

Mastère Spécialisé Avancé

Art Numérique pour les Jeux Vidéo



Mastère Spécialisé Avancé Art Numérique pour les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/mastere-specialise-avance/mastere-specialise-avance-art-numerique-jeux-video

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 22

06

Méthodologie d'étude

page 38

07

Diplôme

page 48

01 Présentation

De nos jours, les Jeux Vidéo ont besoin d'un art accrocheur pour se démarquer sur un marché de plus en plus saturé. Les créatifs et les directeurs artistiques jouent un rôle crucial, car ils doivent s'adapter aux nouveaux outils et technologies, tels que la Réalité Virtuelle, qui émergent constamment. Dans ce contexte, TECH Euromed a développé ce programme complet axé sur l'Art Numérique pour les Jeux Vidéo. Les étudiants acquerront des compétences clés pour travailler dans des studios de développement de Jeux Vidéo au plus haut niveau. Ainsi, ils se pencheront sur le dessin professionnel, le volume, l'esthétique, la couleur et l'anatomie, tout en analysant l'utilisation avancée d'outils tels que 3ds Max, Blender et Unity. Tout cela dans un format 100% ligne sans cours en présentiel, ni horaires fixes, afin d'offrir la meilleure flexibilité horaire.





“

Élargissez vos horizons professionnels et perfectionnez vos compétences en Blender, 3ds Max, Zbrush et autres outils clés pour votre carrière d'artiste numérique"

L'industrie du divertissement numérique a connu une croissance exponentielle ces dernières années, en particulier dans le domaine de la création de Jeux Vidéo. Ce phénomène a généré une forte demande de professionnels spécialisés dans l'Art Numérique pour les Jeux Vidéo, capables de concevoir des personnages, des environnements, des objets et des scénarios qui répondent aux exigences de l'industrie et offrent une expérience de jeu inoubliable à l'utilisateur.

Dans ce contexte, TECH Euromed a développé ce Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo, dans le but de former de manière complète des professionnels pour cette industrie en constante évolution. Les étudiants inscrits à ce programme auront l'occasion d'acquérir un large éventail de compétences et de connaissances dans le domaine de l'Art Numérique, et seront qualifiés pour travailler dans des studios de développement de Jeux Vidéo de haut niveau.

Au cours du programme, les étudiants se pencheront sur des domaines clés tels que le dessin professionnel, le volume, l'esthétique, la couleur, la conception de personnages et de décors, et l'anatomie. Ils étudieront également des logiciels et des outils industriels tels que Photoshop, Clip Studio Paint et Procreate, dont ils maîtriseront toutes les subtilités. De plus, ils auront l'occasion de développer leurs compétences en matière de travail en équipe, d'analyse de projet et de narration visuelle, dans le but d'être prêts à faire un bond en avant sur le marché du travail.

Un aspect important du programme est son format 100% en ligne, qui permet aux étudiants d'accéder au contenu de n'importe où et à n'importe quel moment. Ils bénéficieront ainsi d'une plus grande flexibilité et d'une plus grande liberté pour adapter l'enseignement à leur emploi du temps et à leurs besoins personnels, sans avoir à sacrifier leurs propres responsabilités.

Ce **Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo** 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 Design Artistique pour jeux vidéo
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Elle met l'accent sur les méthodologies innovantes en matière de la Création de assets et modélisation pour les jeux
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Boostez votre créativité et développez votre propre style artistique, en donnant un coup de pouce à votre portfolio, avec ce Mastère Spécialisé Avancé TECH Euromed"

“

Explorez le potentiel créatif des mondes virtuels les plus marquants, en analysant l'art en 2D, 3D et Réalité Virtuelle"

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine des Jeux Vidéo, apportant leur expérience professionnelle à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus par des sociétés de premier plan et des universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat Avancé. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Maîtrisez les techniques de dessin professionnel, le volume, l'esthétique, la couleur et l'anatomie pour la conception de Jeux Vidéo avec ce Mastère Spécialisé Avancé.

Inscrivez-vous dès maintenant et découvrez les principes fondamentaux de la conception de vêtements et de décors, en intégrant les différents rôles de l'artiste dans un groupe de travail interdisciplinaire.



02 Objectifs

Ce Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo de TECH Euromed a été conçu avec l'objectif principal d'offrir aux professionnels du Jeux Vidéo les outils spécifiques qu'ils peuvent appliquer dans leur pratique quotidienne, en réalisant une formation supérieure qui sera fondamentale pour leur développement professionnel. Il s'agit sans aucun doute d'une opportunité d'étude unique qui marquera un avant et un après dans votre carrière, améliorant votre employabilité et vos possibilités d'avancement.



“

Développez vos compétences en matière de travail d'équipe, d'analyse de projet et de narration visuelle pour faire un bond en avant dans votre carrière dans l'industrie des Jeux Vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Développer des travaux de qualité professionnelle
- ◆ Créer un portfolio spécialisé pour l'industrie des Jeux Vidéo
- ◆ Approfondir ses connaissances en dessin
- ◆ Comprendre les rouages de l'industrie des Jeux Vidéo
- ◆ Améliorer les compétences en matière de travail en équipe
- ◆ Analyser les différentes positions dans l'industrie
- ◆ Approfondir ses connaissances en matière de design
- ◆ Améliorer la présentation du travail de manière professionnelle
- ◆ Approfondir les connaissances techniques artistiques
- ◆ Orienter sa carrière vers le métier de ses rêves
- ◆ Comprendre les avantages et les contraintes de la réalité virtuelle
- ◆ Développer une modélisation de qualité des *hard surface*
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes fondamentaux de la rhétologie
- ◆ Comprendre les principes de base des UV
- ◆ Maîtriser le *baking* grâce à *Substance Painter*
- ◆ Gérer les couches de manière experte
- ◆ Être capable de créer un dossier et de présenter un travail de niveau professionnel, de la plus haute qualité
- ◆ Prendre une décision consciente sur les programmes qui correspondent le mieux à votre *Pipeline*





Objectifs spécifiques

Module 1. Dessin professionnel

- ♦ Connaître les principaux matériaux avec lesquels un artiste travaille
- ♦ Apprendre à faire des croquis numériques par opposition aux croquis traditionnels
- ♦ Étudier la simplification des formes géométriques complexes
- ♦ Améliorer le dessin au trait

Module 2. Volume

- ♦ Approfondir la connaissance des différences entre la 2D et la 3D
- ♦ Développer la connaissance des ombres sur les plans et en anatomie
- ♦ Connaître les différents types d'ombrage en fonction du style choisi
- ♦ Savoir appliquer le volume en fonction de la perspective et de la couleur

Module 3. Esthétique

- ♦ Étudier les différents styles et canons modernes
- ♦ Approfondir la stylisation de l'être humain
- ♦ Développer son propre style
- ♦ Améliorer la narration visuelle des œuvres

Module 4. Couleur

- ♦ Comprendre le comportement de la lumière et sa propagation
- ♦ Évaluer les différents aspects de la lumière, les nuances, la saturation et le contraste
- ♦ Étudier les différentes techniques d'application de la couleur
- ♦ Connaître l'importance de la couleur dans l'Art du Jeu Vidéo

Module 5. Programmes dans l'industrie

- ♦ Apprendre à mieux connaître les différents programmes actuellement utilisés dans l'industrie
- ♦ Connaître les différences entre Photoshop, Clip Studio Paint et Procreate
- ♦ Maîtriser l'interface et les outils de Photoshop
- ♦ Apprendre à numériser professionnellement des supports traditionnels

Module 6. 2D dans l'industrie du Jeu Vidéo

- ♦ Analyser l'état de l'industrie du divertissement numérique aujourd'hui
- ♦ Connaître les différents types d'artistes demandés par l'industrie
- ♦ Étudier l'intégration des différents rôles de l'artiste dans un groupe de travail interdisciplinaire
- ♦ Reconnaître l'importance du directeur artistique dans un projet de Jeu Vidéo

