

Certificat

3DS MAX dans l'Art
pour la Réalité Virtuelle



tech université
technologique



Certificat

3DS MAX dans l'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/jeux-videos/cours/3ds-max-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

3Ds Max est l'un des programmes de base pour la création de modélisation 3D dans l'industrie du jeu vidéo. Particulièrement utile dans les grands projets qui nécessitent une grande organisation du flux de travail, sa maîtrise est un atout pour le professionnel qui souhaite faire partie des principaux studios du secteur. Cette qualification permettra d'approfondir les techniques de modélisation principalement utilisées avec 3Ds Max. L'équipe d'enseignants spécialisés dans cette branche du design artistique et de la création de jeux vidéo sera, avec le système *Relearning*, la grande arme des étudiants désireux de dynamiser leur carrière dans le secteur des jeux vidéo en réalité virtuelle.





“

Vous connaissez 3DX Max, mais savez-vous vraiment comment exploiter au mieux ses possibilités pour vos créations artistiques axées sur l'industrie du jeu vidéo? Inscrivez-vous et spécialisez-vous avec ce Certificat"

Le Certificat 3DS Max en Art pour la Réalité Virtuelle aborde les aspects clés pour créer des modélisations professionnelles avec ce puissant programme, indispensable dans les principaux studios de l'industrie du jeu vidéo.

Ce cours offre une vision globale du design artistique et analyse en profondeur les outils fondamentaux pour obtenir un résultat optimal tels que *Edit poly*. Il est essentiel de le maîtriser parfaitement pour augmenter le flux de travail de tout professionnel souhaitant s'engager dans la modélisation orientée jeu VR.

Ce programme de six semaines se concentrera sur les éléments et les modifications les plus couramment utilisés par les professionnels du graphisme. Cette spécialisation est une opportunité unique pour les étudiants qui souhaitent combiner vie professionnelle et vie personnelle avec un apprentissage avancé, grâce à la méthodologie 100% en ligne, au système *Relearning* et au large éventail de ressources multimédia disponibles sur la plateforme virtuelle.



Rejoignez un studio créatif en maîtrisant le principal logiciel utilisé par les professionnels du design pour modéliser des objets en trois dimensions"

Ce **Certificat en 3DS MAX dans l'Art en Réalité Virtuelle** contient le programme éducatif le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ 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

“

Vos créations artistiques franchiront une nouvelle étape grâce à ce Certificat destiné aux professionnels du graphisme dans les jeux vidéo VR”

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.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Complétez vos connaissances avec ce Certificat et consolidez votre carrière professionnelle dans le secteur en plein essor des jeux vidéo VR.

Apprenez à maîtriser la compatibilité de 3Ds Max avec Unity pour la réalité virtuelle grâce à ce Certificat.



02 Objectifs

Le programme de ce Certificat de 3DS Max dans l'Art pour la Réalité Virtuelle aidera le professionnel à développer un projet créatif et artistique dans le domaine des jeux vidéo avec la garantie de répondre aux exigences actuelles du marché. Grâce à cette qualification, les étudiants pourront acquérir les compétences essentielles pour réaliser des modélisations dans 3Ds Max, connaître les dernières mises à jour de ce logiciel et manipuler tous ses outils avec aisance. Des ressources multimédias étendues et des études de cas faciliteront la compréhension du contenu et la consolidation de l'apprentissage.





