

Formation Pratique

Animation 3D et Réalité Virtuelle



tech



tech

Formation Pratique
Animation 3D et Réalité Virtuelle

Accueil

01

Introduction

page 4

02

Pourquoi suivre cette
Formation Pratique ?

page 6

03

Objectifs

page 8

04

Plan d'étude

page 10

05

Où suivre la Formation
Pratique ?

page 12

06

Conditions générales

page 14

07

Diplôme

page 16

01

Introduction

La réalité virtuelle est une discipline qui a atteint une pertinence notoire dans l'industrie du *Gaming* au cours des dernières années. Ainsi, les utilisateurs apprécient et consomment de plus en plus des œuvres basées sur une expérience immersive et réaliste, raison pour laquelle de nombreuses entreprises de développement misent sur la création de ce type de jeux vidéo. Face à ce panorama, les experts en conception, programmation et animation tridimensionnelle sont très demandés par les prestigieuses entreprises de ce secteur. C'est pourquoi TECH a créé ce programme qui permettra aux étudiants d'élargir leurs compétences professionnelles dans ce domaine grâce à une expérience pratique de trois semaines dans un excellent studio de jeux vidéo, afin de stimuler leur croissance dans ce domaine.

“

Grâce à cette Formation Pratique, vous manipulerez les méthodes actualisées de Rigging facial qui donnent du réalisme aux personnages tridimensionnels présents dans les jeux vidéo les plus populaires du marché”





Les exigences croissantes du public et l'abondance des jeux vidéo sur le marché ont obligé les développeurs à proposer des produits originaux et innovants à leurs utilisateurs. En ce sens, nombre d'entre eux concentrent leurs efforts sur l'entrée dans le monde de la réalité virtuelle, dans le but d'attirer le *Gamer* à travers une expérience sensorielle à la première personne. Pour réaliser efficacement ces projets, il est indispensable de disposer d'experts hautement qualifiés en matière de conception et d'animation 3D, capables de générer des environnements immersifs d'excellente qualité. Compte tenu de cette situation, et afin de favoriser l'incursion professionnelle de ses étudiants dans ce nouveau scénario de l'industrie du jeu vidéo, TECH a créé ce programme 100% pratique.

Pendant 3 semaines intensives, l'étudiant travaillera dans une prestigieuse entreprise de jeux vidéo pour apprendre, en première personne, les tenants et les aboutissants de l'Animation 3D et de la Réalité Virtuelle. Pendant cette période, ils adopteront les techniques les plus récentes pour manipuler les logiciels qui permettent de modéliser des objets, des personnages et de créer des environnements virtuels. Ils maîtriseront ainsi les procédures nécessaires à la création de modèles *Low Poly* et *High Poly* dans Unity, ainsi que les méthodes avant-gardistes de *Rigging Facial*, qui donnent toute leur vraisemblance aux protagonistes d'une œuvre.

En outre, durant la phase pratique, le professionnel sera accompagné par un tuteur spécialement désigné, qui sera la principale personne chargée de veiller à ce que le processus d'apprentissage réponde pleinement à ses besoins et à ses attentes. Pour toutes ces raisons, cette expérience vous apportera des connaissances très appréciées sur le marché professionnel, ce qui est essentiel si vous souhaitez progresser dans l'industrie du *Gaming*.

02

Pourquoi suivre cette Formation Pratique ?

Dans le domaine de la conception tridimensionnelle et de la programmation de jeux vidéo, il est essentiel de maîtriser les nouvelles techniques et les nouveaux outils de création de personnages, d'objets et d'environnements, ainsi que les procédures pour les mettre en œuvre correctement. C'est pourquoi TECH a créé ce programme, qui permettra aux étudiants de passer 3 semaines dans une entreprise de l'industrie du *Gaming* pour appliquer toutes ces innovations dans un environnement réel. Ainsi, entourés des meilleurs experts en Animation 3D et en Réalité Virtuelle, les étudiants acquerront des compétences précieuses qu'ils pourront appliquer dans leur vie professionnelle.



TECH vous offre une opportunité inimaginable de passer 120 heures dans une entreprise prestigieuse de l'industrie du jeu vidéo, afin de maîtriser les techniques et les outils les plus avant-gardistes en matière d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle"

1. Actualisation des technologies les plus récentes

Le domaine de l'Animation 3D et de la Réalité Virtuelle a connu une grande révolution ces dernières années grâce à l'apparition de nouveaux logiciels, outils et techniques qui optimisent le processus de développement des jeux vidéo. C'est pourquoi TECH a créé ce programme, qui permettra au spécialiste d'aborder toutes ces avancées d'une manière totalement pratique.