Module 7. Anatomie

- ♦ Étudier l'anatomie des formes organiques
- ♦ Différencier un squelette complexe d'un squelette aux formes simples
- ♦ Apprendre à éviter les erreurs courantes dans la représentation du visage humain
- ♦ Savoir comment appliquer correctement la couleur en fonction des tons et des nuances sur le corps humain

Module 8. Développer le dessin

- ♦ Développer ses propres techniques de dessin
- ♦ Créer des routines de travail professionnelles et efficaces
- ♦ Connaître les techniques pour sortir de sa zone de confort
- ♦ Connaître les communautés pour y participer activement et demander un retour d'information

Module 9. Le design des Jeux Vidéo

- ♦ Proposer des concepts artistiques pour la conception de Jeux Vidéo
- ♦ Apprendre à concevoir professionnellement des personnages et *Props*
- ♦ Connaître les principes fondamentaux de la conception de vêtements et de décors
- ♦ Analyser l'œuvre d'art pour savoir comment la nettoyer et la présenter correctement

Module 10. Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo: Les incontournables

- ♦ Connaître les incontournables de l'industrie du Jeu Vidéo
- ♦ Créer un portfolio dans différentes langues
- ♦ Être présent sur les sites web et les réseaux sociaux pertinents pour l'industrie
- ♦ Savoir travailler à distance et faire preuve de discipline pour rester professionnel

Module 11. Le projet et le moteur graphique Unity

- ♦ Développer un projet de VR
- ♦ Approfondissement de Unity orientée vers la VR
- ♦ Importation de textures et mise en œuvre efficace des matériaux nécessaires
- ♦ Créer un éclairage réaliste et optimisé

Module 12. Blender

- ♦ Être capable d'élaborer des documents de procédure
- ♦ Être capable d'animer la modélisation
- ♦ Être à l'aise avec les simulations de fluides, de cheveux, de particules et de vêtements
- ♦ Faire des rendus de qualité à la fois avec *Eevee* et *Cycles*
- ♦ Apprenez à manipuler le nouveau *Grease Pencil* et à en tirer le meilleur parti
- ♦ Apprenez à utiliser les nouveaux *Geometry Nodes* et à réaliser une modélisation entièrement procédurale

Module 13. 3ds Max

- ♦ Maîtriser la modélisation dans 3ds Max
- ♦ Connaître la compatibilité de 3ds Max avec Unity for VR
- ♦ Connaître les modificateurs les plus courants et savoir les utiliser avec aisance
- ♦ Utiliser de véritables techniques de flux de travail

Module 14. Zbrush

- ♦ 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*
- ♦ Passez de la modélisation *Low Poly* à la *High Poly*
- ♦ Créer un modelage organique de qualité

Module 15. Retopo

- ♦ Maîtriser la retopologie de *Zbrush*
- ♦ Savoir quand utiliser *Zremesher*, *Decimation Master* et *Zmodeler*
- ♦ Être capable de faire la retopologie de toute modélisation
- ♦ Maîtriser *Topogun*, un outil professionnel spécialisé
- ♦ Former le professionnel à la réalisation de retouches complexes

Module 16. UVs

- ♦ Maîtriser les outils UV disponibles dans *ZBrush*
- ♦ Savoir où couper un modelage
- ♦ Tirez le meilleur parti de l'espace UV
- ♦ Maîtrise de l'outil spécialisé *Rizom UV*

Module 17. Baking

- ♦ Comprendre les bases du *Baking*
- ♦ Savoir comment résoudre les problèmes qui peuvent survenir lors du *Baking* d'un modèle
- ♦ Être capable de *bake* tout type de modelage
- ♦ Maîtriser le *Baking* dans le *Mamaset* en temps réel

Module 18. Substance Painter

- ♦ Utilisez les textures des substance de manière intelligente
- ♦ Être capable de créer tout type de masque
- ♦ Maîtrise les générateurs et les filtres
- ♦ Faire des textures de qualité pour la modélisation *Hard Surface*
- ♦ Faire des textures de qualité pour la modélisation organique
- ♦ Être capable de faire un *Render* de qualité pour monter les *Props*



Module 19. Marmoset

- ♦ Analyser cet outil en profondeur et donner au professionnel une idée de ses avantages
- ♦ Être capable de créer tout type de masque
- ♦ Maîtriser les générateurs et les filtres
- ♦ Faire des textures de qualité pour la modélisation *Hard Surface*
- ♦ Faire des textures de qualité pour la modélisation organique
- ♦ Être capable de faire un *Render* de qualité pour monter les *Props*

Module 20. Sci-fi *Environment*

- ♦ Consolider les connaissances acquises
- ♦ Comprendre l'utilité de tous les tips appliquées à un projet réel
- ♦ Prendre une décision consciente sur les programmes qui correspondent le mieux à votre *Pipeline*
- ♦ Avoir un travail de qualité professionnelle dans votre *dossier*

“ Renforcez votre présence sur les sites web et les médias sociaux pertinents pour l'industrie en connaissant les clés pour créer un portfolio accrocheur dans différentes langues ”

03

Compétences

Poursuivre des études tout en travaillant est essentiel pour mettre à jour les connaissances et développer les compétences nécessaires qui permettront aux professionnels de gérer avec succès différents domaines professionnels. Dans les postes de direction, une formation plus poussée est presque une obligation, car le professionnel a de plus grandes responsabilités. Ce programme permettra aux professionnels des Jeux Vidéo d'acquérir les aptitudes et compétences spécifiques pour gérer avec succès les entreprises audiovisuelles, en obtenant la formation nécessaire pour travailler de manière plus sûre et plus efficace.



“

*Créez des routines de travail efficaces,
qui vous permettront d'être plus productif,
grâce aux techniques que vous acquerez
à la fin de ce programme"*



Compétences générales

- ◆ Développer des concepts et des dessins pour tout type de projet
- ◆ Maîtriser les outils les plus courants utilisés dans l'industrie
- ◆ S'adapter à tous les types de demandes, de styles et d'environnements de travail
- ◆ Créer une discipline de travail solide pour se démarquer de la concurrence
- ◆ Approfondir votre propre style artistique et le porter au plus haut niveau
- ◆ Savoir mener à bien un véritable projet du début à la fin
- ◆ Maîtriser les outils nécessaires à la création de projets de Réalité Virtuelle
- ◆ Appliquer les connaissances acquises et les capacités de résolution pour optimiser au maximum le flux de travail
- ◆ intégrer des connaissances et avoir une vision approfondie des différents usages de la Réalité Virtuelle
- ◆ Savoir identifier les limites et les différences par rapport aux autres secteurs de l'industrie 3D
- ◆ Comprendre et intérioriser les matériaux les plus couramment utilisés dans la Réalité Virtuelle appliquée aux systèmes du secteur pour leur efficacité et leur compétitivité sur le marché actuel
- ◆ Organiser correctement les dossiers d'un projet professionnel
- ◆ Promouvoir l'optimisation des ressources existantes dans les différents logiciels utilisés pour la création de Réalité Virtuelle





