

Certificat

ZBrush pour l'Art en Réalité Virtuelle





## Certificat ZBrush pour l'Art en 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-video/cours/zbrush-art-realite-virtuelle](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/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 *gamers* attendent des principales entreprises du secteur des jeux vidéo de réalité virtuelle qu'elles améliorent le réalisme de leurs jeux. Pour répondre à cette demande, leurs équipes de graphistes doivent compter des professionnels qualifiés maîtrisant parfaitement les principaux logiciels du marché. Zbrush est l'un des programmes qui permet au professionnel de créer des modélisations de haut niveau dans le secteur. La méthodologie d'enseignement 100% en ligne, la variété des ressources audiovisuelles et les études de cas permettront aux étudiants d'acquérir des compétences qui leur ouvriront des portes dans le domaine des jeux vidéo VR.





“

*Apprenez à sculpter et à peindre vos créations artistiques avec Zbrush, grâce à ce Certificat”*

Le Certificat en ZBrush pour l'Art en Réalité Virtuelle s'adresse aux professionnels du graphisme qui souhaitent porter à un autre niveau leur modélisation 3D dans les jeux vidéo. Les principaux studios ont des créateurs qui travaillent avec les principaux programmes de modélisation. C'est pourquoi ce programme s'adresse aux étudiants qui cherchent à se spécialiser et à améliorer leur niveau de formation.

Ce programme se concentre sur l'un des programmes les plus intuitifs et les plus importants de la modélisation 3D. Il débarrera ses outils de sculpture: *Polymesh*, *subtools* ou *Gizmo 3D*. Les étudiants seront également initiés à la création de maillages à partir d'objets et à la modélisation plus complexe à l'aide de *booleanos*. *Brushstrokes*, l'un des points forts de ce programme, aura son propre espace dans cet enseignement.

Il s'agit d'une excellente opportunité pour les professionnels qui souhaitent combiner leur carrière professionnelle avec un contenu pédagogique actualisé, grâce au mode 100% en ligne. Les étudiants ont également à leur disposition un large éventail de ressources multimédia et d'études de cas qui les aideront à acquérir des connaissances et une spécialisation qui les démarqueront de la concurrence.

Ce **Certificat en ZBrush pour l'Art en 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



*Rejoignez un studio et maîtrisez les meilleurs logiciels pour sculpter vos créations 3D pour le secteur des jeux vidéo VR*

“

*Ce Certificat vous permet d'atteindre un niveau de détail dans votre modélisation 3D qui surpasse celui des jeux vidéo tels que Batman: Arkham Asylum”*

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.

*La liberté de création que Zbrush vous permet avec ses brosses est inégalée. Exploitez votre potentiel dans ce diplôme.*

*Grâce à ce logiciel, vous pourrez atteindre un réalisme inimaginable dans vos personnages et vos décors avec Zbrush.*



# 02 Objectifs

Le programme de ce Certificat vise à permettre au professionnel d'actualiser ses connaissances afin de créer une excellente sculpture. Les élèves apprendront à transformer une modélisation *low poly* en *high poly*, pour créer n'importe quel type de maillage et maîtriser les pinceaux IMM et les *Curves*. L'équipe pédagogique, experte dans le domaine du graphisme et de la création de jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle, donnera les orientations et les clés pour conclure ce cours avec la garantie de maîtriser le programme standard de l'industrie du jeu vidéo.





“

*Devenez le professionnel de la conception artistique qui créera les personnages les plus puissants et les plus réalistes pour l'industrie du jeu vidéo en VR”*



## 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

---

- ◆ 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
- ◆ Faire un modelage *low poly* en *high poly*
- ◆ Créer un modelage organique de qualité

“

*Les études de cas présentées dans ce programme vous seront d'une grande utilité tout au long de votre cursus”*

# 03

## Direction de la formation

TECH sélectionne soigneusement son personnel enseignant afin d'offrir aux étudiants une éducation de qualité pour tous. C'est dans cette optique qu'a été intégrée à ce programme une équipe de professionnels spécialisés dans le domaine de la conception graphique et de la création de jeux vidéo, dont l'expérience permettra d'offrir une vision en phase avec les dernières évolutions d'un secteur en constante transformation technologique.



