

Certificat Avancé

L'Art pour la Réalité Virtuelle avec
Substance Painter et Marmoset





Certificat Avancé L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-art-realite-virtuelle-substance-painter-marmoset

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

Près de deux millions d'utilisateurs de jeux vidéo joueront avec la technologie de la Réalité Virtuelle d'ici 2023. En effet, ces chiffres poussent les studios et les créateurs à être dans une perpétuelle course à la perfection. C'est pourquoi, dans ce programme, le professionnel du jeu vidéo sera initié aux dernières mises à jour des deux outils les plus puissants de la conception graphique de jeux vidéo: Substance Painter et Marmoset. Grâce à un programme d'études en ligne et à un large éventail de ressources multimédias de qualité, les étudiants quitteront le cours préparés à rivaliser avec les meilleures compétences artistiques en matière de graphisme de jeux VR.



“

Être un véritable graphiste de jeux vidéo avec la VR est à portée de main. Formez-vous avec ce Certificat Avancé destiné à lancer votre carrière vers votre apogée professionnelle”

Ce Certificat Avancé en L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset permet au professionnel du jeu vidéo de comprendre parfaitement comment préparer un *bake* de qualité grâce à l'utilisation de deux des programmes les plus remarquables dans le domaine de la conception de jeux vidéo en Réalité Virtuelle.

Les professionnels de ce secteur, qui souhaitent donner un coup de pouce à leur carrière et faire partie des studios les plus pertinents de cette industrie en expansion, doivent être capables de manier les différentes boîtes à outils avec lesquelles ces entreprises travaillent habituellement. Maîtriser les programmes qui permettent un *baking* et une texturation optimale est un grand défi au sein d'un secteur si concurrentiel.

C'est pourquoi, dans ce diplôme, l'équipe pédagogique spécialisée travaillera en profondeur sur les concepts que tout professionnel du graphisme doit maîtriser afin de concevoir un diplôme présentant des garanties de réussite.

Une excellente opportunité de se spécialiser, avec l'avantage de pouvoir acquérir des connaissances dans un mode 100% en ligne qui donne aux étudiants une liberté totale dans leur apprentissage. De plus, un large éventail de ressources multimédias et un système unique de *Relearning* vous permettront d'évoluer dans votre domaine professionnel.

Ce **Certificat Avancé en L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts dans la création et la conception de jeux vidéo utilisant la technologie de la Réalité Virtuelle
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé 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



Démarquez-vous avec vos créations artistiques en vous familiarisant avec les jeux vidéo de réalité virtuelle grâce à ce Certificat Avancé”

“

Vous êtes ici, vous savez ce que vous voulez et vous êtes à un pas de continuer à progresser dans l'art graphique du jeu VR. Il suffit de franchir le pas et de s'inscrire”

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.

Rester à jour dans un secteur de la conception graphique pour les jeux vidéo en constante transformation et croissance.

Acquérir les compétences essentielles pour que les grands studios de jeux vidéo veuillent de vous dans leur équipe.



02 Objectifs

Dans ce programme, le professionnel du jeu vidéo pourra améliorer ses compétences en matière de conception artistique en maîtrisant les éléments essentiels qui sont utilisés dans les principaux programmes du secteur des jeux vidéo VR. L'équipe d'enseignants spécialisés adopte une approche pratique de chacun des logiciels de conception couverts par ce diplôme, garantissant au professionnel l'opportunité d'évoluer dans le secteur du jeu vidéo.





“

L'apprentissage en ligne vous permettra d'avoir la flexibilité nécessaire pour combiner votre emploi avec L'apprentissage en ligne vous permettra d'avoir la flexibilité nécessaire pour combiner votre emploi avec ce Certificat Avancé”