“

Utilisez des techniques de travail réelles et devenez le professionnel de la conception artistique que l'industrie du jeu vidéo attend”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les avantages et les restrictions qu'offre la Réalité Virtuelle
- ◆ Développer une modélisation *hard surface* de qualité
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes de la retopologie
- ◆ Comprendre les principes des UVs
- ◆ Maîtriser le baking en *Substance Painter*
- ◆ Manipuler les calques comme un expert
- ◆ Être capable de créer un *Dossier* et de présenter un travail à un niveau professionnel, avec la plus haute qualité
- ◆ Choisir en connaissance de cause les programmes qui correspondent le mieux à sa *Pipeline*





Objectifs spécifiques

- ◆ Maîtriser la modélisation dans 3ds Max
- ◆ Découvrir la compatibilité de 3ds Max avec Unity en VR
- ◆ Connaître les modificateurs les plus couramment utilisés et être capable de les utiliser avec aisance
- ◆ Utilisation de techniques de flux de travail réelles

“

La méthodologie 100% en ligne s'adapte aux besoins de professionnels comme vous qui recherchent une spécialisation, sans stress ni pression"

03

Direction de la formation

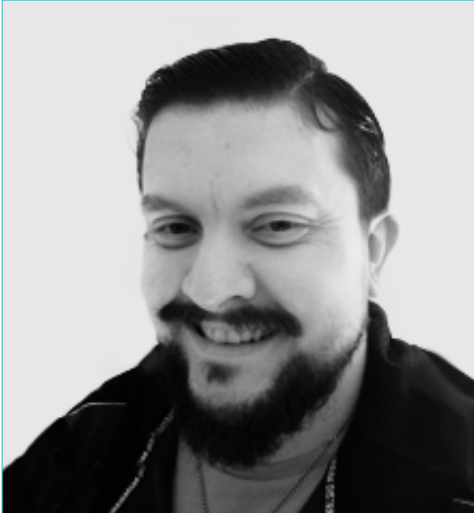
TECH dispose d'un corps enseignant spécialisé pour chaque secteur, dans ce cas dans l'industrie du jeu vidéo en Réalité Virtuelle axée du point de vue de la conception artistique. Le professionnel qui enseigne ce diplôme possède des connaissances en matière de conception graphique, et a également participé à la création de projets de jeux vidéo en Réalité Virtuelle. Cela permettra aux étudiants de se spécialiser auprès d'un enseignant compétent dans le secteur des jeux vidéo.



“

Dans ce Certificat, vous serez accompagné par un corps enseignant exceptionnel dans le domaine de la conception graphique de jeux vidéo basés sur la technologie de la Réalité Virtuelle"

Direction



D. Mendez, Antonio Ivan

- Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR.
- Diplômé en Beaux-Arts de l'Université UPV de Bilbao Diplôme d'études supérieures en innovation
- Master en Modélisation et Sculpture Numérique de l'école Voxel de Madrid
- Master en Art et Design pour les jeux vidéo de l'université U_Tad de Madrid



04

Structure et contenu

Le programme de ce Certificat a été préparé par une équipe d'enseignants spécialisés dans le domaine du design graphique et de la création de jeux vidéo. Le cours sera entièrement axé sur le programme 3DS Max, ses possibilités de modélisation de personnages et d'objets pour les jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle et la compatibilité du logiciel avec d'autres programmes de conception. Le système d'enseignement *Relearning* appliqué par TECH conduira les étudiants à un apprentissage optimal, leur permettant d'améliorer leurs compétences dans un domaine artistique et technologique en pleine expansion.





“

Un Certificat destiné à ceux qui souhaitent maîtriser le programme le plus complet pour la modélisation 3D dans les jeux vidéo VR"