Compétences spécifiques

- ♦ Étudier en détail les méthodes picturales
- ♦ Compréhension générale des routines artistiques
- ♦ Comprendre en détail l'archétype humain
- ♦ Développer des formes complexes à partir de la mémoire
- ♦ Utiliser la couleur de manière professionnelle
- ♦ Améliorer les moyens de présentation de son travail
- ♦ Simplifier les formes géométriques complexes
- ♦ Détailler son travail de manière appropriée et demander des *Briefings*
- ♦ Utiliser correctement les références
- ♦ Générer un *Development* artistique spécialisé
- ♦ Connaître, maîtriser et optimiser l'ensemble des outils et logiciels de conception utilisés en Réalité Virtuelle
- ♦ Approfondir les concepts de rendu, de modélisation, de texturation et d'éclairage dans la création de Réalité Virtuelle
- ♦ Différencier les stratégies nécessaires pour créer un projet de zéro avec une méthodologie ordonnée qui permet d'économiser des ressources et du temps avec un résultat professionnel
- ♦ Obtenir une connaissance exhaustive des alternatives aux problèmes habituels rencontrés par un concepteur dans l'exécution d'un projet de Réalité Virtuelle
- ♦ Acquérir une vision complète de tous les aspects liés à la réalité virtuelle, une phase essentielle pour progresser dans un domaine professionnel spécialisé
- ♦ Comprendre l'utilité des différents tips présentées et leur application réelle dans la création de projets de RV
- ♦ Obtenir la consolidation des connaissances acquises au cours du processus d'apprentissage grâce à l'application pratique des contenus
- ♦ Maîtriser la conception des principales étapes de la création de matériel de Réalité Virtuelle
- ♦ Élaborer un plan de contrôle efficace du travail de création, ainsi que le suivi du projet jusqu'à son achèvement
- ♦ Présenter des projets professionnels de Réalité Virtuelle



Perfectionnez la conception de vos personnages, de vos accessoires et de vos décors de haute qualité grâce à ce Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo de TECH Euromed"

04

Direction de la formation

Dans sa maxime d'offrir une éducation d'élite pour tous, TECH Euromed compte sur des professionnels de renom afin que l'étudiant acquière des connaissances solides en audiovisuel. C'est pourquoi ce Mastère Spécialisé Avancé dispose d'une équipe hautement qualifiée et dotée d'une grande expérience dans le secteur, qui offrira les meilleurs outils aux étudiants pour le développement de leurs compétences pendant la formation. Ainsi, les étudiants ont les garanties nécessaires pour se spécialiser à un niveau international dans un secteur en plein essor qui les catapultera vers la réussite professionnelle



“

L'ensemble du programme a été rédigé par des experts ayant une grande expérience dans le secteur des Jeux Vidéo, ce qui donne une approche pratique distinctive à toute la théorie traitée"

Direction



M. Mikel Alaez, Jon

- Artiste Conceptuel pour Personnages chez English Coach Podcast
- Artiste Conceptuel en MasterD Render de l'École de Jeux Vidéo
- Diplômé des Beaux-arts de l'Université du País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)
- Mastère en Concept Art et Illustration Digitale



M. Menéndez Menéndez, Antonio Iván

- Artiste Principal chargé de l'Environnement et des Éléments et Consultant 3D chez The Glimpse Group VR
- Concepteur de Modèles 3D et Artiste de Texture chez INMO-REALITY
- Artiste Chargé des Accessoires et de l'Environnement pour les Jeux PS4 chez Rascal Revolt
- Diplômé des Beaux-Arts de l'UPV (Université du Pays basque)
- Spécialiste des Techniques Graphiques à l'Université du Pays Basque
- Mastère en Sculpture et Modélisation du Centre Universitaires des Arts Numériques de Voxel School
- Mastère en Art et Cconception de Jeux Vidéo de l'uUniversité U-Tad de Technologie et Art Numérique



Professeurs

Mme Martínez Marín, Virginia

- ◆ Productrice et Publiciste de Jeux Vidéo chez SOEDESCO
- ◆ Ambassadrice de Women in Games WIGJ
- ◆ Éditrice Vidéo Senior et Social Média chez Chicas Gamer
- ◆ Directrice de la Publicité et Product Manager chez Meridiem Games
- ◆ Directrice du Marketing Numérique du Groupe Atico34
- ◆ Editrice de Vidéos chez Boomerang TV
- ◆ Diplômé en Télécommunication avec Certificat Avancé en Image et Son de l'Université Polytechnique de Madrid
- ◆ Cycle de Formation Supérieure en Réalisation de Médias Audiovisuels de l'École Supérieure de Communication, Image et Son
- ◆ Diplômé en Communication Audiovisuelle du Pearson College London

M. Márquez Maceiras, Mario

- ◆ Opérateur Audiovisuel chez PTM Pictures That Moves
- ◆ Agent de Soutien Technique pour les Jeux chez 5CA
- ◆ Créateur et Concepteur d'Environnements 3D et VR chez Inmoreality
- ◆ Concepteur Artistique chez Seamantis Games
- ◆ Fondateur de Evolve Games
- ◆ Diplômé en Design Graphique de l'École d'Art de Grenade.
- ◆ Diplômé en Conception de Jeux Vidéo et Contenu Interactif de l'École d'Art de Grenade
- ◆ Mastère en Game Design de la U-tad, Centre Universitaire de Technologie et Art Numérique

M. Morro, Pablo

- ◆ Artiste 3D spécialisé dans la Modélisation, les Effets Visuels et les Textures
- ◆ Artiste 3D chez Mind Trips
- ◆ Diplômé en Création et Conception de Jeux Vidéo de l'Université Jaume I

05

Structure et contenu

Le programme de ce diplôme a été conçu en tenant compte des besoins académiques des professionnels du monde des Jeux Vidéo dans le domaine de l'audiovisuel. Un programme très complet qui couvre les questions fondamentales de *business administration*, mais aussi les aspects les plus pertinents de l'industrie audiovisuelle. Sans aucun doute, un Mastère Spécialisé Avancé de grande valeur pour ceux qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine et faire un saut qualitatif dans leur carrière.



“

*Découvrez des contenus innovants adaptés
aux exigences artistiques les plus pointues
dans le domaine des Jeux Vidéo"*

Module 1. Dessin Professionnel

- 1.1. Matériaux
 - 1.1.1. Traditionnel
 - 1.1.2. Numérique
 - 1.1.3. Environnement
- 1.2. Ergonomie et échauffement
 - 1.2.1. Échauffements
 - 1.2.2. Repos
 - 1.2.3. Santé
- 1.3. Formes géométriques
 - 1.3.1. Lignes
 - 1.3.2. Ellipses
 - 1.3.3. Formes 3D
- 1.4. Perspective
 - 1.4.1. Point de fuite
 - 1.4.2. Multiples points de fuite
 - 1.4.3. Conseils
- 1.5. Esquisses
 - 1.5.1. Montage
 - 1.5.2. Numérique vs. Traditionnel
 - 1.5.3. Nettoyer
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. À propos de l'esquisse
 - 1.6.2. Numérique
 - 1.6.3. Conseils
- 1.7. Ombrage en dessin
 - 1.7.1. Trames
 - 1.7.2. Flou
 - 1.7.3. Remplissages
- 1.8. Simplifier les formes
 - 1.8.1. Formes organiques
 - 1.8.2. Structures
 - 1.8.3. Fusion de formes simples

- 1.9. Encrage des supports
 - 1.9.1. Encre
 - 1.9.2. Stylo
 - 1.9.3. Numérique
- 1.10. Améliorer les traits
 - 1.10.1. Exercices
 - 1.10.2. Ligne de peignage
 - 1.10.3. Mise en pratique

Module 2. Volume

- 2.1. Formes tridimensionnelles
 - 2.1.1. 2D à 3D
 - 2.1.2. Mélanger les formes
 - 2.1.3. Étude
- 2.2. Ombres dans les plans
 - 2.2.1. Manque de lumière
 - 2.2.2. Direction de la lumière
 - 2.2.3. Ombres sur différents objets
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Définition
 - 2.3.2. Difficulté avec la lumière
 - 2.3.3. Le contact
- 2.4. Les ombres en anatomie
 - 2.4.1. Visage
 - 2.4.2. Plans corps humain
 - 2.4.3. Éclairage
- 2.5. Ombrage narratif
 - 2.5.1. Exemple
 - 2.5.2. Quand l'utiliser
 - 2.5.3. Exagération
- 2.6. Ombrage dans les Bandes Dessinées
 - 2.6.1. Styles
 - 2.6.2. Trames
 - 2.6.3. Auteurs

