

# Certificat

UVs et Textures 3D  
avec Allegorithmic





## Certificat UVs et Textures 3D avec Allegorithmic

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/uv-textures-3d-allegorithmic](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/uv-textures-3d-allegorithmic)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie

---

*page 22*

06

Diplôme

---

*page 30*

# 01 Présentation

Dans le cinéma de haute qualité, l'outil le plus répandu est Mari, un logiciel avec lequel les concepteurs 3D les plus prestigieux créent les figures et les modèles que nous connaissons tous. Le problème de la plupart des professionnels du monde du design est que ce programme n'est guère enseigné dans les facultés traditionnelles, de sorte que leurs connaissances en la matière sont très basiques ou rares. TECH a développé ce diplôme pour résoudre ce problème, en approfondissant également les aspects du UV mapping et du texturage 3D avec Allegorithmic Substance Painter, un autre des outils les plus utilisés dans le domaine des jeux vidéo.





“

*Vous apprendrez tous les secrets de l'outil Mari, ainsi que la manière correcte de texturer dans Substance Painter, ce qui augmentera considérablement votre potentiel professionnel"*

En raison de leur grande polyvalence d'utilisation, ainsi que de la qualité finale du travail effectué, les outils de texturation les plus répandus dans le monde du cinéma et des jeux vidéo sont respectivement Mari et Allegorithmic Substance Painter.

Comme il s'agit de logiciels relativement complexes, les écoles de design traditionnelles n'ont pas suffisamment d'influence sur leur utilisation, de sorte que les professionnels de ce domaine ont souvent besoin d'une formation beaucoup plus approfondie et spécialisée pour améliorer réellement leurs performances et leur position professionnelle.

C'est pourquoi TECH a réuni une équipe d'experts expérimentés dans l'utilisation de ces deux logiciels, avec pour mission de développer un Diplôme aussi détaillé et complet que possible afin que l'étudiant finisse par les maîtriser dans tous leurs aspects, ajoutant un plus de professionnalisme à tous ses travaux et projets.

En outre, le Certificat en UV et Texturation 3D avec Allegorithmic est enseigné entièrement en ligne, et les étudiants peuvent accéder à tout le matériel pédagogique dès le premier jour du diplôme. Comme il n'y a pas de cours ni d'horaires, c'est l'étudiant qui décide comment et quand étudier, ce qui lui donne une grande liberté et un grand confort pour aborder le programme.

Ce **Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation 3D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet

“*Vous serez un professionnel du design avec des connaissances plus avancées grâce à ce Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic*”

“

*Vous apprendrez les astuces et les techniques des meilleurs concepteurs 3D du secteur, applicables à une multitude de domaines et de projets”*

