grands studios de design se prosterneront à vos pieds avec votre modélisation 3D. Inscrivez-vous pour ce Certificat.



02

Objectifs

Le programme de ce Certificat fournit aux artistes numériques tous les outils nécessaires pour être en mesure de développer une excellente sculpture dans leurs créations 3D à la fin de ce cours. Les étudiants découvriront les derniers développements du programme Zbrush et apprendront à transformer des objets, à créer tout type de maillage et à utiliser les pinceaux IMM et Curve. Le corps enseignant, expert dans le domaine de la conception graphique et de la création de jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle, fournira les conseils essentiels pour éviter les erreurs lors du processus de création, selon leurs critères professionnels. Tout cela, avec un contenu audiovisuel étendu et des simulations de cas réels.





“

*Obtenez un maximum
de réalisme dans votre
modélisation 3D grâce
aux multiples outils
offerts par ce Certificat”*



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les avantages et les contraintes de la réalité virtuelle
- ◆ Développer une modélisation de qualité des *hard surface*
- ◆ 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

- ◆ Pouvoir créer n'importe quel type de maillage pour commencer la modélisation
- ◆ Être capable de créer tout type de masque
- ◆ Maîtriser les pinceaux IMM et Curve
- ◆ Passer de la modélisation *low poly* à la modélisation *high poly*
- ◆ Créer un modelage organique de qualité

“

Devenez un graphiste de premier plan dans le secteur des jeux vidéo VR, grâce à ce programme”

03

Direction de la formation

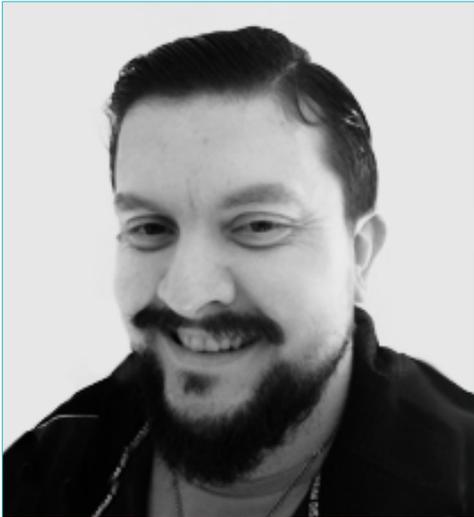
La transformation continue du secteur des jeux vidéo rend nécessaire la spécialisation des concepteurs et des créateurs artistiques, notamment dans le domaine de la réalité virtuelle, qui a connu un grand essor ces dernières années. Pour faire face à un scénario offrant de vastes possibilités professionnelles, l'artiste numérique a besoin d'une équipe pédagogique qualifiée, expérimentée dans le secteur, qui met toutes ses connaissances au service de l'enseignement. Dans ce programme, TECH répond à la demande des professionnels du secteur du *gaming* avec un enseignement de qualité pour tous.



“

Une équipe pédagogique spécialisée vous accompagnera dans ce diplôme afin que vous puissiez atteindre vos objectifs professionnels dans un secteur en pleine expansion”

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. Morro, Pablo

- ♦ Artiste 3D spécialisé dans la modélisation, les effets visuels et les textures
- ♦ Artiste 3D chez Mind Trips
- ♦ Diplômé en création et conception de jeux vidéo de l'université Jaume I



04

Structure et contenu

Le programme de ce cours a été élaboré par une équipe d'enseignants ayant une expérience dans le domaine de la conception graphique et de la création de jeux vidéo en réalité virtuelle. Le programme auquel les artistes numériques auront accès pendant les six semaines de ce programme couvre en profondeur tous les éléments nécessaires à la réalisation d'une sculpture et d'une peinture d'excellente qualité. Les personnages et les scénarios que les concepteurs créeront sur la base de cas pratiques seront l'un des outils clés pour mettre les étudiants dans une situation à laquelle ils seront confrontés dans le domaine professionnel pour réaliser des projets similaires. Le système d'apprentissage *Relearning*, basé sur la réitération des contenus, proposé par TECH contribuera également à améliorer les compétences des professionnels.





“

Eliminez les limites de la modélisation traditionnelle et créez librement avec ce Certificat”

Module 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. Polymesh
 - 1.1.2. Subtools
 - 1.1.3. Gizmo 3D
- 1.2. Création de maillages
 - 1.2.1. Quick Mesh et primitives
 - 1.2.2. Mesh Extract
 - 1.2.3. Booléens
- 1.3. Sculpter
 - 1.3.1. Symétrie
 - 1.3.2. Brosses principales
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. Masques
 - 1.4.1. Brosses et menu des masques
 - 1.4.2. Masques sur les pinceaux
 - 1.4.3. Polygroups
- 1.5. Sculpture organique de *prop*
 - 1.5.1. Sculpture *LowPoly*
 - 1.5.2. Sculpture *LowPoly* evolution
 - 1.5.3. Sculpture *LowPoly* final
- 1.6. Brosses IMM
 - 1.6.1. Contrôles
 - 1.6.2. Insert multi mesh
 - 1.6.3. Création de brosses IMM
- 1.7. Brosses *Curve*
 - 1.7.1. Contrôles
 - 1.7.2. Création de pinceaux de *Curve*
 - 1.7.3. Brosses IMM avec courbes



- 1.8. *High Poly*
 - 1.8.1. Subdivisions et Dynamic Subdivisions
 - 1.8.2. HD-geometry
 - 1.8.3. Bruit de projection
- 1.9. Autres types de mailles
 - 1.9.1. *MicroMesh*
 - 1.9.2. *NanoMesh*
 - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Sculpture de *prop* organiques en High Poly
 - 1.10.1. Sculpture de *prop*
 - 1.10.2. Sculpture de *prop* evolution
 - 1.10.3. Sculpture *prop* finale

“

Apprenez à créer des textures 3D en temps réel avec l'un des programmes les plus innovants du secteur de la conception graphique”

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 Zbrush 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.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Zbrush 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 Zbrush 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

Zbrush 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

Zbrush en Art pour la Réalité Virtuelle