- 2.7. Ombrage des les Mangas
 - 2.7.1. Styles
 - 2.7.2. Auteurs
 - 2.7.3. Exécution
- 2.8. Trames
 - 2.8.1. Traditionnel
 - 2.8.2. Numérique
 - 2.8.3. Trames réalisées
- 2.9. Volume et perspective
 - 2.9.1. Sans ombrage
 - 2.9.2. Formes
 - 2.9.3. Exécution
- 2.10. Volume par couleur
 - 2.10.1. Profondeur
 - 2.10.2. Forme
 - 2.10.3. Coup de pinceau

Module 3. Esthétique

- 3.1. Styles
 - 3.1.1. Antiquité
 - 3.1.2. Modernes
 - 3.1.3. Jeux vidéo
- 3.2. Styles et canons modernes
 - 3.2.1. 8 têtes
 - 3.2.2. Disney
 - 3.2.3. Jeux vidéo
- 3.3. Style américain
 - 3.3.1. Bandes Dessinées
 - 3.3.2. Illustration
 - 3.3.3. Animation
- 3.4. Style asiatique
 - 3.4.1. Manga
 - 3.4.2. Animé
 - 3.4.3. Traditionnel

- 3.5. Style européen
 - 3.5.1. Histoire
 - 3.5.2. Bande Dessinée
 - 3.5.3. Illustration
- 3.6. Esthétique selon le genre
 - 3.6.1. Enfants/ jeunes
 - 3.6.2. Fantaisie
 - 3.6.3. Autres
- 3.7. Canons
 - 3.7.1. Histoire
 - 3.7.2. Canons
 - 3.7.3. Flexibilité
- 3.8. Styling
 - 3.8.1. L'être humain
 - 3.8.2. S'adapter
 - 3.8.3. Formes
- 3.9. Récit visuel
 - 3.9.1. Signification
 - 3.9.2. Intention
 - 3.9.3. Environnement
- 3.10. Style propre
 - 3.10.1. Analyse
 - 3.10.2. Pratique
 - 3.10.3. Conseils

Module 4. Couleur

- 4.1. Propagation de la lumière
 - 4.1.1. Technique
 - 4.1.2. Exemple
 - 4.1.3. Couleur lumière
- 4.2. Lumière en superficies
 - 4.2.1. Réflexes
 - 4.2.2. Rebonds
 - 4.2.3. *Subsurface Scattering*
- 4.3. Conception et couleur
 - 4.3.1. Exagération
 - 4.3.2. Imagination
 - 4.3.3. Utilisation
- 4.4. Lumière dans les ombre
 - 4.4.1. Réflexes
 - 4.4.2. Couleur dans les ombres
 - 4.4.3. Trucs et astuces
- 4.5. HUE/Nuance
 - 4.5.1. Définition
 - 4.5.2. Importance
 - 4.5.3. Utilisation
- 4.6. Saturées
 - 4.6.1. Définition
 - 4.6.2. Importance
 - 4.6.3. Utilisation
- 4.7. *Value*/contraste
 - 4.7.1. Définition
 - 4.7.2. Contraste dans l'œuvre
 - 4.7.3. Utilisation
- 4.8. Couleur en illustration
 - 4.8.1. Différences
 - 4.8.2. Liberté
 - 4.8.3. Théorie

- 4.9. Couleur en *Concept Art*
 - 4.9.1. Importance
 - 4.9.2. Conception et couleur
 - 4.9.3. *Prop* scénographie et personnage
- 4.10. Couleur dans l'art
 - 4.10.1. Histoire
 - 4.10.2. Changements
 - 4.10.3. Référents

Module 5. Programmes dans l'industrie

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. Industrie
 - 5.1.2. Bases
 - 5.1.3. Recommandations
- 5.2. Clip Studio Paint
 - 5.2.1. Différences
 - 5.2.2. Qu'est ce qui le rend unique?
 - 5.2.3. Pour qui?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. Industrie
 - 5.3.3. Futur
- 5.4. Programmes alternatifs
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Autres
- 5.5. L'interface de Photoshop
 - 5.5.1. Outils
 - 5.5.2. Personnalisation
 - 5.5.3. Conseils
- 5.6. Les calques dans Photoshop
 - 5.6.1. Styles de calques
 - 5.6.2. Masque calque
 - 5.6.3. Conseils

- 5.7. Pinceaux Photoshop
 - 5.7.1. Où le trouver?
 - 5.7.2. Fabriquer les siens
 - 5.7.3. Utilisation
- 5.8. Format et dimensions
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. Bits
 - 5.8.3. Résolution de l'image
- 5.9. Couleur dans Photoshop
 - 5.9.1. Un calque
 - 5.9.2. Plusieurs calques
 - 5.9.3. Conseils
- 5.10. Numérisation des médias traditionnels
 - 5.10.1. Scanner
 - 5.10.2. Édition Photoshop
 - 5.10.3. Éliminer les couleurs

Module 6. 2D dans l'industrie du Jeu Vidéo

- 6.1. Industrie du divertissement numérique
 - 6.1.1. Nouvelles
 - 6.1.2. Compétences
- 6.2. *Concept Art*
 - 6.2.1. Importance
 - 6.2.2. Types
 - 6.2.3. Ciné/Jeux Vidéo
- 6.3. Illustration
 - 6.3.1. Illustration pour Jeux Vidéo
 - 6.3.2. Utilité
 - 6.3.3. Recommandations
- 6.4. *Artiste UI*
 - 6.4.1. Utilisation
 - 6.4.2. Conception
 - 6.4.3. Histoire
- 6.5. *Environment Artist*
 - 6.5.1. Différence
 - 6.5.2. Importance
 - 6.5.3. Indie

- 6.6. *Pixel Art*
 - 6.6.1. Actualité
 - 6.6.2. Conseils
 - 6.6.3. Programmes
- 6.7. Animations
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D dans les Jeux Vidéo
 - 6.7.3. Conseils
- 6.8. *Storyboarder*
 - 6.8.1. Importance
 - 6.8.2. Grandes études
 - 6.8.3. Sur les Jeux Vidéo
- 6.9. *Splash Art*
 - 6.9.1. En ligne
 - 6.9.2. Nouvelles
 - 6.9.3. Conseils
- 6.10. Directeur artistique
 - 6.10.1. Importance
 - 6.10.1. Indie
 - 6.10.3. Compétences

Module 7. Anatomie

- 7.1. Dentelle et formes organiques
 - 7.1.1. Pratique
 - 7.1.2. Complexité
 - 7.1.3. Routine
- 7.2. Références
 - 7.2.1. En direct
 - 7.2.2. Page web
 - 7.2.3. Bonnes références
- 7.3. Squelette formes simples
 - 7.3.1. Compréhension
 - 7.3.2. Sur les images
 - 7.3.3. Simplifier
- 7.4. Squelette complexe
 - 7.4.1. Progresser
 - 7.4.2. Nomenclature
 - 7.4.3. De simple à complexe

- 7.5. Les muscles
 - 7.5.1. Sur les références
 - 7.5.2. Muscles pour utilité
 - 7.5.3. Types de corps
- 7.6. Crâne
 - 7.6.1. Structure
 - 7.6.2. *Loomins*
 - 7.6.3. Conseils
- 7.7. Visage humain
 - 7.7.1. Proportions
 - 7.7.2. Erreurs courantes
 - 7.7.3. Conseils
- 7.8. Anatomie profil
 - 7.8.1. Conseils
 - 7.8.2. Différences
 - 7.8.3. Construction
- 7.9. Anatomie 3/ 4
 - 7.9.1. Que dois-je prendre en compte?
 - 7.9.2. Conseils
 - 7.9.3. Différences
- 7.10. Couleur du corps humain
 - 7.10.1. Transparence
 - 7.10.2. Couleur dans les ombres
 - 7.10.3. Tons