2. Profiter de l'expertise des meilleurs spécialistes

La vaste équipe de professionnels qui accompagnera l'étudiant pendant sa phase pratique est une garantie de l'excellente qualité de ce programme. Avec un tuteur assigné, l'expert maîtrisera les stratégies et les techniques créatives les plus récentes en matière d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle afin d'améliorer considérablement sa méthodologie de travail au quotidien.

3. Entrer dans des entreprises de premier plan

TECH sélectionne soigneusement tous les centres disponibles pour la Formation Pratique. Grâce à cela, le spécialiste aura un accès garanti à une entreprise prestigieuse dans le domaine de l'Animation 3D et de la Réalité Virtuelle. Il pourra ainsi expérimenter le travail quotidien d'un secteur exigeant, rigoureux et exhaustif, en appliquant toujours les techniques et les outils les plus récents dans son travail quotidien.



4. Mettre en pratique au quotidien ce que vous apprenez dès le départ

Les universités se caractérisent par un grand nombre de programmes éducatifs dont le contenu n'est pas vraiment utile dans l'environnement professionnel. C'est pourquoi TECH a créé ce modèle d'apprentissage pionnier, qui permettra aux étudiants d'assimiler les dernières tendances en matière d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle d'une manière exclusivement pratique, en entrant dans une entreprise prestigieuse du monde des jeux vidéo.

5. Élargir les frontières de la connaissance

TECH offre la possibilité de réaliser cette Formation Pratique dans des centres d'importance internationale. Le spécialiste pourra ainsi élargir ses frontières et se rapprocher des meilleurs professionnels travaillant dans des entreprises de développement de jeux vidéo de premier plan sur différents continents. Une opportunité unique que seul TECH est pourra d'offrir.



Vous serez en immersion totale dans le centre de votre choix»

03

Objectifs

Ce programme permet aux étudiants de développer un niveau avancé de spécialisation dans les principaux outils et logiciels utilisés dans les projets de création d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle dans le secteur du jeu vidéo. Pour ce faire, vous disposerez des meilleurs professionnels du studio où vous effectuerez votre stage et d'un tuteur qui vous accompagnera afin que vous puissiez bénéficier d'une formation complète.



Objectifs généraux

- ◆ Développer un niveau de spécialisation avancé pour s'intégrer dans n'importe quelle équipe d'animation
- ◆ Analyser les processus de production d'un jeu vidéo et leur importance pour le produit final
- ◆ Aborder n'importe quel projet de réalité virtuelle pour le web et les dispositifs RV



Cette Formation Pratique vous permettra de mener à bien vos projets de 3D et de Réalité Virtuelle dans le secteur des jeux vidéo"





Objectifs spécifiques

- ◆ Réaliser des interactions homme-machine selon des critères d'usabilité
- ◆ Utiliser des interfaces graphiques pour le développement de jeux vidéo
- ◆ Résoudre des problèmes dans l'environnement des applications graphiques
- ◆ Maîtriser les techniques de modélisation 3D
- ◆ Appliquer les textures de manière optimale
- ◆ Maîtriser les processus nécessaires à l'animation de tout personnage
- ◆ Développer les compétences fondamentales pour une animation professionnelle
- ◆ Identifier les faiblesses d'un projet pour pouvoir les traiter à temps
- ◆ Planifier et respecter les délais fixés dans le développement d'un projet
- ◆ Programmer des comportements physiques dans les jeux vidéo
- ◆ Déterminer le squelette d'un jeu vidéo
- ◆ Préparer tout type d'animation réaliste
- ◆ Contrôler différents dispositifs de RV
- ◆ Développer des visualisations à 360
- ◆ Déterminer les applications possibles axées sur la Réalité Virtuelle
- ◆ Analyser les différents logiciels de développement VR
- ◆ Transférer les connaissances de la 3D à la Réalité Virtuelle

04

Plan d'étude

Ce programme consiste en une période pratique de trois semaines dans un studio de création et développement de jeux vidéo de premier plan. Du lundi au vendredi, les étudiants apprendront auprès de véritables experts dans ce domaine les tenants et les aboutissants du développement de projets d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle.

Dans cette proposition de formation, de nature totalement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la prestation de services d'Animation 3D et de Réalité Virtuelle dans le secteur des jeux vidéo, qui exigent un haut niveau de qualification, et qui sont orientées vers une formation à l'exercice de l'activité, dans un environnement technologique d'avant-garde.