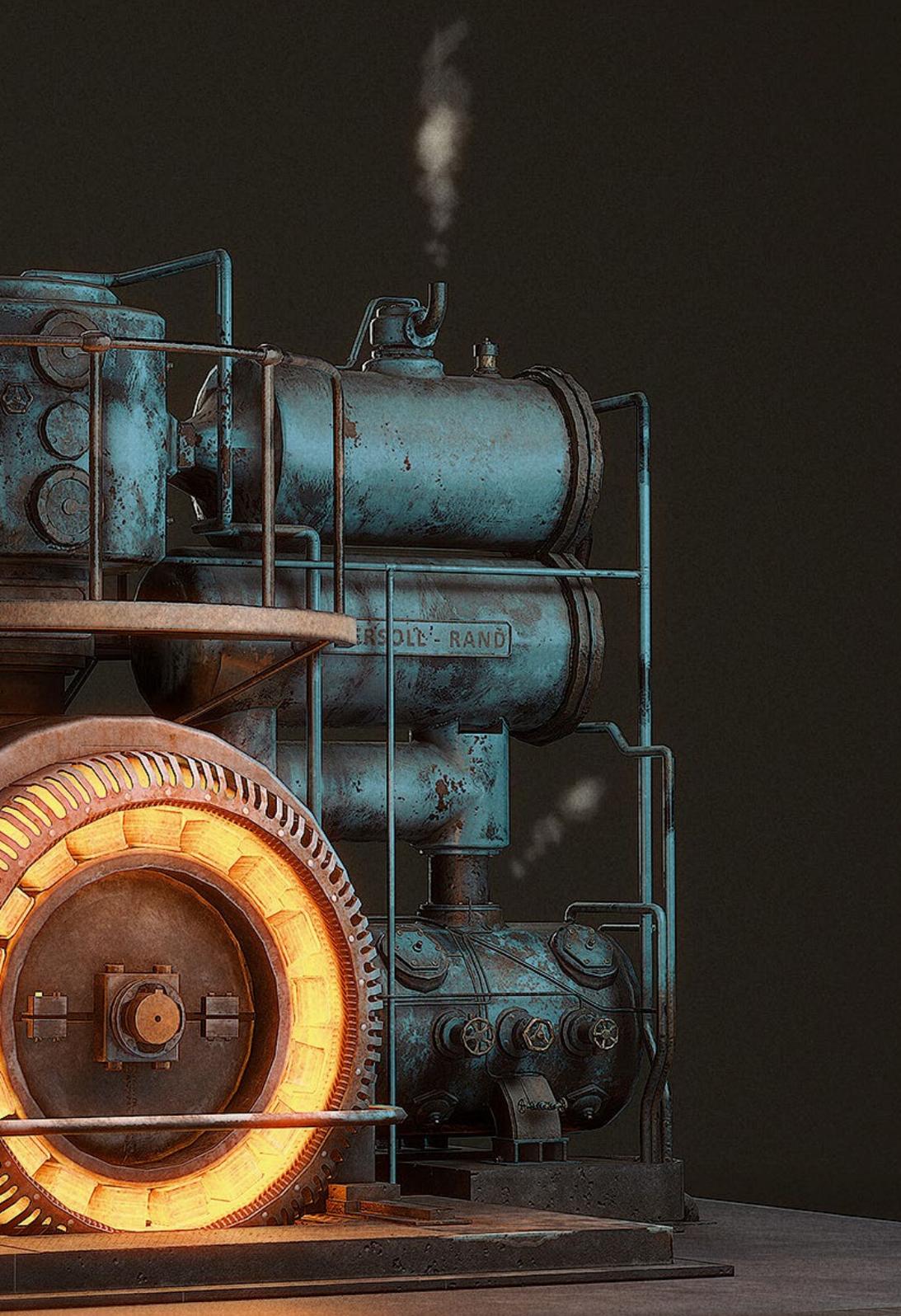
Objectifs généraux

- ◆ 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 votre *Pipeline*



La mise à jour de vos connaissances fera la différence pour votre future carrière dans le secteur des jeux vidéo, en vous distinguant grâce à vos compétences et votre expertise dans Substance Painter et Marmoset





Objectifs spécifiques

Module 1. Substance Painter

- ◆ Utiliser les textures *substance* de manière intelligente
- ◆ Pouvoir créer tout type de masque
- ◆ Maîtriser les générateurs et les filtres
- ◆ Créer des textures de qualité pour la modélisation des *hard surface*
- ◆ Créer des textures de qualité pour la modélisation organique
- ◆ Être capable de faire un bon rendu pour montrer les *props*