Module 8. Développer le dessin

- 8.1. Dessiner avec l'imagination
 - 8.1.1. Commencer
 - 8.1.2. Entraînement
 - 8.1.3. Conseils
- 8.2. Recherche et développement de références
 - 8.2.1. Différentes références
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Références à éviter

- 8.3. Routines
 - 8.3.1. Routine
 - 8.3.2. Profiter des études
 - 8.3.3. Repos
- 8.4. Dessin e poses
 - 8.4.1. Pages
 - 8.4.2. Temps
 - 8.4.3. Journaux
- 8.5. Développer un livret
 - 8.5.1. Quel livret?
 - 8.5.2. Quand?
 - 8.5.3. Contenu
- 8.6. Sortir de sa zone de confort
 - 8.6.1. Changer
 - 8.6.2. Abstraction
- 8.7. Essayer des styles
 - 8.7.1. Auteurs
 - 8.7.2. Différents
 - 8.7.3. Les étudier
- 8.8. Rechercher un retour
 - 8.8.1. Amitiés
 - 8.8.2. Les Réseaux Sociaux
 - 8.8.3. Ne pas le prendre pour vous
- 8.9. Participer aux communautés
 - 8.9.1. Communautés en ligne
 - 8.9.2. Évènements citoyens
- 8.10. Améliorer les bases
 - 8.10.1. Entraînement
 - 8.10.2. Revenir
 - 8.10.3. Refaire



Module 9. Le design des Jeux Vidéo

- 9.1. Conception des Jeux Vidéo
 - 9.1.1. Conception et Jeux Vidéo
 - 9.1.2. *Concept*
- 9.2. L'idée
 - 9.2.1. Références
 - 9.2.2. Écrit
 - 9.2.3. Esquisses
- 9.3. Itération
 - 9.3.1. Silhouettes
 - 9.3.2. Conseils
 - 9.3.3. *Shape Design*
- 9.4. Conception du personnage
 - 9.4.1. Psychologie du personnage
 - 9.4.2. Couleur
 - 9.4.3. Détails
- 9.5. Conception de *Props*
 - 9.5.1. Forme
 - 9.5.2. Utilité
 - 9.5.3. Importance
- 9.6. Conception de scénarios
 - 9.6.1. Composition
 - 9.6.2. Détails
 - 9.6.3. Profondeur
- 9.7. Conception des vêtements
 - 9.7.1. Référence
 - 9.7.2. Inspiration
 - 9.7.3. Originalité
- 9.8. Couleur dans la Conception
 - 9.8.1. Signification
 - 9.8.2. Psychologie
 - 9.8.3. Points focaux

- 9.9. Utilité de l'œuvre
 - 9.9.1. Industrie des Jeux Vidéo
 - 9.9.2. Équipe 3D
 - 9.9.3. Projet
- 9.10. Conception du show artistique
 - 9.10.1. *Pitch Deck*
 - 9.10.2. Travail terminé
 - 9.10.3. Nettoyage

Module 10. Industrie de l'Art pour les Jeux Vidéo: Les incontournables

- 10.1. Image professionnelle
 - 10.1.1. Montrer son travail
 - 10.1.2. Popularité
 - 10.1.3. Communautés
- 10.2. Portfolio
 - 10.2.1. Pages
 - 10.2.2. Physique
 - 10.2.3. Conseils
- 10.3. Présentation des travaux
 - 10.3.1. Nettoyer les esquisses
 - 10.3.2. Montage
 - 10.3.3. Format
- 10.4. Portfolio
 - 10.4.1. Conseils
 - 10.4.2. Langues
 - 10.4.3. Données
- 10.5. Entrainement
 - 10.5.1. Internationaux
 - 10.5.2. Hybride
- 10.6. Les réseaux sociaux
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Web
 - 10.7.1. Plateformes
 - 10.7.2. Portfolio
 - 10.7.3. Le contact

- 10.8. Travail d'équipe
 - 10.8.1. Conseils
 - 10.8.2. Communication
 - 10.8.3. Importance
- 10.9. Travail à distance
 - 10.9.1. Horaires
 - 10.9.2. La discipline
 - 10.9.3. Langues

Module 11. Le projet et le moteur graphique Unity

- 11.1. La Conception:
 - 11.1.1. *Pureref*
 - 11.1.2. Échelle
 - 11.1.3. Différences et limites
- 11.2. Planification du projet
 - 11.2.1. Planification modulaire
 - 11.2.2. *Blockout*
 - 11.2.3. Montage
- 11.3. Visualisation dans Unity
 - 11.3.1. Configurer Unity pour Oculus
 - 11.3.2. Application Oculus
 - 11.3.3. Collision et réglages de la caméra
- 11.4. Visualisation dans Unity: Scène
 - 11.4.1. Configuration de la Scène pour la VR
 - 11.4.2. Exporter des APKs
 - 11.4.3. Installer les APKs dans Oculus Quest 2
- 11.5. Matériaux dans Unity
 - 11.5.1. *Standard*
 - 11.5.2. *Unlit*: particularités de ce matériel et quand l'utiliser
 - 11.5.3. Optimisation
- 11.6. Textures dans Unity
 - 11.6.1. Importation de textures
 - 11.6.2. Transparences
 - 11.6.3. *Sprite*

- 11.7. *Lighting*: éclairage
 - 11.7.1. L'éclairage dans la VR
 - 11.7.2. Menu *Lighting* dans Unity
 - 11.7.3. Skybox VR
- 11.8. *Lighting*: *Lightmapping*
 - 11.8.1. Paramètres du *Lightmapping*
 - 11.8.2. Types d'éclairage
 - 11.8.3. Emissives
- 11.9. *Lighting* 3 : *Baking*
 - 11.9.1. *Baking*
 - 11.9.2. *Occlusion ambiante*
 - 11.9.3. Optimisation
- 11.10. Organisation et exportation
 - 11.10.1. Dossiers
 - 11.10.2. Préfabriqué
 - 11.10.3. Exporter *Unity Package* et l'importer

Module 12. Blender

- 12.1. Interface
 - 12.1.1. Software Blender
 - 12.1.2. Commandes et Shortcuts
 - 12.1.3. Scènes et personnalisation
- 12.2. Modélisation
 - 12.2.1. Outils
 - 12.2.2. Mailles
 - 12.2.3. Courbes et surfaces
- 12.3. Modificateurs
 - 12.3.1. Modificateurs
 - 12.3.2. Comment sont-elles utilisées?
 - 12.3.3. Types de modificateurs
- 12.4. Modélisation *Hard Surface*
 - 12.4.1. Modélisation des *Prop*
 - 12.4.2. Modélisation de *Prop* évolution
 - 12.4.3. Modélisation de *Prop* final

- 12.5. Matériaux
 - 12.5.1. Allocation et composants
 - 12.5.2. Créer des matériaux
 - 12.5.3. Créer des matériaux procéduraux
- 12.6. Animation et *Rigging*
 - 12.6.1. *Keyframes*
 - 12.6.2. *Armatures*
 - 12.6.3. *Contraintes*
- 12.7. Simulation
 - 12.7.1. Fluides
 - 12.7.2. Cheveux et particules
 - 12.7.3. Vêtements
- 12.8. Rendering
 - 12.8.1. *Cycles* et *Eevee*
 - 12.8.2. Lumières
 - 12.8.3. Caméras
- 12.9. *Grease Pencil*
 - 12.9.1. Structure et primitives
 - 12.9.2. Propriétés et modificateurs
 - 12.9.3. Exemples
- 12.10. *Geometry Nodes*
 - 12.10.1. Attributs
 - 12.10.2. Types de nœuds
 - 12.10.3. Exemple pratique

Module 13. 3ds Max

- 13.1. Configuration de l'interface
 - 13.1.1. Démarrer le projet
 - 13.1.2. Sauvegarde automatique et incrémentielle
 - 13.1.3. Unités de mesure
- 13.2. *Menu Create*
 - 13.2.1. Objets
 - 13.2.2. Lumières
 - 13.2.3. Objets cylindriques et sphériques

