

Certificat

Projet d'Art pour la Réalité
Virtuelle et le Moteur
Graphique Unity





Certificat

Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity

- » 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/projet-art-realite-virtuelle-moteur-graphique-unity

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

De grands titres comme Rick et Morty: Virtual Rick-ality, Job Simulator ou The Lab ont été créés avec le moteur graphique Unity. Dans cette formation, le professionnel qui décide de faire un saut dans sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo doit avoir une parfaite maîtrise de ce logiciel et savoir distinguer les principales différences entre un projet VR et un projet strictement axé sur l'univers du jeu vidéo. L'équipe d'enseignants spécialisés, l'apprentissage 100% en ligne et la méthode *case studies* de Harvard de cette qualification fournira aux étudiants les compétences nécessaires pour travailler dans un secteur qui demande de plus en plus de professionnels qualifiés.



“

Réussir votre projet artistique en matière de jeux vidéo avec la réalité virtuelle est désormais plus accessible. Inscrivez-vous à ce Certificat et améliorez vos capacités”

Le Certificat en Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity permet au professionnel de déployer toutes les connaissances artistiques appliquées à cette technologie grâce à la maîtrise d'un des programmes les plus utilisés par l'industrie du jeu vidéo pour créer des titres en 3D.

Ce programme aborde tout d'abord le concept global du projet de réalité virtuelle, la connaissance de ses avantages, de ses limites et de ses disparités avec les autres créations du monde des jeux vidéo. De plus, l'équipe d'enseignants spécialisés guidera les étudiants à travers les matériaux les plus couramment utilisés dans les jeux VR et leur expliquera comment planifier un titre réussi.

Une Certificat 100% en ligne qui offre aux professionnels la possibilité d'améliorer leurs connaissances partout et quand ils le souhaitent. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une connexion internet pour lancer votre carrière dans l'un des domaines technologiques les plus recherchés.

Ce **Certificat en Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity**, contient le programme éducatif plus complet et le plus actuel 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



Maîtrisez le moteur graphique Unity et présentez votre prochaine création 3D pour les jeux VR avec un succès garanti"

“

Élargissez vos connaissances et vos perspectives d'avenir dans le secteur des jeux vidéo de réalité virtuelle, qui recherche des professionnels qualifiés comme vous"

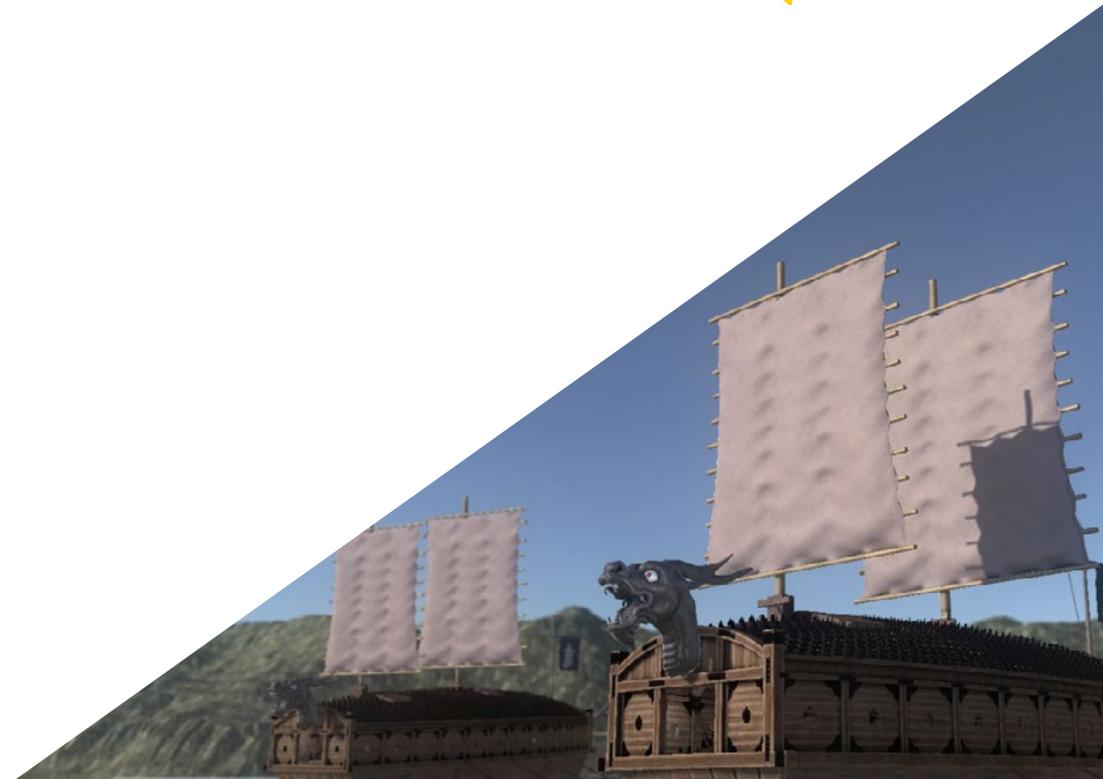
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

Améliorez vos connaissances avec ce Certificat et faites partie des grandes entreprises du secteur des jeux VR.