Module 2. Marmoset

- ◆ Analyser cet outil en profondeur et donner au praticien une idée de ses avantages
- ◆ Pouvoir créer tout type de masque
- ◆ Maîtriser les générateurs et les filtres
- ◆ Créer des textures de qualité pour la modélisation des *hard surface*
- ◆ Créer des textures de qualité pour la modélisation organique
- ◆ Être capable de faire un bon rendu pour montrer les *props*

Module 3. Baking

- ◆ Comprendre les bases de la pâtisserie
- ◆ Savoir comment résoudre les problèmes qui peuvent survenir lors du *bake* d'un modèle
- ◆ Être capable de *bake* n'importe quelle modélisation
- ◆ Maîtriser Bakeo dans Marmoset en temps réel

03

Direction de la formation

Les professionnels qui composent le corps enseignant ont été soigneusement sélectionnés par TECH pour offrir aux étudiants une éducation de qualité pour tous. C'est pourquoi, dans ce programme, le professionnel du jeu vidéo sera guidé par des experts qui maîtrisent parfaitement un sujet qui nécessite un personnel de plus en plus qualifié. L'expérience approfondie des enseignants dans l'utilisation de Substance Painter et de Marmoset donne une touche nettement pratique à tout le contenu théorique fourni.





“

Une équipe d'enseignants spécialisés qui pourront vous faire grandir et vous aider à concrétiser vos créations artistiques pour des jeux vidéo basés sur la VR”

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. Márquez, Mario

- ♦ Opérateur Audiovisuel PTM Pictures That moves
- ♦ Diplômé en design graphique de l'Ecole d'Art de Grenade
- ♦ Diplômé en Conception de Jeux Vidéo et Contenu Interactif de l'Ecole d'Art de Grenade
- ♦ Master en Conception de Jeux-U-TAD, École de Design de Madrid



04

Structure et contenu

Le programme, développé par le corps enseignant sélectionné par TECH, est conçu pour permettre au professionnel du jeu vidéo en réalité virtuelle d'intégrer les concepts essentiels à un projet graphique du niveau des grands studios de l'industrie du jeu vidéo. À cette fin, le programme d'études est divisé en trois modules, chacun d'entre eux explorant en profondeur les principaux programmes de création de design artistique pour les jeux vidéo. Le tout est complété par du support multimédia, des lectures supplémentaires et des simulations pratiques, qui permettent au professionnel du jeu vidéo d'acquérir une expérience d'apprentissage plus complète et plus solide.



“

Optimisez toutes les ressources que les programmes de conception et de création de jeux vidéo en 3D avec RV mettent à votre portée, grâce à ce Certificat Avancé”

Module 1. Substance Painter

- 1.1. Création du projet
 - 1.1.1. Importation de cartes
 - 1.1.2. Uvs
 - 1.1.3. Baking
- 1.2. Couches
 - 1.2.1. Types de calques
 - 1.2.2. Options des calques
 - 1.2.3. Matériaux
- 1.3. Peindre
 - 1.3.1. Types de Brosses
 - 1.3.2. *Fill Projections*
 - 1.3.3. *Advance Dynamic Painting*
- 1.4. Effets
 - 1.4.1. Fill
 - 1.4.2. Les niveaux
 - 1.4.3. *Anchor Points*
- 1.5. Masques
 - 1.5.1. Alphas
 - 1.5.2. Procéduraux et *Grunges*
 - 1.5.3. *Hard Surface*
- 1.6. Générateurs
 - 1.6.1. Générateurs
 - 1.6.2. Utilisations
 - 1.6.3. Exemples
- 1.7. Filtres
 - 1.7.1. Filtres
 - 1.7.2. Utilisations
 - 1.7.3. Exemples
- 1.8. Texture de *prop hard surface*
 - 1.8.1. Texture de prop
 - 1.8.2. Texture de prop évolution
 - 1.8.3. Texture de prop final

- 1.9. Texture de prop organique
 - 1.9.1. Texture de prop
 - 1.9.2. Texture de prop évolution
 - 1.9.3. Texture de prop final
- 1.10. Render
 - 1.10.1. IRay
 - 1.10.2. Post-traitement
 - 1.10.3. Cabbage handling