- 13.3. *Menu Modify*
 - 13.3.1. Le menu
 - 13.3.2. Configuration des boutons
 - 13.3.3. Utilisations
- 13.4. *Edit Poly Poligons*
 - 13.4.1. *Edit Poly Mode*
 - 13.4.2. *Edit Poligons*
 - 13.4.3. *Edit Geometry*
- 13.5. *Edit poly: sélection*
 - 13.5.1. Selection
 - 13.5.2. *Soft Selection*
 - 13.5.3. *IDs et Smoothing Groups*
- 13.6. *Menu Hierarchy*
 - 13.6.1. Emplacement de pivot
 - 13.6.2. Reset XFom y Freeze Transform
 - 13.6.3. *Adjust Pivot Menu*
- 13.7. *Material Editor*
 - 13.7.1. *Compact Material Editor*
 - 13.7.2. *Slate Material Editor*
 - 13.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 13.8. *Modifier List*
 - 13.8.1. Modificateurs Modificateurs
 - 13.8.2. Modificateur Modificateur Evolution
 - 13.8.3. Modificateurs de la modélisation finale
- 13.9. *Xview et Non-Quads*
 - 13.9.1. XView
 - 13.9.2. Vérification des erreurs de géométrie
 - 13.9.3. *Non-Quads*
- 13.10. Exportation pour Unity
 - 13.10.1. Trianguler l' Asset
 - 13.10.2. *DirectX ou OpenGL* pour normaux
 - 13.10.3. Conclusions

Module 14. ZBrush

- 14.1. ZBrush
 - 14.1.1. Polymesh
 - 14.1.2. *Subtools*
 - 14.1.3. *Gizmo 3D*
- 14.2. Création de maillages
 - 14.2.1. *Quick Mesh* et primitives
 - 14.2.2. *Mesh Extract*
 - 14.2.3. *Booléens*
- 14.3. Sculpter
 - 14.3.1. Symétrie
 - 14.3.2. Pinceaux principaux
 - 14.3.3. *Dynamesh*
- 14.4. Masques
 - 14.4.1. Pinceaux et menu des masques
 - 14.4.2. Masques sur les pinceaux
 - 14.4.3. *Polygroups*
- 14.5. Sculpture organique de *Prop*
 - 14.5.1. Sculpture *LowPoly*
 - 14.5.2. Sculpture *LowPoly* évolution
 - 14.5.3. Sculpture *LowPoly* final
- 14.6. Pinceaux IMM
 - 14.6.1. Commandes
 - 14.6.2. Insérer *Multi Mesh*
 - 14.6.3. Création de pinceaux IMM
- 14.7. Pinceaux *Curve*
 - 14.7.1. Commandes
 - 14.7.2. Création de pinceaux de *Curve*
 - 14.7.3. Pinceaux IMM avec courbes
- 14.8. *High Poly*
 - 14.8.1. Subdivisions et *Dynamic Subdivisions*
 - 14.8.2. *HD-geometry*
 - 14.8.3. Projeter du bruit

- 14.9. Autres types de mailles
 - 14.9.1. *MicroMesh*
 - 14.9.2. *NanoMesh*
 - 14.9.3. *ArrayMesh*
- 14.10. Sculpture de *Prop* organiques *High Poly*
 - 14.10.1. Sculpture de *Prop*
 - 14.10.2. Sculpture de *Prop* évolution
 - 14.10.3. Sculpture de *Prop* final

Module 15. Retopo

- 15.1. Retopo dans *Zbrush-Zremesher*
 - 15.1.1. *Zremesher*
 - 15.1.2. Guides
 - 15.1.3. Exemples
- 15.2. Retopo dans *Zbrush-Decimation Master*
 - 15.2.1. Decimation Master
 - 15.2.2. Combinaison avec des pinceaux
 - 15.2.3. *Workflow*
- 15.3. Retopo dans *Zbrush-Zmodeler*
 - 15.3.1. *Zmodeler*
 - 15.3.2. Modes
 - 15.3.3. Corriger le maillage
- 15.4. Retopologie de *Prop*
 - 15.4.1. Rétopologie de *Prop* *HardSurface*
 - 15.4.2. Retopologie des *prop* organiques
 - 15.4.3. Retopologie à une main
- 15.5. *TopoGun*
 - 15.5.1. Avantages du *Topogun*
 - 15.5.2. L'interface
 - 15.5.3. Importation
- 15.6. Outils: *Edit*
 - 15.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 15.6.2. *Simple Create Tool*
 - 15.6.3. *Draw Tool*

- 15.7. Outils: *Bridge*
 - 15.7.1. *Bridge Tool*
 - 15.7.2. *Brush Tool*
 - 15.7.3. *Extrude Tool*
- 15.8. Outils: *Tubes*
 - 15.8.1. *Tubes Tool*
 - 15.8.2. *Symmetry Setup*
 - 15.8.3. *Subdivision Feature* et *Baking* de cartes
- 15.9. Retopo d'une tête
 - 15.9.1. *Loops* du visage
 - 15.9.2. Optimisation du maillage
 - 15.9.3. Exportation
- 15.10. Retouche du corps entier
 - 15.10.1. *Loops* corporel
 - 15.10.2. Optimisation du maillage
 - 15.10.3. Exigences en matière de VR

Module 16. UVs

- 16.1. UVs avancés
 - 16.1.1. *Warnings*
 - 16.1.2. Coupes
 - 16.1.3. Densité de la texture
- 16.2. Créer des UV dans *Zbrush-UVMaster*
 - 16.2.1. Commandes
 - 16.2.2. *Unwrap*
 - 16.2.3. Topologie inhabituelle

- 16.3. UVMaster: *Painting*
 - 16.3.1. *Control Painting*
 - 16.3.2. Création de *seams*
 - 16.3.3. *Checkseams*
- 16.4. UVMaster: *Packing*
 - 16.4.1. *UV Packing*
 - 16.4.2. Création d'îles
 - 16.4.3. *Flatten*
- 16.5. UVMaster: clones
 - 16.5.1. Travailler avec des clones
 - 16.5.2. *Polygroups*
 - 16.5.3. *Control Painting*
- 16.6. *Rizom UV*
 - 16.6.1. *Rizom Script*
 - 16.6.2. L'interface
 - 16.6.3. Importation avec ou sans UVs
- 16.7. *Seams and Cuts*
 - 16.7.1. Raccourcis clavier
 - 16.7.2. Panel 3D
 - 16.7.3. Panel UV
- 16.8. *UV Unwrap et Layout Panel*
 - 16.8.1. *Unfold*
 - 16.8.2. *Optimize*
 - 16.8.3. *Layout et Packing*
- 16.9. *UV Tools*
 - 16.9.1. *Align, Straighten, flip et fit*
 - 16.9.2. *TopoCopy et Stack1*
 - 16.9.3. *Edge Loop* paramètres
- 16.10. *UV Rizom avancés*
 - 16.10.1. *Auto seams*
 - 16.10.2. *UVs Channels*
 - 16.10.3. *Texel Density*

Module 17. *Baking*

- 17.1. *Baking* du modelage
 - 17.1.1. Préparation du modèle pour le *Baking*
 - 17.1.2. Principes de base du *Baking*
 - 17.1.3. Options de traitement
- 17.2. *Baking* du modèle: *Painter*
 - 17.2.1. *Baking* avec *Painter*
 - 17.2.2. *Bake Low Poly*
 - 17.2.3. *Bake High Poly*
- 17.3. *Bake* du modèle: boîtes
 - 17.3.1. Utilisation des boîtes
 - 17.3.2. Ajuster les distances
 - 17.3.3. *Compute Tangent Space per Fragment*
- 17.4. *Bake* des cartes
 - 17.4.1. Normales
 - 17.4.2. ID
 - 17.4.3. *Ambient Occlusion*
- 17.5. *Bake* des cartes: courbures
 - 17.5.1. Courbure
 - 17.5.2. *Épaisseur*
 - 17.5.3. Améliorer la qualité des cartes
- 17.6. *Baking* dans Marmoset
 - 17.6.1. Marmoset
 - 17.6.2. Fonctions
 - 17.6.3. *Baking en temps réel*
- 17.7. Configurer le document pour le *baking* dans Marmoset
 - 17.7.1. *High Poly* et *Low Poly* dans 3ds Max
 - 17.7.2. Arrangement de la scène dans Marmoset
 - 17.7.3. Vérifier que tout est correct
- 17.8. Panneau du *Bake Project*
 - 17.8.1. *Bake group, High* et *Low*
 - 17.8.2. *Menu Geometry*
 - 17.8.3. *Chargement*