“

*Dans ce Certificat, une équipe d'enseignants spécialisés et expérimentés dans le domaine du design graphique vous aidera à lancer vos créations 3D dans l'un des secteurs les plus demandés de nos jours”*

## Direction



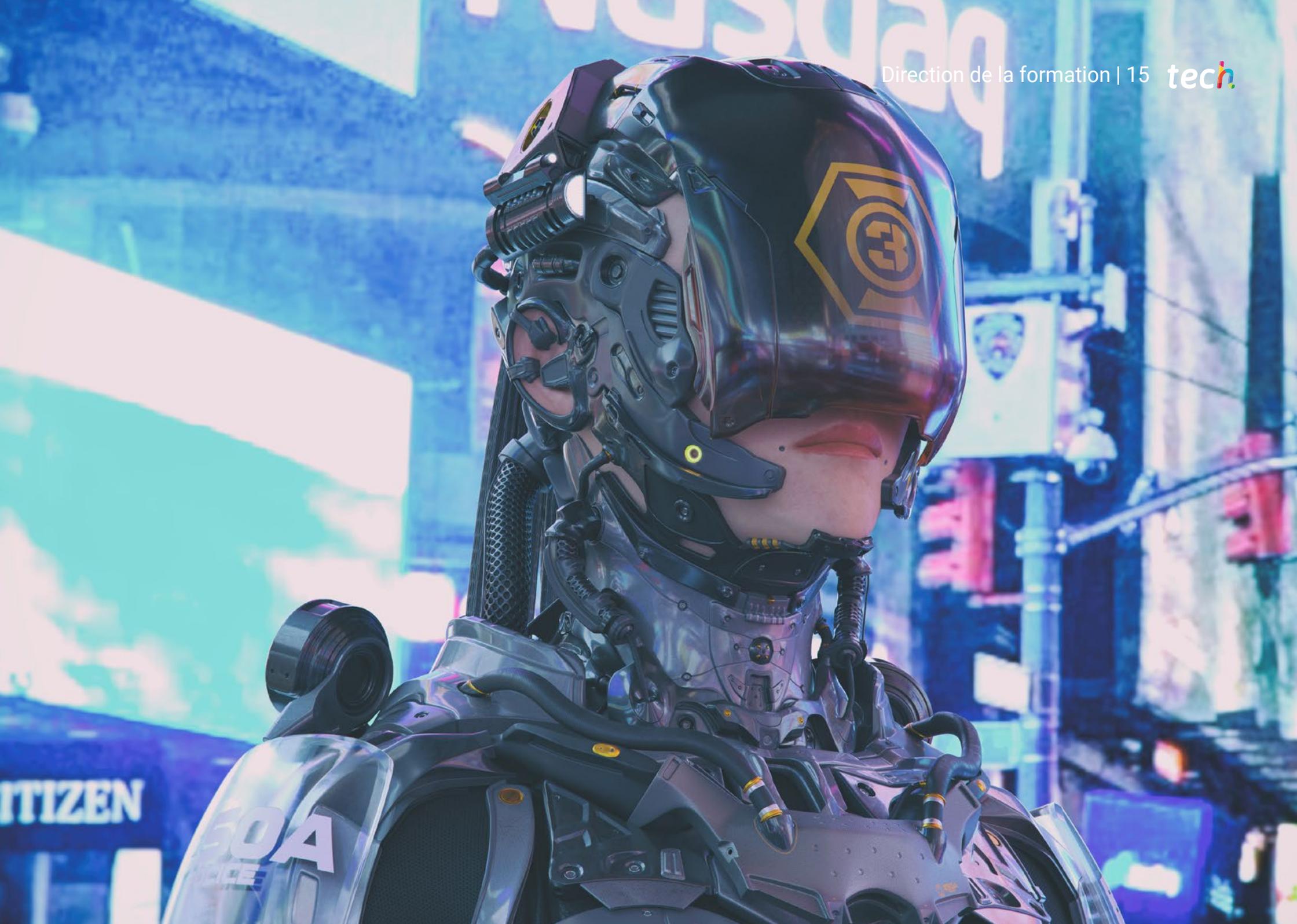
### D. Mendez, Antonio Ivan

- ◆ 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

## Professeurs

### D. Morro, Pablo

- ◆ Artiste indépendant
- ◆ Diplômé en Création et Conception de Jeux Vidéo de l'Université Jaume I



# 04

## Structure et contenu

Le programme de ce Certificat a été préparé avec soin par un corps enseignant qui connaît parfaitement le programme standard de l'industrie du jeu vidéo VR. Le programme s'adresse aux professionnels du graphisme qui recherchent la perfection et la qualité dans leurs créations artistiques. C'est pourquoi il détaille chacun des outils proposés par ce logiciel pour gérer la sculpture et la peinture des personnages et des scénarios qui composeront le projet de jeu vidéo 3D. Le système *Relearning* et le contenu interactif utilisés par TECH favoriseront l'apprentissage et la spécialisation des étudiants.





“

*Ce Certificat est destiné aux perfectionnistes du réalisme des personnages et des scénarios de jeux vidéo en Réalité Virtuelle”*

## Module 1. ZBrush

- 1.1. ZBrush
  - 1.1.1. *Polymesh*
  - 1.1.2. *Subtools*
  - 1.1.3. *Gizmo 3D*
- 1.2. Créer des maillages
  - 1.2.1. *Quick Mesh* et primitives
  - 1.2.2. *Mesh Extract*
  - 1.2.3. *Booléen*
- 1.3. Sculptage
  - 1.3.1. Symétrie
  - 1.3.2. Brosses principales