Suivez le chemin de la création d'un jeu de qualité dans l'industrie des jeux vidéo basés sur la VR dans cette formation certifiante.



02

Objectifs

La conception du programme de ce Certificat de projet artistique pour la réalité virtuelle et le moteur graphique Unity permettra au professionnel de comprendre les avantages et les limites des projets basés sur cette technologie. Vous approfondirez également les notions de modélisation (texturage, éclairage, rendu) afin de réaliser des créations optimisées. A partir de l'analyse de cas pratiques, les étudiants apprendront à créer leurs propres projets organisés pour être présentés professionnellement dans l'industrie du jeu vidéo.





“

L'objectif de TECH est de lancer votre carrière professionnelle dans un domaine technologique hautement spécialisé qui a besoin de graphistes comme vous"



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

- ◆ Développer un projet de VR
- ◆ Approfondissement de l'unité orientée VR
- ◆ Importer des textures et mettre en œuvre les matériaux nécessaires, de manière efficace
- ◆ Créer un éclairage réaliste et optimisé



Votre objectif est proche, l'apprentissage en ligne et la méthodologie de réapprentissage de ce Certificat faciliteront vos objectifs"

03

Direction de la formation

Afin d'offrir aux étudiants la meilleure expérience d'apprentissage, TECH dispose de professionnels spécialisés dans la conception et la création de jeux vidéo orientés vers la Réalité Virtuelle. Son expérience dans un domaine en plein essor permettra au professionnel d'acquérir les outils essentiels pour maîtriser le moteur graphique Unity et lancer ses créations de manière professionnelle sur le marché. Le tutorat de l'équipe pédagogique et les ressources interactives faciliteront votre apprentissage.



“

Spécialisez-vous avec une équipe pédagogique pertinente dans le secteur de la conception et de la création de jeux VR et jouez à un autre niveau dans l'une des industries les plus puissantes"

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 syllabus a été conçu sous les propositions exigeantes du corps enseignant de ce diplôme, qui vise un apprentissage approfondi et actualisé des concepts artistiques appliqués aux jeux vidéo de Réalité Virtuelle. C'est pourquoi nous avons élaboré un programme qui part de concepts globaux pour décortiquer chaque détail et élément du moteur graphique Unity. Un contenu multimédia complet, des lectures supplémentaires et des études de cas constituent la base solide de l'apprentissage de ce Certificat de TECH.





“

Un programme d'études conçu pour vous permettre de planifier efficacement votre projet et de le présenter aux entreprises du secteur des jeux de VR"

Module 1. Le projet et le Moteur Graphique Unity

- 1.1. Le Design:
 - 1.1.1. Pureref
 - 1.1.2. Échelle
 - 1.1.3. Différences et limites
- 1.2. Planification du Projet
 - 1.2.1. Planification Modulaire
 - 1.2.2. *Blockout*
 - 1.2.3. Montage
- 1.3. La visualisation dans Unity
 - 1.3.1. Configurer Unity pour Oculus
 - 1.3.2. Oculus App
 - 1.3.3. Collision et réglages de la caméra
- 1.4. La visualisation dans Unity: *Scene*
 - 1.4.1. Configuration *Scene* pour la VR
 - 1.4.2. Exportación de APKs
 - 1.4.3. Installer des APKs sur Oculus Quest 2
- 1.5. Matériaux dans Unity
 - 1.5.1. Standard
 - 1.5.2. Unlit: particularités de ce matériau et quand l'utiliser
 - 1.5.3. Optimisation
- 1.6. Textures dans Unity
 - 1.6.1. Importer des Textures
 - 1.6.2. Transparencea
 - 1.6.3. Sprite
- 1.7. *Lighting*: éclairage
 - 1.7.1. L'éclairage dans la RV
 - 1.7.2. Menu *lighting* en Unity
 - 1.7.3. Skybox VR