- 17.9. Options avancées
 - 17.9.1. *Output*
 - 17.9.2. Réglage du Cage
 - 17.9.3. *Configurer les cartes*
- 17.10. *Baking*
 - 17.10.1. Cartes
 - 17.10.2. Prévision des résultats
 - 17.10.3. *Baking* de la géométrie flottante

Module 18. Substance Painter

- 18.1. Création du projet
 - 18.1.1. Importation de cartes
 - 18.1.2. UVs
 - 18.1.3. *Baking*
- 18.2. Couches
 - 18.2.1. Types de couches
 - 18.2.2. Options des couches
 - 18.2.3. Matériaux
- 18.3. Peinture
 - 18.3.1. Types de pinceaux
 - 18.3.2. *Projections de remplissage*
 - 18.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 18.4. Effets
 - 18.4.1. Remplir
 - 18.4.2. Niveaux
 - 18.4.3. *Anchor Points*
- 18.5. Masques
 - 18.5.1. *Alphas*
 - 18.5.2. Procéduraux et *Grunges*
 - 18.5.3. *Hard Surfaces*
- 18.6. Générateurs
 - 18.6.1. Générateurs
 - 18.6.2. Utilisations
 - 18.6.3. Exemples

- 18.7. Filtres
 - 18.7.1. Filtres
 - 18.7.2. Utilisations
 - 18.7.3. Exemples
- 18.8. Texture de *Prop Hard Surface*
 - 18.8.1. Texture de *Prop*
 - 18.8.2. Texture de *Prop* évolution
 - 18.8.3. Texture de *Prop* final
- 18.9. Texture de *Prop* organique
 - 18.9.1. Texture de *prop*
 - 18.9.2. Texturation de *prop* evolution
 - 18.9.3. Texture de *Prop* finale
- 18.10. Render
 - 18.10.1. Iray
 - 18.10.2. Post-traitement
 - 18.10.3. Manipulation des choux

Module 19. Marmoset

- 19.1. L'alternative
 - 19.1.1. Importer
 - 19.1.2. Interface
 - 19.1.3. *Viewport*
- 19.2. *Classic*
 - 19.2.1. *Scène*
 - 19.2.2. *Tool Settings*
 - 19.2.3. *History*

- 19.3. Dans Scene
 - 19.3.1. *Render*
 - 19.3.2. *Main Camera*
 - 19.3.3. *Sky*
- 19.4. *Lights*
 - 19.4.1. *Types*
 - 19.4.2. *Shadow Catcher*
 - 19.4.3. *Fog*
- 19.5. *Texture*
 - 19.5.1. *Texture project*
 - 19.5.2. *Importer des cartes*
 - 19.5.3. *Viewport*
- 19.6. *Layers: Paint*
 - 19.6.1. *Paint Layer*
 - 19.6.2. *Fill Layer*
 - 19.6.3. *Group*
- 19.7. *Layers: Adjustments*
 - 19.7.1. *Adjustment Layer*
 - 19.7.2. *Input processor Layer*
 - 19.7.3. *Procedural Layer*
- 19.8. *Layers: Masks*
 - 19.8.1. *Mask*
 - 19.8.2. *Channels*
 - 19.8.3. *Maps*
- 19.9. *Matériaux*
 - 19.9.1. *Types de matériaux*
 - 19.9.2. *Configurations*
 - 19.9.3. *Application à la scène*
- 19.10. *Dossier*
 - 19.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 19.10.2. *Exporter des images de Render*
 - 19.10.3. *Exporter des vidéos*



Module 20. Sci-Fi Environment

- 20.1. Sci-Fi Concept et planification
 - 20.1.1. Références
 - 20.1.2. Planification
 - 20.1.3. *Blockout*
- 20.2. Mise en œuvre dans Unity
 - 20.2.1. Importation du *Blockout* et vérification de la mise à l'échelle
 - 20.2.2. *Skybox*
 - 20.2.3. Dossiers et matériaux *Preliminaires*
- 20.3. Modules 1: Sols
 - 20.3.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.3.2. UV et *Baking*
 - 20.3.3. Texture
- 20.4. Module 2: Murs
 - 20.4.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.4.2. UV et *Baking*
 - 20.4.3. Texture
- 20.5. Module 3: toits
 - 20.5.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.5.2. Retouche, UV et *baking*
 - 20.5.3. Texture
- 20.6. Module 4: Extras (tuyaux, rampes, etc.)
 - 20.6.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.6.2. UV et *Baking*
 - 20.6.3. Texture
- 20.7. Hero Asset 1: portes mécaniques
 - 20.7.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.7.2. Retouche, UV et *Baking*
 - 20.7.3. Texture

- 20.8. Hero Asset 2: chambre d'hibernation
 - 20.8.1. Modélisation modulaire *High to Low*
 - 20.8.2. Retouche, UV et *Baking*
 - 20.8.3. Texture
- 20.9. Dans Unity
 - 20.9.1. Importation de textures
 - 20.9.2. Application des matériaux
 - 20.9.3. Éclairage de la scène
- 20.10. Finalisation du projet
 - 20.10.1. Visualisation en Vr
 - 20.10.2. *Prefab* et exportation
 - 20.10.3. Conclusions



Profitez du format en ligne et accédez au contenu quand vous le souhaitez, en le téléchargeant sur votre tablette, votre smartphone ou l'ordinateur de votre choix"

06

Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH Euromed University vous prépare
à relever de nouveaux défis dans des
environnements incertains et à réussir
votre carrière”*

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH Euromed University reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH Euromed University est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH Euromed University. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

À TECH Euromed University, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH Euromed University propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH Euromed University se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme d'université.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH Euromed University d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH Euromed University.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH Euromed University est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

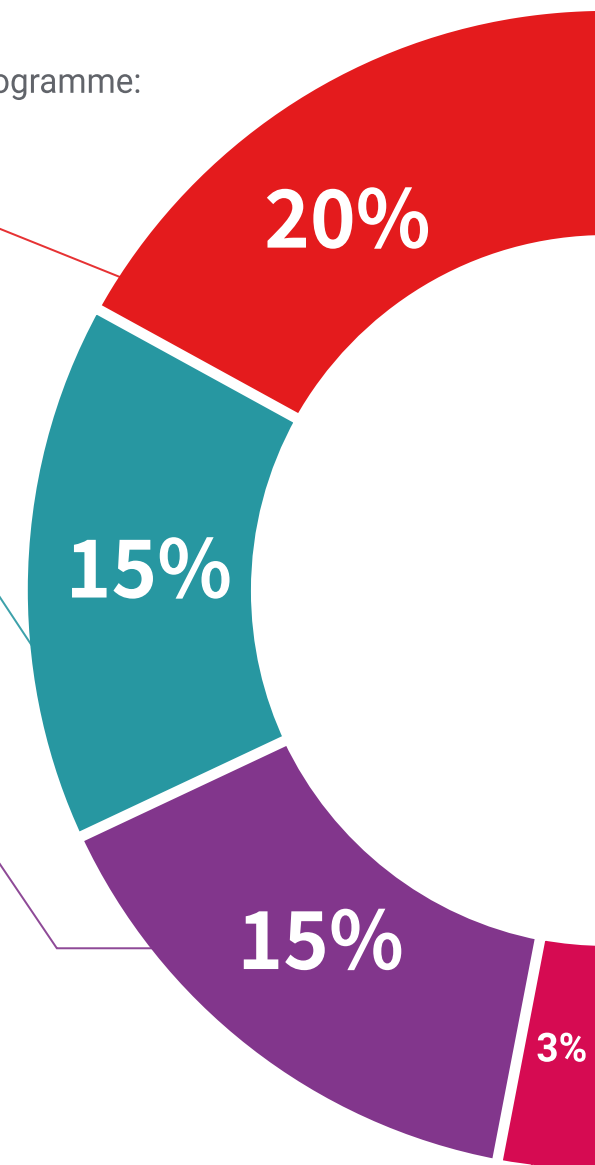
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