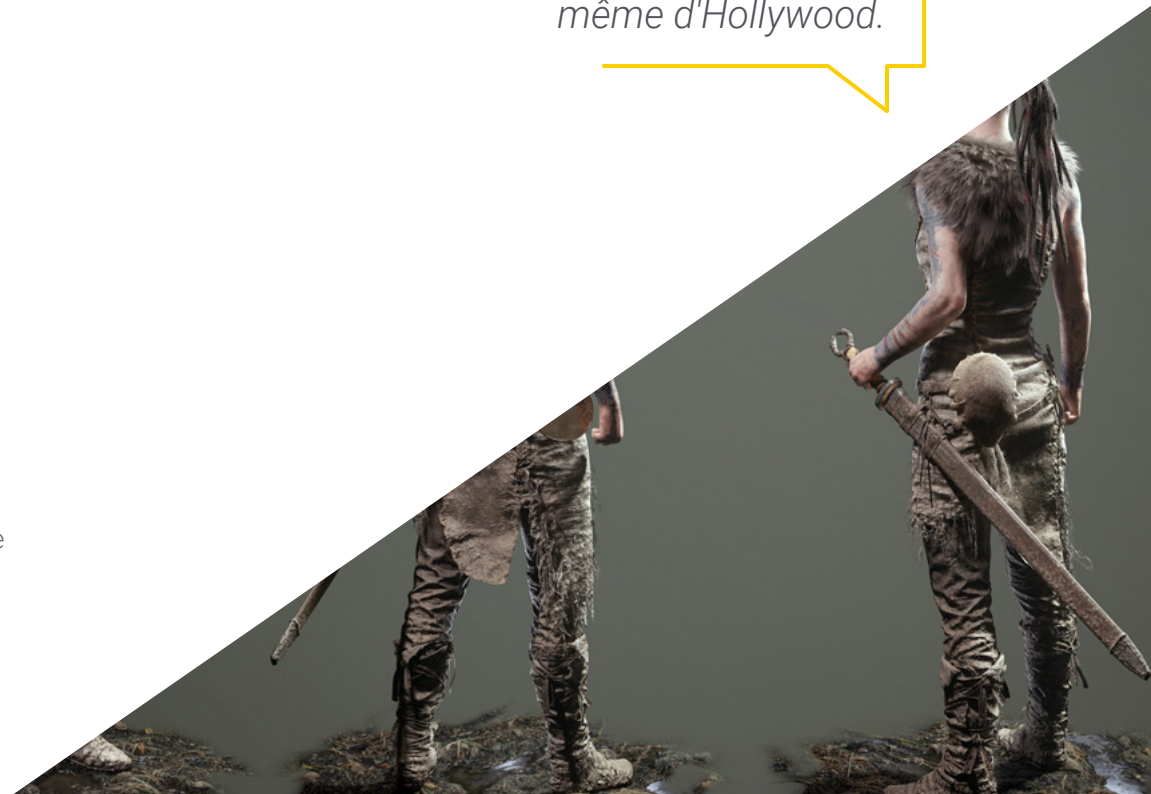
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous créerez des modèles de la plus haute qualité pour votre équipe grâce à votre connaissance approfondie de Mari et Substance Painter.*

*Vous aurez l'occasion de vous lancer dans les équipes de conception les plus prestigieuses des jeux vidéo ou même d'Hollywood.*



# 02 Objectifs

L'objectif de ce diplôme TECH est d'accroître les compétences professionnelles de ses étudiants avec une formation de qualité, qui sera un facteur différentiel pour déterminer le succès de leur carrière professionnelle. C'est pourquoi le syllabus se penche sur les techniques de texturation avancées, grâce auxquelles les modèles 3D de l'étudiant auront un bien meilleur aspect tout en améliorant son propre flux de travail.







“

*Grâce aux conseils d'experts que vous recevrez tout au long de cette formation, vous serez plus que prêt à faire un grand pas en avant dans votre carrière professionnelle"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Développez vos connaissances de l'anatomie humaine et animale afin de développer des créatures hyperréalistes
- ◆ Maîtriser la retopologie, les UV et les textures pour perfectionner les modèles créés
- ◆ Créer un flux de travail optimal et dynamique pour travailler plus efficacement en modélisation 3D
- ◆ Avoir les compétences et les connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D pour pouvoir postuler aux meilleurs emplois





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Étudier la manière la plus optimale de faire des UV dans Maya et les systèmes UDIM
- ◆ Développer les connaissances pour texturer dans Substance Painter pour les jeux vidéo
- ◆ Apprenez à texturer dans Mari pour obtenir des modèles hyperréalistes
- ◆ Apprenez à créer des textures XYZ et des cartes de *Displacement* sur nos modèles
- ◆ Pour apprendre comment importer nos textures dans Maya

“

*Cette qualification sera un avant et un après dans votre carrière dans le monde du design, car vous saurez appliquer des textures beaucoup plus frappantes et formidables à vos modèles”*



# 03

## Direction de la formation

Ce programme dispose d'enseignants de haut niveau dans le domaine de la modélisation 3D. Les étudiants ont donc une garantie de qualité et de professionnalisme de la part du personnel pour recevoir la meilleure formation possible en texturation 3D. En outre, TECH utilise une méthodologie éducative innovante, qui permet à ses étudiants de tirer le meilleur parti de toutes ses qualifications.



