

Certificat

Textures pour Sculpture Numérique



Certificat Textures pour Sculpture Numérique

- » 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-video/cours/textures-sculpture-numerique

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

L'un des attraits qui séduisent le plus les fans de jeux vidéo est le réalisme qu'ils expriment, la capacité à mettre en valeur la créativité artistique, musicale et visuelle. Les jeux vidéo deviennent de plus en plus professionnels en termes de graphisme, d'histoire et de composition générale. La mise en œuvre de la sculpture numérique dans cette industrie a rendu indispensable la maîtrise de ses techniques et de ses outils afin de réaliser une sculpture vraiment professionnelle, ainsi que des matériaux, afin d'avoir une belle finition finale. Mais pour les maîtriser, le professionnel doit être formé avec les connaissances les plus récentes. C'est pourquoi, dans ce programme, l'étudiant maîtrisera les techniques de sculpture les plus couramment utilisées dans le modélisme actuel et les intégrera ensemble 100% en ligne et avec les conseils d'experts pour obtenir son diplôme en 6 semaines.



“

Vous améliorerez vos compétences dans trois grands programmes du secteur tels que ZBrush, Substance painter et 3ds Max, pour obtenir des finitions photoréalistes”

Ces dernières années, le concept de modélisation a radicalement changé, de sorte qu'aujourd'hui, la texturation ne peut être séparée de la modélisation et vice versa, ces deux étapes du développement coexistant de manière symbiotique. Pour réaliser une sculpture vraiment professionnelle, vous avez besoin des coordonnées des textures, ainsi que des matériaux, pour avoir une grande finition finale. Grâce à cela, il est possible d'obtenir la même modélisation avec différents niveaux de polygonisation et de faire collecter ces informations sous forme de textures.

Dans ce diplôme, le professionnel maîtrisera l'étape de la texturation, ainsi que les systèmes d'exportation standard entre les différents programmes, ce qui l'aidera à tirer parti des grandes qualités de chaque *logiciel*, afin d'être efficace dans les systèmes intégrés des équipes de travail. Vous utiliserez des *logiciels* libres de gestion des textures pour extraire toutes les cartes nécessaires d'un projet afin de comprendre la philosophie des textures.

Vous apprendrez également à peindre des géométries directement avec des programmes tels que *ZBrush*, *3ds Max* l'un des meilleurs programmes de ces derniers temps, utilisé dans les grandes superproductions cinématographiques, les effets visuels et les jeux AAA tels que *Substance painter*, avec lequel vous obtiendrez une grande finition photoréaliste. Vous développerez la modélisation organique avec *Zbrush* avec une grande qualité de détails qui peuvent également être intégrés dans un programme pionnier en matière d'infoarchitecture tel que Lumion.

En seulement 6 semaines et à travers une méthodologie d'étude innovante et totalement *online*, le professionnel pourra obtenir son diplôme, grâce à une formation continue et efficace, en utilisant les dispositifs de son choix avec une connexion internet et l'accompagnement d'une équipe pédagogique experte. Cela lui permettra d'atteindre les objectifs de professionnalisation de manière dynamique et efficace.

Ce **Certificat en Textures pour Sculpture Numérique** 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 modélisation 3D et en sculpture numérique
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et 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

“

Si vous êtes un professionnel ou si vous avez de l'expérience dans le domaine de la conception 3D et que vous souhaitez améliorer vos compétences, ce Certificat est fait pour vous”

“

Apprenez à peindre des géométries directement avec des programmes tels que ZBrush, 3ds Max et Substance painter pour obtenir une finition photoréaliste de qualité”

Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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.

Maîtrisez différents types de logiciels libres et leurs programmes de gestion des textures, afin d'extraire toutes les cartes nécessaires à votre projet.