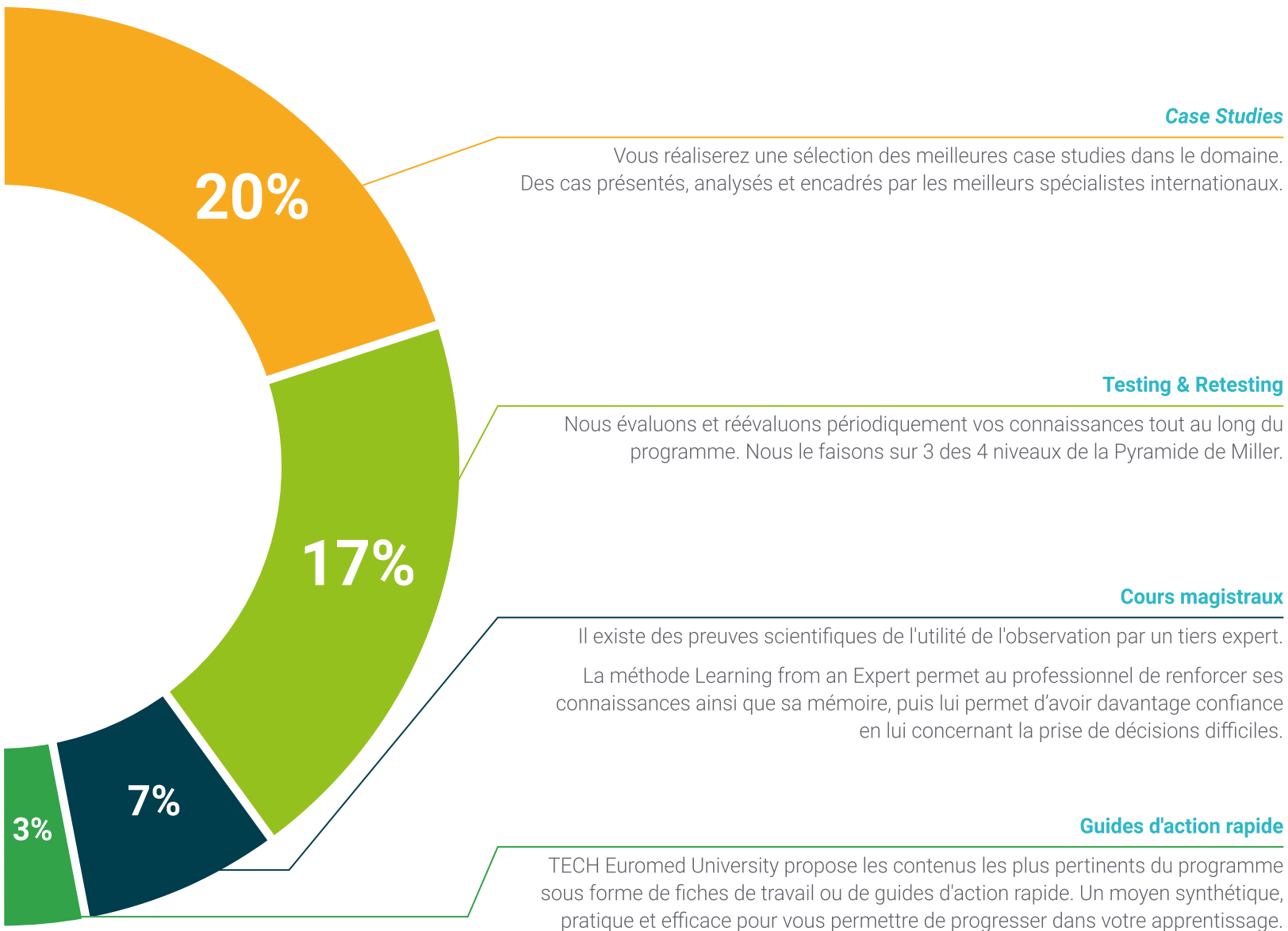
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies



Testing & Retesting



Cours magistraux



Guides d'action rapide



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé Avancé délivré par TECH Global University, et un autre par Euromed University of Fes.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Le programme du **Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

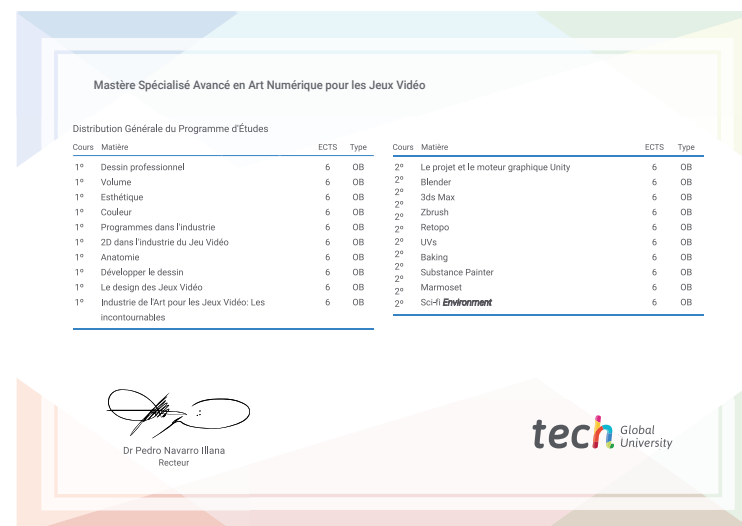
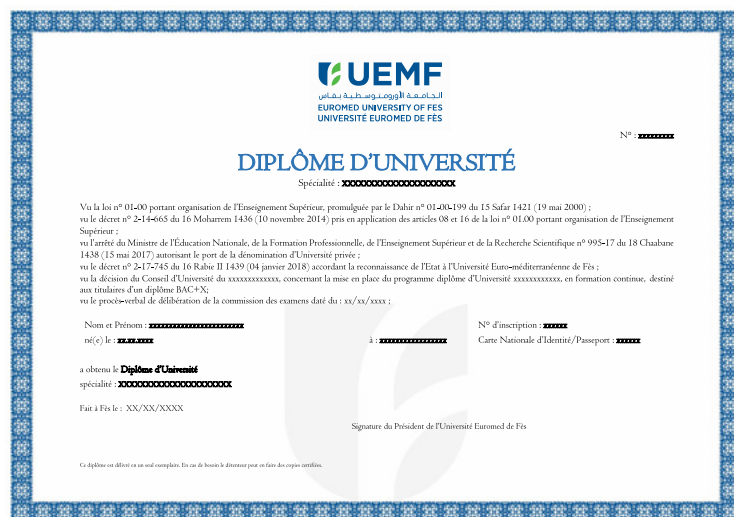
Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

Diplôme : **Mastère Spécialisé Avancé en Art Numérique pour les Jeux Vidéo**

Modalité : **en ligne**

Durée : **2 ans**

Accréditation : **120 ECTS**



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



Mastère Spécialisé Avancé Art Numérique pour les Jeux Vidéo

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé Avancé

Art Numérique pour les Jeux Vidéo