Il s'agit sans aucun doute d'une opportunité d'apprendre en travaillant dans un univers de pointe très demandé par les utilisateurs du monde entier. Ce séjour vous permettra de développer un projet complet du début à la fin pour le secteur du *Gaming*, d'apprendre à travailler en équipe, de connaître les responsabilités de chacun, d'améliorer la technique et d'acquérir des compétences en matière de communication, ce qui peut même vous amener à diriger des titres pertinents.

L'enseignement pratique sera réalisé avec la participation active de l'étudiant qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres partenaires de formation qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique de l'Animation 3D et de la Réalité Virtuelle (apprendre à être et apprendre à se comporter).

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la





formation, et leur mise en œuvre dépendra de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Techniques stratégiques et organisationnelles en Animation 3D et Réalité Virtuelle	Créer un style artistique tridimensionnel adapté aux besoins d'un jeu vidéo
	Travailler avec 3D Max pour générer des Assets
	Organiser l'espace de travail et maintenir les bonnes pratiques pendant le processus de production d'un jeu vidéo
	Suivre la ligne esthétique d'un projet donné pour une cohésion cohérente de tous les Assets artistiques du projet
Techniques 3D avancées et Animation 3D	Intégrer le moteur Unreal dans les travaux de modélisation et les logiciels 3D
	Configurer l'interface Substance Painter pour un texturage avancé de la modélisation tridimensionnelle
	Créer des maillages <i>Low Poly</i> en rétopologie
	Utiliser le logiciel d'animation avec des tâches de base et une méthodologie de travail élaborée
	Créer des modèles 3D avec une animation appliquée, en suivant les principes de l'anatomie et du <i>Rigging</i> facial
	Réaliser le <i>Setup</i> d'un <i>squelette</i> , avec langage corporel, poses et édition de séquences
Programmation et génération de mécaniques et techniques de prototypage de jeux vidéo	Développer les processus techniques pour créer des modèles <i>Low Poly</i> et <i>High Poly</i> dans Unity
	Importer des animations avec le bon format et la bonne préparation pour accélérer le travail ultérieur.
	Créer des personnages animés en gérant les bibliothèques de ressources
	Modifier les animations, en créant des <i>Blend Spaces</i> y <i>Animation Montage</i>
Développement de Jeux Vidéo Immersifs en RV	Concevoir correctement la physique dans les environnements de RV
	Intégrer des modèles déjà animés dans un environnement VR
	Concevoir l'identité sonore d'un jeu vidéo
	S'impliquer dans le processus de création d'une bande sonore
	Documenter les bibliothèques audio et les répertoires d'effets sonores

05 Où suivre la Formation Pratique ?

TECH offre dans cette Formation Pratique une excellente opportunité de réaliser un apprentissage authentique et entouré dans un environnement de travail des meilleurs créateurs et concepteurs 3D et VR pour les jeux vidéo. Pour ce faire, elle a sélectionné des entreprises leaders dans l'industrie du *Gaming*, qui donneront aux étudiants la contribution pratique qu'ils recherchent pour faire avancer leur carrière professionnelle.



Apprenez auprès de vrais professionnels de l'industrie du jeu et faites un pas décisif dans votre carrière. Inscrivez-vous maintenant"





L'étudiant pourra suivre cette formation dans les centres suivants:



Jeux vidéo

Pentakill Studios

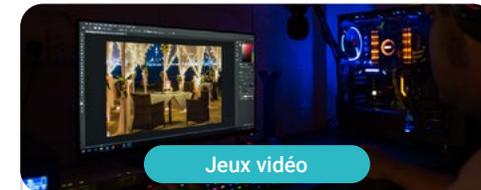
Pays
Espagne

Ville
Valladolid

Adresse: C. Unión, 15, 47005 Valladolid

Pentakill Studios est un studio de jeux vidéo créé en Espagne en 2021.