- 1.8. *Lighting: lightmapping*
 - 1.8.1. *Lightmapping Settings*
 - 1.8.2. *Types d'éclairage*
 - 1.8.3. *Emissives*
- 1.9. *Lighting 3: baking*
 - 1.9.1. *Baking*
 - 1.9.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.9.3. *Optimisation*
- 1.10. *Organisation et exportation*
 - 1.10.1. *Folders*
 - 1.10.2. *Prefab*
 - 1.10.3. *Exporter Unity Package et l'importer*

“

Un diplôme qui vous donnera les clés pour que vos créations artistiques en matière de jeux vidéo VR se démarquent dans un secteur en pleine expansion”

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

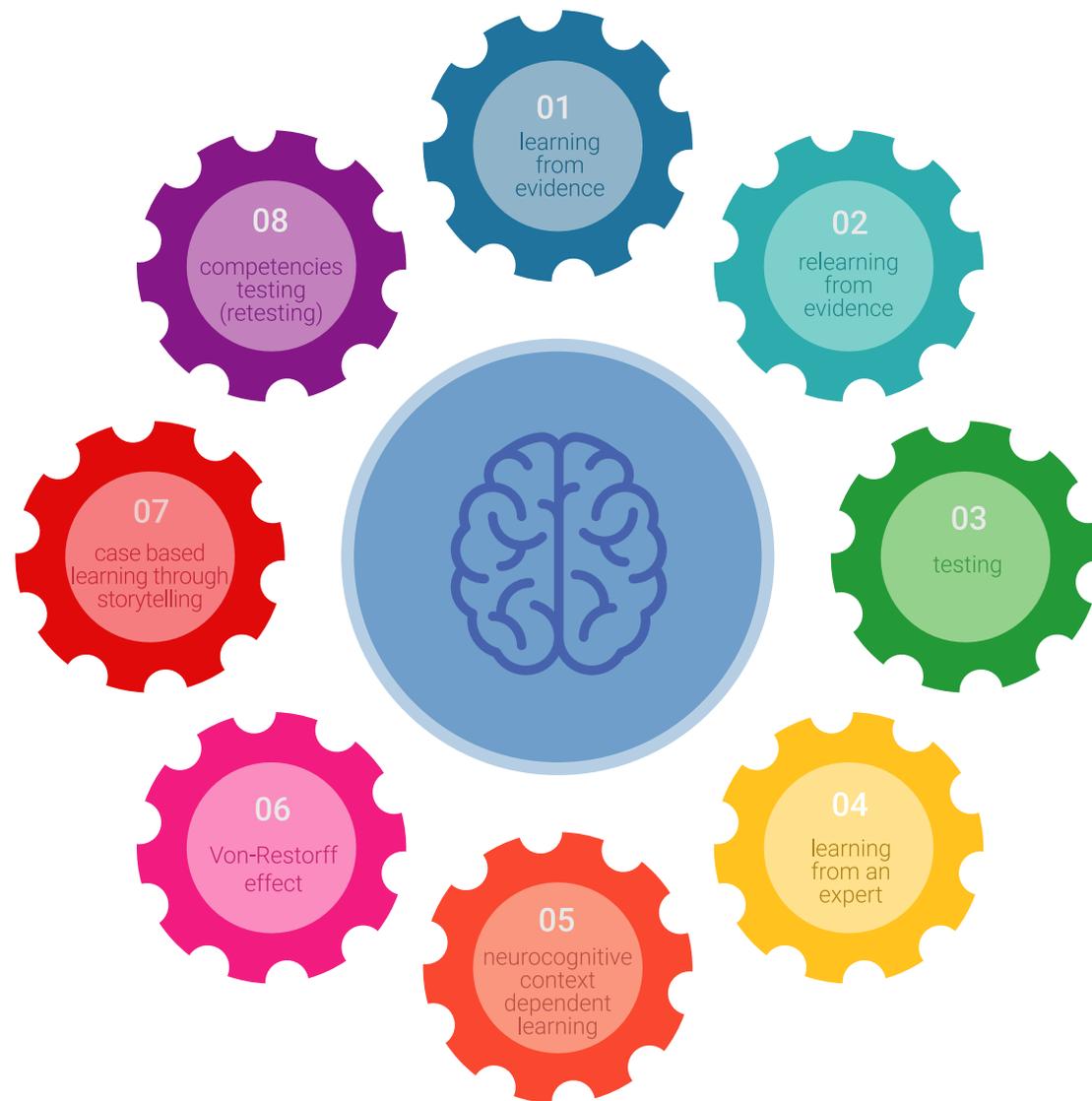
TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

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.