Étudiez à votre propre rythme, grâce à la méthodologie entièrement en ligne et basée sur le réapprentissage mise en œuvre par TECH.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce diplôme en texturation pour la sculpture numérique est de fournir toutes les connaissances dans le domaine, telles que l'utilisation de logiciels et d'outils spécifiques, qui conduiront le professionnel à obtenir des résultats uniques dans ses projets. Ainsi, il ouvre les portes de la professionnalisation à tous ceux qui travaillent ou ont eu une expérience dans le domaine de la conception 3D, de l'infoarchitecture, en tant qu'*Art Design*, *Technical Artist*, modélisateurs, texturiers, enlumineurs ou *concept art* et qui souhaitent se lancer dans l'industrie du jeu vidéo.



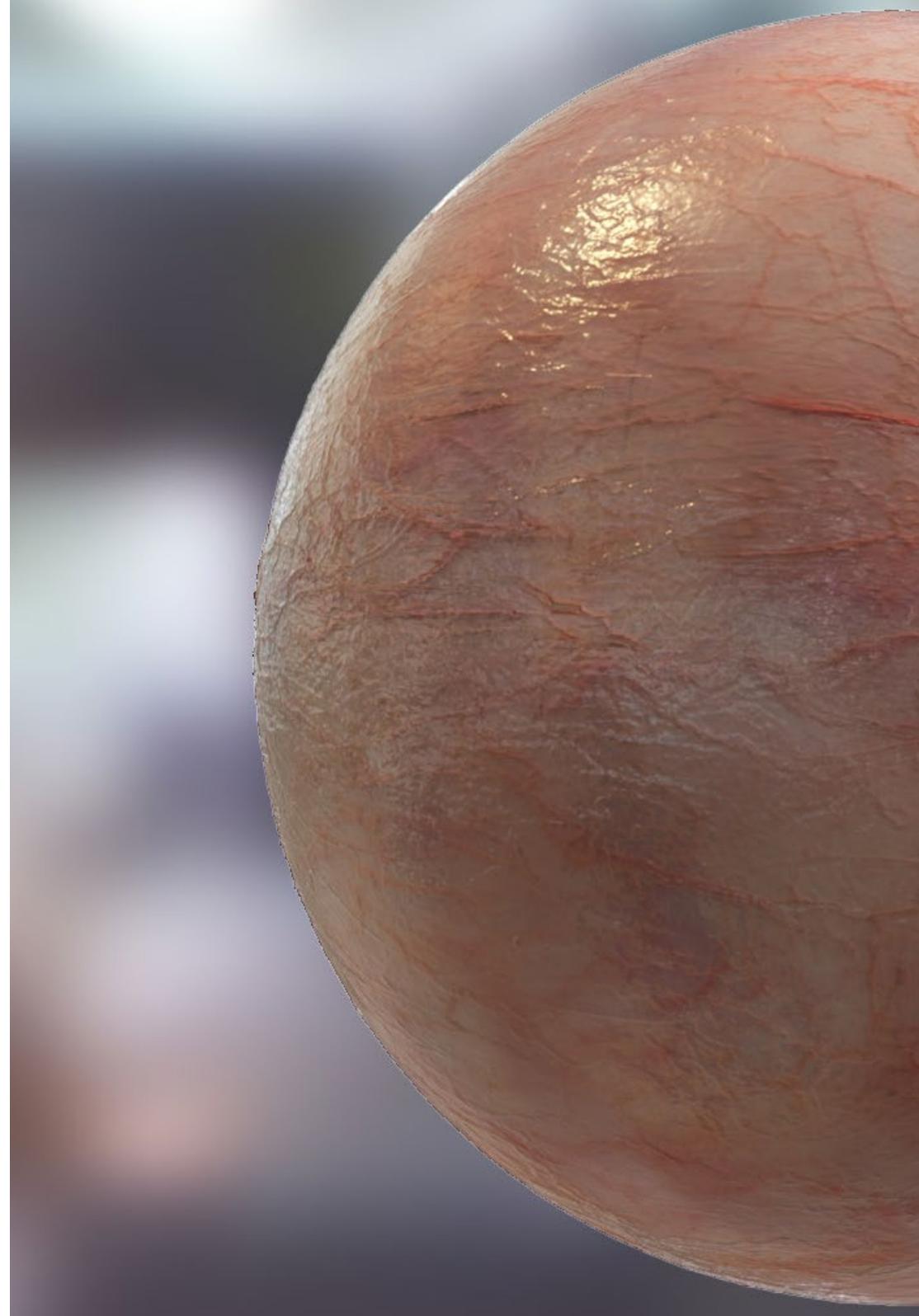
“

Vous aimez le monde des jeux vidéo et vous cherchez à vous spécialiser dans votre carrière ? Ce Certificat est fait pour vous”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Comprendre les textures avancées des systèmes réalistes PBR et non-photoréalistes pour améliorer les projets de sculpture numérique
- ◆ Manipulation et utilisation avancées de divers systèmes de modélisation organique, *Edit poly y Splines*
- ◆ Obtenir des finitions spécialisées pour les *hard surface* et l'infoarchitecture
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir d'excellents résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Utilisation des cartes de texture et des matériaux PBR
- ◆ Utiliser les modificateurs de textures
- ◆ Appliquer des *logiciels* e génération de cartes
- ◆ Créer un baked de texture
- ◆ Gérer le texturage pour générer des améliorations dans notre modélisation
- ◆ Utilisation complexe des systèmes d'importation et d'exportation entre les programmes
- ◆ Utilisation avancée de *Substance Painter*

“

Le secteur des jeux vidéo est inarrêtable, profitez de la croissance de l'industrie et choisissez de vous professionnaliser dans des domaines spécifiques"

03

Direction de la formation

TECH a sélectionné un corps professoral de haut niveau composé d'experts professionnels de la modélisation 3D, qui transmettront leurs connaissances en utilisant la méthodologie la plus innovante basée sur le *relearning* et diverses ressources multimédias, afin que l'étudiant apprenne efficacement les sujets d'étude et parvienne finalement à les intégrer dans sa vie professionnelle. De cette façon, ce programme garantit que le processus d'apprentissage se déroule correctement.