Formations pratiques connexes:
- Animation 3D et Réalité Virtuelle



Jeux vidéo

Happy Studio Creativos

Pays
Mexique

Ville
Mexico

Adresse: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla
Tlalpan 14420 CDMX

Société de création dédiée au monde de l'audiovisuel et à la communication

Formations pratiques connexes:
- Photographie Digitale
- Scénario Audiovisuel

06

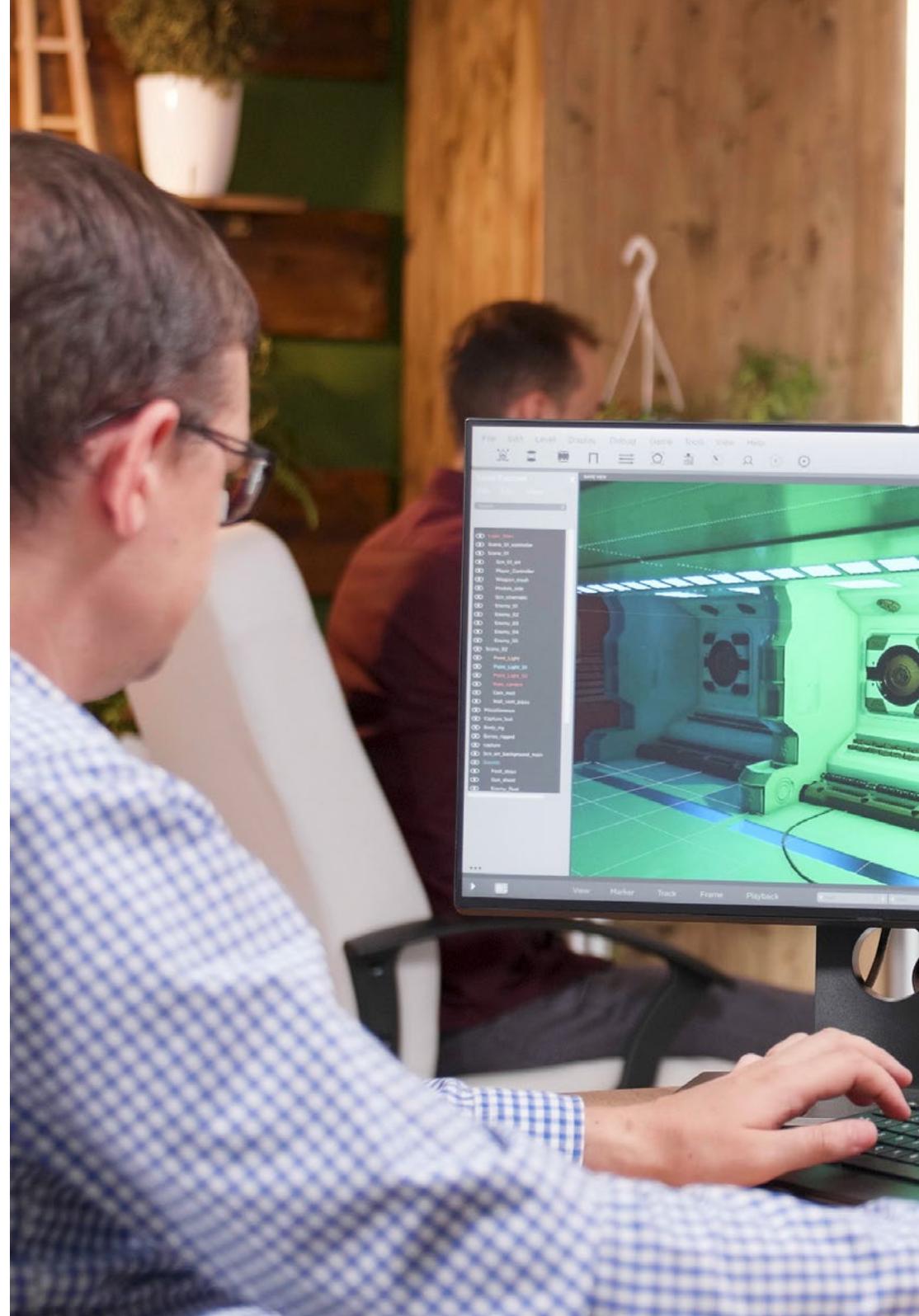
Conditions générales

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions générales de la Formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

1. TUTEUR: Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE: En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. ÉTUDES PRÉALABLES: certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

07 Diplôme

Cette **Formation Pratique en Animation 3D et Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la scène universitaire.

À l'issue des épreuves, l'étudiant recevra par courrier, avec accusé de réception, le certificat de **Formation Pratique** correspondant délivré par TECH.

Le certificat délivré par TECH mentionne la note obtenue lors des évaluations.

Diplôme: **Formation Pratique en Animation 3D et Réalité Virtuelle**

Durée: **3 semaines**

Assistance: **du lundi au vendredi, journées de 8 heures consécutives**

N° d'heures officielles: **120 h de Formation Professionnelle**



tech

Formation Pratique
Animation 3D et Réalité Virtuelle

Formation Pratique

Animation 3D et Réalité Virtuelle



tech