“

*Vous êtes au meilleur endroit pour ajouter de la valeur à votre qualité professionnelle en apprenant les derniers développements et méthodes en matière de texturation 3D”*

## Directeur invité international

Joshua Singh est un professionnel de premier plan qui compte plus de 20 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo. Il est internationalement reconnu pour ses compétences en direction artistique et en développement visuel. Avec une solide expérience dans des logiciels tels qu'Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter et Adobe Photoshop, il a laissé une marque significative dans le domaine de la conception de jeux. En outre, son expérience couvre à la fois le développement visuel en 2D et en 3D, et il excelle dans la résolution collaborative et réfléchie de problèmes dans des environnements de production.

En tant que Directeur Artistique chez Marvel Entertainment, il a collaboré avec des équipes d'artistes d'élite et les a guidées, en veillant à ce que les travaux répondent aux normes de qualité requises. Il a également occupé le poste d'Artiste des Personnages Principaux chez Proletariat Inc., où il a créé un environnement sûr pour son équipe et a été responsable de tous les éléments de personnages dans les jeux vidéo.

Avec une carrière distinguée qui comprend des rôles de direction dans des entreprises telles que Wildlife Studios et Wavedash Games, Joshua Singh a été un défenseur du développement artistique et un mentor pour de nombreux acteurs de l'industrie. Il a également travaillé pour de grandes entreprises de renom telles que Blizzard Entertainment et Riot Games, en tant qu'Artiste Principal des Personnages. Parmi ses projets les plus importants, il a participé à certains des jeux vidéo les plus populaires, notamment Marvel's Spider-Man 2, League of Legends et Overwatch.

Sa capacité à unifier la vision du Produit, de l'Ingénierie et de l'Art a été fondamentale pour le succès de nombreux projets. Au-delà de son travail dans l'industrie, il a partagé son expérience en tant qu'instructeur à la prestigieuse Gnomon School of VFX et a été présentateur lors d'événements renommés tels que le Tribeca Games Festival et le ZBrush Summit.



## M. Singh, Joshua

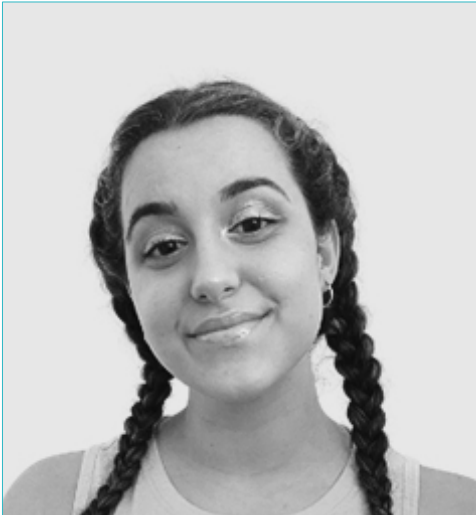
---

- Directeur Artistique chez Marvel Entertainment, Californie, États-Unis
- Artiste des Personnages Principaux chez Proletariat Inc.
- Directeur Artistique chez Wildlife Studios
- Directeur Artistique chez Wavedash Games
- Artiste Principal des Personnages chez Riot Games
- Artiste Principal de Personnages chez Blizzard Entertainment
- Artiste chez Iron Lore Entertainment
- Artiste 3D chez Sensory Sweep Studios
- Artiste Senior chez Wahoo Studios/Ninja Bee
- Études Générales à l'Université d'État de Dixie
- Diplôme en Graphisme de l'Eagle Gate Technical College