“

*Soyez formé par des experts dans
un environnement en ligne sécurisé”*

Direction



M. Sequeros Rodriguez, Salvador

- ♦ Modélisateur et généraliste 2D/3D indépendant
- ♦ Concept Art et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- ♦ Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en Animation 3D. ESISV École de l'image et du Son. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- ♦ Modélisation 3D de costumes traditionnels des "falleros" Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellon
- ♦ Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid
- ♦ Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (spécialisation en design et sculpture)



04

Structure et contenu

Le programme de Certificat en Textures pour Sculpture Numérique est divisé en contenu pratique et théorique, disponible dans un environnement dynamique, sécurisé et *online*, qui permet aux étudiants d'acquérir les connaissances les plus avancées et les plus récentes en matière de modélisation 3D et de finitions professionnelles afin d'évoluer dans l'industrie du jeu vidéo. Vous partagerez des communautés de spécialistes, par le biais de forums, de salles de réunion et de chats privés ; et vous pourrez télécharger le programme d'études pour le consulter hors ligne.



“

TECH est la première université numérique qui combine la Méthode de Cas de Harvard avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition: Relearning"

Module 1. Textures pour Sculpture Numérique

- 1.1. Textures
 - 1.1.1. Modificateurs de texture
 - 1.1.2. Systèmes *compact*
 - 1.1.3. Hiérarchie des nœuds de l'ardoise
- 1.2. Matériaux
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR photoréaliste
 - 1.2.3. Non photoréaliste *Cartoon*
- 1.3. Textures PBR
 - 1.3.1. Textures procédurales
 - 1.3.2. Cartes de couleur, d'albédo et *diffuse*
 - 1.3.3. Opacité et spéculation
- 1.4. Améliorations du maillage
 - 1.4.1. Carte des normales
 - 1.4.2. Carte de déplacement
 - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestionnaires de textures
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* et systèmes *online*
 - 1.5.3. Analyse de textures
- 1.6. UVW et *baking*
 - 1.6.1. *Baked* de textures *hard surface*
 - 1.6.2. *Baked* de textures organiques
 - 1.6.3. Raccords de *baking*