Module 1. 3DS MAX

- 1.1. Configuration de l'Interface
 - 1.1.1. Lancement du Pojet
 - 1.1.2. Sauvegarde automatique et incrémentielle
 - 1.1.3. Unités de mesure
- 1.2. Menu *Create*
 - 1.2.1. Objets
 - 1.2.2. Lumières
 - 1.2.3. Objets cylindriques et sphériques
- 1.3. Menu *Modify*
 - 1.3.1. Le Menu
 - 1.3.2. Configuration des Touches
 - 1.3.3. Utilisations
- 1.4. Edit poly: poligons
 - 1.4.1. *Edit poly Mode*
 - 1.4.2. *Edit Poligons*
 - 1.4.3. *Edit Geometry*
- 1.5. Edit poly: selection
 - 1.5.1. *Selection*
 - 1.5.2. *Soft Selection*
 - 1.5.3. *Ids et Smoothing Groups*
- 1.6. Menu Hierarchy
 - 1.6.1. Situation des pivots
 - 1.6.2. *Reset XFom et Freeze Transform*
 - 1.6.3. *Adjust Pivot Menu*
- 1.7. Material Editor
 - 1.7.1. Compact material Editor
 - 1.7.2. Slate Material Editor
 - 1.7.3. Multi/Sub-Object
- 1.8. Modifier List
 - 1.8.1. Modélisation des modificateurs
 - 1.8.2. Modélisation des modificateurs évolution
 - 1.8.3. Modificateurs de la modélisation finale
- 1.9. XView et *Non-Quads*
 - 1.9.1. XView
 - 1.9.2. Vérification des erreurs dans la géométrie
 - 1.9.3. Non-Quads
- 1.10. Exportation sur Unity
 - 1.10.1. Trianguler l'asset
 - 1.10.2. Direct X u Open Gl pour les Normales
 - 1.10.3. Conclusions



Un Certificat qui projettera vos propositions créatives vers les entreprises les plus performantes du secteur de la conception graphique dans les jeux vidéo VR"



05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



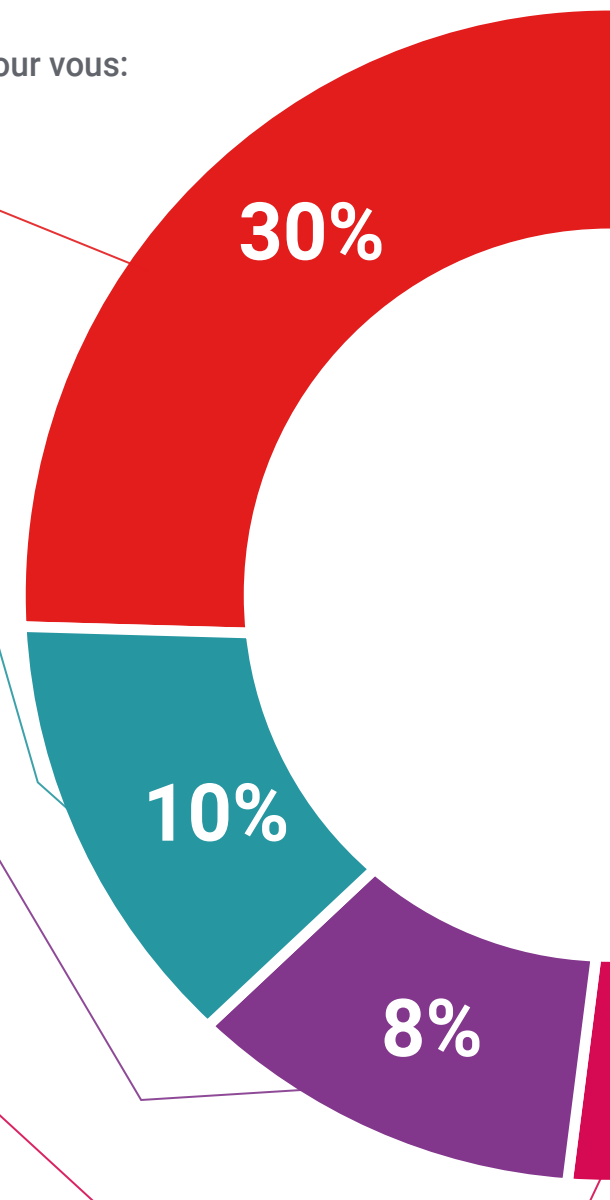
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en 3DS MAX dans l'Art en 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 diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en 3DS MAX dans l'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 3DS MAX dans l'Art pour la Réalité Virtuelle**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat

3DS MAX dans l'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

3DS MAX dans l'Art pour la Réalité Virtuelle