  - 1.3.3. *Dynamesh*
- 1.4. Masques
  - 1.4.1. Menu Brosses et masques
  - 1.4.2. Masques sur les brosses
  - 1.1.3. *Polygroups*
- 1.5. Sculpture de prop organique k
  - 1.5.1. Sculpture *LowPoly*
  - 1.5.2. Sculpture *LowPoly* évolution
  - 1.5.3. Sculpture *LowPoly* finale
- 1.6. Brosse IMM
  - 1.6.1. Contrôles
  - 1.6.2. Insérer Multi Mesh
  - 1.6.3. Création de brosses IMM





- 1.7. Broses *Curve*
  - 1.7.1. Contrôles
  - 1.7.2. Création de broses *courbes*
  - 1.7.3. Broses IMM avec courbes
- 1.8. *High Poly*
  - 1.8.1. Subdivisions et subdivisions dynamiques
  - 1.8.2. HD-geometry
  - 1.8.3. Projet Bruit
- 1.9. Autres types de mailles
  - 1.9.1. *MicroMesh*
  - 1.9.2. *NanoMesh*
  - 1.9.3. *ArrayMesh*
- 1.10. Sculpture de *prop* organique *High Poly*
  - 1.10.1. Sculpture de *prop*
  - 1.10.2. Sculpture de *prop* évolution
  - 1.10.3. Sculpture de *prop* finale



*Maîtrisez et exploitez un programme indispensable dans les principaux studios de jeux vidéo basés sur 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: ***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 ZBrush pour 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 ZBrush pour l'Art en 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 pour l'Art en Réalité Virtuelle**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



**Certificat**  
ZBrush pour l'Art  
en Réalité Virtuelle

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

Certificat

ZBrush pour l'Art en Réalité Virtuelle



**tech** université  
technologique