- 1.7. Exportations et importations
 - 1.7.1. Formats de textures
 - 1.7.2. Fbx, obj et stl
 - 1.7.3. Subdivision Vs. *Dinamesh*
- 1.8. Peinture de mailles
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. *ZBrush* avec *Substance Painter*
 - 1.9.2. Cartes de textures *low poly* avec détail *high poly*
 - 1.9.3. Traitement des matériaux
- 1.10. *Substance Painter* avancé
 - 1.10.1. Effets réalistes
 - 1.10.2. Améliorer les *baked*
 - 1.10.3. Matériaux SSS, peau humaine

“ Découvrez les dernières tendances appliquées sur le marché et le Workflow de l'industrie du jeu vidéo. Inscrivez-vous maintenant et obtenez votre diplôme en 6 semaines”

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.



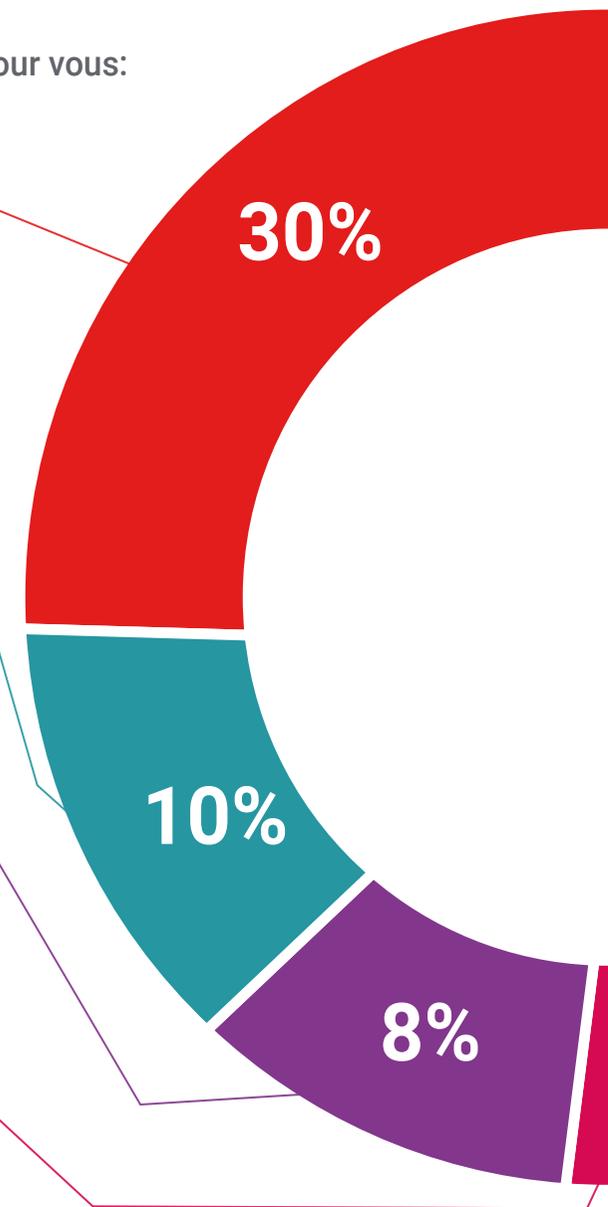
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Textures pour Sculpture Numérique 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 Esthétique dans les Jeux Vidéo** 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 Textures pour Sculpture Numérique**

N.º d'heures officielles: **150 h.**





Certificat
Textures pour Sculpture
Numérique

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

Certificat

Textures pour Sculpture Numérique