“

*Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”*

## Direction



### Mme Gómez Sanz, Carla

- ♦ Généraliste 3D chez Blue Pixel 3D
- ♦ Artiste Conceptuel, Modélisateur 3D, *Shading* chez Timeless Games Inc
- ♦ Collaboration avec une société de conseil multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- ♦ Technicien Supérieur en Animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs au CEV École Supérieure de Communication, Image et Son
- ♦ Master et Licence en Art 3D, Animation et Effets visuels pour les jeux vidéo et le cinéma à l'École de Communication, d'Image et de Son du CEV





# 04

## Structure et contenu

Le syllabus de ce Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic a été structuré avec deux objectifs en tête: contenir toute la théorie et la pratique essentielles dans l'utilisation de Substance Painter et Mari tout en facilitant l'acquisition de toute cette matière didactique grâce à un support audiovisuel puissant. L'étudiant trouvera une écriture claire, nette et impeccable, avec une précision et une concision permettant de se concentrer sur les détails vraiment importants.





“ En suivant l'approche pédagogique la plus innovante et la plus avant-gardiste du marché, vous apprendrez les textures 3D les plus avancées de la meilleure façon possible”

## Module 1. UVs et Textures avec *Allegorithmic Substance Painter* et Mari

- 1.1. Création d'UV de haut niveau dans Maya
  - 1.1.1. UV faciaux
  - 1.1.2. Création et *layout*
  - 1.1.3. UVs avancés
- 1.2. Préparation des UV pour les systèmes UDIMS axés sur les grands modèles de production
  - 1.2.1. UDIMS
  - 1.2.2. UDIMS dans Maya
  - 1.2.3. Textures en 4K
- 1.3. Textures XYZ: Ce qu'ils sont et comment les utiliser?
  - 1.3.1. XYZ. Hyperréalisme
  - 1.3.2. *Cartes multicanaux*
  - 1.3.3. *Cartes de textures*
- 1.4. Textures: jeux vidéo et cinéma
  - 1.4.1. *Substance Painter*
  - 1.4.2. Mari
  - 1.4.3. Types de textures
- 1.5. Texturation dans Substance Painter pour les jeux vidéo
  - 1.5.1. Bakear du *High a Low Poly*
  - 1.5.2. Les textures PBR et leur importance
  - 1.5.3. ZBrush avec *Substance Painter*
- 1.6. Finalisation de nos textures *Substance Painter*
  - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
  - 1.6.2. Modèles de textures
  - 1.6.3. Cicatrices, taches de rousseur, tatouages, peintures ou maquillage
- 1.7. Textures faciales hyperréalistes grâce aux textures XYZ et au mappage des couleurs
  - 1.7.1. Textures XYZ dans Zbrush
  - 1.7.2. *Wrap*
  - 1.7.3. Correction des erreurs



- 1.8. Textures faciales hyperréalistes grâce aux textures XYZ et au mappage des couleurs
  - 1.8.1. Interface mari
  - 1.8.2. Textures dans Mari
  - 1.8.3. Projection de la texture de la peau
- 1.9. Détail avancé des Cartes de *Déplacements* dans Zbrush et Mari
  - 1.9.1. Peinture de texture
  - 1.9.2. Déplacement pour l'hyperréalisme
  - 1.9.3. Création de *Layers*
- 1.10. *Shading* et des textures dans Maya
  - 1.10.1. *Shaders* de peau dans Arnold
  - 1.10.2. Œil hyperréaliste
  - 1.10.3. Retouches et conseils

“

*Inscrivez-vous dès aujourd'hui avec ce Certificat TECH et n'attendez plus pour donner un véritable coup de pouce à votre carrière dans la conception 3D”*

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”*

## Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

*Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



### Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités 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.



### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en UVs et Textures 3D avec Allegorithmic**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**



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



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

Certificat  
UVs et Textures 3D  
avec Allegorithmic

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

# Certificat

UVs et Textures 3D  
avec Allegorithmic