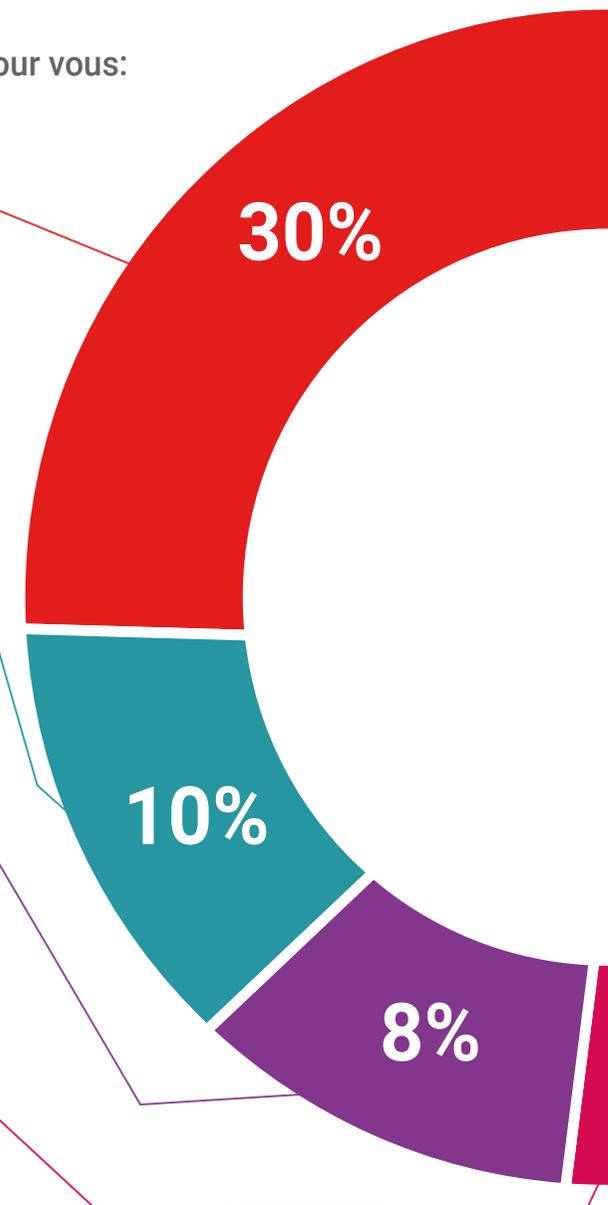
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity 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”*

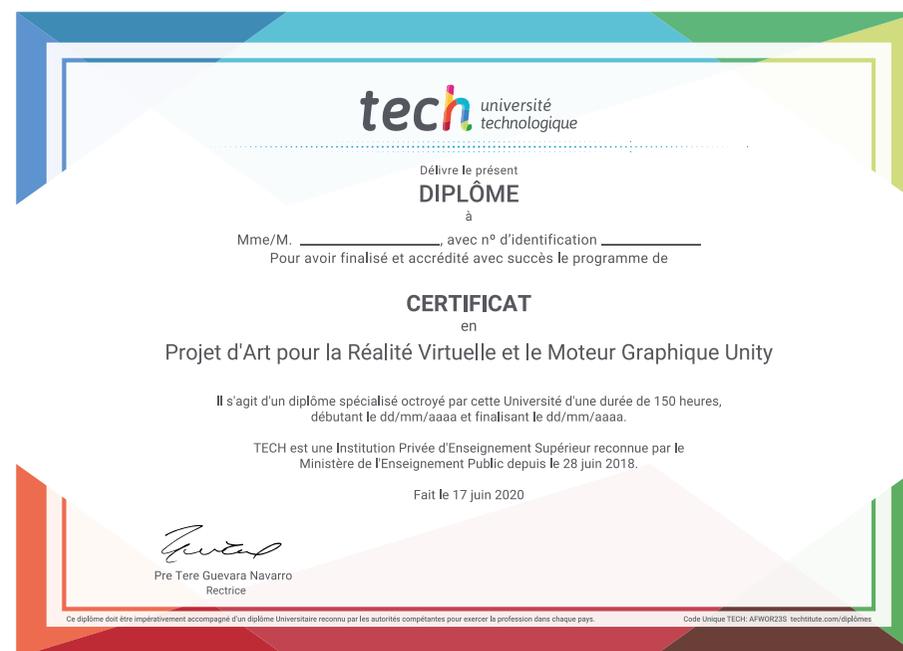
Ce **Certificat en Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Projet d'Art pour la Réalité Virtuelle et le Moteur Graphique Unity**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engager
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Projet d'Art pour la
Réalité Virtuelle et le
Moteur Graphique Unity

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

Certificat

Projet d'Art pour la Réalité
Virtuelle et le Moteur
Graphique Unity