Module 2. Marmoset

- 2.1. L'alternative
 - 2.1.1. Importer
 - 2.1.2. Interface
 - 2.1.3. *Viewport*
- 2.2. *Classic*
 - 2.2.1. *Scene*
 - 2.2.2. *Tool Settings*
 - 2.2.3. *History*
- 2.3. À l'intérieur de *Scene*
 - 2.3.1. *Render*
 - 2.3.2. *Main Camera*
 - 2.3.3. *Sky*
- 2.4. *Lights*
 - 2.4.1. Types
 - 2.4.2. *Shadow Catcher*
 - 2.4.3. *Fog*
- 2.5. *Texture*
 - 2.5.1. *Texture project*
 - 2.5.2. Importation de cartes
 - 2.5.3. *Viewport*
- 2.6. *Layers: paint*
 - 2.6.1. *Paint Layer*
 - 2.6.2. *Fill Layer*
 - 2.6.3. *Group*

- 2.7. *Layers: adjustments*
 - 2.7.1. *Adjustment Layer*
 - 2.7.2. *Input processor Layer*
 - 2.7.3. *Procedural Layer*
 - 2.8. *Layers: masks*
 - 2.8.1. *Mask*
 - 2.8.2. *Channels*
 - 2.8.3. *Maps*
 - 2.9. *Matériaux*
 - 2.9.1. *Types de matériaux*
 - 2.9.2. *Configurations*
 - 2.9.3. *Application à la scène*
 - 2.10. *Dossier*
 - 2.10.1. *Marmoset Viewer*
 - 2.10.2. *Exportation des images de Render*
 - 2.10.3. *Exportation de vidéos*
- ### Module 3. Baking
- 3.1. *Baking de modelage*
 - 3.1.1. *Préparation du modèle pour le baking*
 - 3.1.2. *Les bases du baking*
 - 3.1.3. *Options de traitement*
 - 3.2. *Baking de modelage: painter*
 - 3.2.1. *Baking sur Painter*
 - 3.2.2. *Bake Low Poly*
 - 3.2.3. *Bake High Poly*
 - 3.3. *Baking de modelage: boîtes*
 - 3.3.1. *Utiliser des boîtes*
 - 3.3.2. *Réglage des distances*
 - 3.3.3. *Compute tangent space per fragment*
 - 3.4. *Bake de maps*
 - 3.4.1. *Normales*
 - 3.4.2. *ID*
 - 3.4.3. *Ambient Occlusion*
 - 3.5. *Bake de cartes: courbures*
 - 3.5.1. *Curvature*
 - 3.5.2. *Thickness*
 - 3.5.3. *Améliorer la qualité des cartes*
 - 3.6. *Bake sur Marmoset*
 - 3.6.1. *Marmoset*
 - 3.6.2. *Fonctions*
 - 3.6.3. *Bake en Real time*
 - 3.7. *Configuration du document pour la cuisson dans Marmoset*
 - 3.7.1. *High poly et low poly sur 3dsMax*
 - 3.7.2. *Organisation de la scène sur Marmoset*
 - 3.7.3. *Vérifier que tout est correct*
 - 3.8. *Panel Bake Project*
 - 3.8.1. *Bake group, High et Low*
 - 3.8.2. *Menu Geometry*
 - 3.8.3. *Load*
 - 3.9. *Options Avancées*
 - 3.9.1. *Output*
 - 3.9.2. *Réglage de la Cage*
 - 3.9.3. *Configure maps*
 - 3.10. *Baking*
 - 3.10.1. *Cartes*
 - 3.10.2. *Prévision des résultats*
 - 3.10.3. *Baking floating geometry*

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 Avancé en L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé 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 Avancé en L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset** 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en L'Art pour la Réalité Virtuelle avec Substance Painter et Marmoset**

N.° d'heures officielles: **450 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.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat Avancé

L'Art pour la Réalité Virtuelle
avec Substance Painter et
Marmoset

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

Certificat Avancé

L'Art pour la Réalité Virtuelle avec
Substance Painter et Marmoset

