

Certificat

Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle



Certificat

Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/retopo-art-realite-virtuelle

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

La qualité de la modélisation des personnages en 3D dépend, entre autres, d'une retopologie optimale. Il s'agit d'un travail de design essentiel que les professionnels artistiques qui souhaitent améliorer leur carrière dans le domaine des jeux vidéo de réalité virtuelle doivent parfaitement comprendre. Cette qualification permettra d'acquérir une compréhension approfondie des principes fondamentaux de la retopologie et des principaux programmes pour une exécution correcte. La maîtrise de cette technique fait la différence entre d'excellents designers. Afin d'obtenir une spécialisation dans ce domaine, les étudiants peuvent compter sur un corps enseignant ayant une grande expérience du secteur et sur une variété de cas pratiques qui faciliteront l'apprentissage dans un mode 100% en ligne.





“

Perfectionnez votre technique de retopologie et réalisez des designs 3D de haute qualité, grâce à ce Certificat"

L'objectif principal du Certificat en Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle est la maîtrise et le raffinement de la technique de modélisation 3D. Un professionnel qui maîtrise la rétopologie élargira ses possibilités d'emploi dans le secteur des jeux vidéo basés sur la Réalité Virtuelle.

Ce programme abordera les bases de la retopologie, les principales erreurs commises lors de son exécution et les programmes tels que Zbrush ou Topogum utilisés pour obtenir un excellent résultat. Le corps enseignant de cette formation possède une grande expérience du secteur, ce qui favorisera l'apprentissage des étudiants qui cherchent à actualiser leurs connaissances et à se tenir au courant des dernières évolutions de la modélisation tridimensionnelle dans le secteur des jeux vidéo VR.

Une bonne opportunité de spécialisation grâce à une méthodologie 100% en ligne, qui donne de la flexibilité aux professionnels qui souhaitent combiner leur travail avec l'apprentissage. Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un appareil connecté à Internet pour accéder à tout le support multimédia que TECH propose pour faciliter l'acquisition de connaissances.

Ce **Certificat en Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle** contient le programme éducatif plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art en Réalité Virtuelle
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



La modélisation 3D appliquée aux jeux vidéo VR nécessite une maîtrise de la technique que vous atteindrez grâce à ce Certificat"

“

Les plus grands studios de jeux VR ont besoin de professionnels qualifiés comme vous. S'inscrire à ce Certificat"

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.

Développez ces compétences en maîtrisant les techniques de la retopologie grâce à ce Certificat.

Progressez dans votre carrière professionnelle et atteignez la perfection dans vos créations artistiques tridimensionnelles.



02 Objectifs

Grâce à ce Certificat, le professionnel sera capable de maîtriser la technique de la retopologie et connaîtra les principaux programmes et outils tels que Zremesher, Decimation Master et Zmodeler, tous utilisés pour réaliser une modélisation 3D de qualité. De plus, grâce aux études de cas présentées par le corps enseignant spécialisé, vous pourrez acquérir une expérience d'apprentissage proche de la réalité de l'industrie du jeu vidéo VR.





“

Soyez le professionnel dont les œuvres d'art 3D sont recherchées par les grands acteurs de l'industrie du jeu VR"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les avantages et les restrictions qu'offre la Réalité Virtuelle
- ◆ Développer une modélisation *hard surface* de qualité
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes de la retopologie
- ◆ Comprendre les principes des UVs
- ◆ Maîtriser le baking en *Substance Painter*
- ◆ Manipuler les calques comme un expert
- ◆ Être capable de créer un *Dossier* et de présenter un travail à un niveau professionnel, avec la plus haute qualité
- ◆ Choisir en connaissance de cause les programmes qui correspondent le mieux à sa *Pipeline*





Objectifs spécifiques

- ◆ Maîtriser la retopologie de Zbrush
- ◆ Savoir quand utiliser Zremesher, Decimation Master et Zmodeler
- ◆ Être capable de faire la retopologie de n'importe quelle modélisation
- ◆ Maîtriser l'outil Professionnel Spécialisé Topogun
- ◆ Former le professionnel à l'exécution de retouches complexes

“

Le système Relearning et la simulation de cas seront deux techniques d'apprentissage clés dans ce Certificat”

03

Direction de la formation

Le corps enseignant qui compose ce Certificat a été méticuleusement sélectionné par TECH pour offrir un enseignement spécialisé avec des garanties pour tous les étudiants. C'est dans cette optique que nous avons intégré une équipe d'enseignants qualifiés en conception artistique et en création de jeux vidéo VR, qui apporteront également leurs connaissances dans un secteur que peu maîtrisent à la perfection.





“

L'équipe pédagogique concentrera ses efforts sur l'amélioration de votre technique de retopologie afin que vous puissiez vous lancer dans le secteur des jeux VR"

Direction



D. Mendez, Antonio Ivan

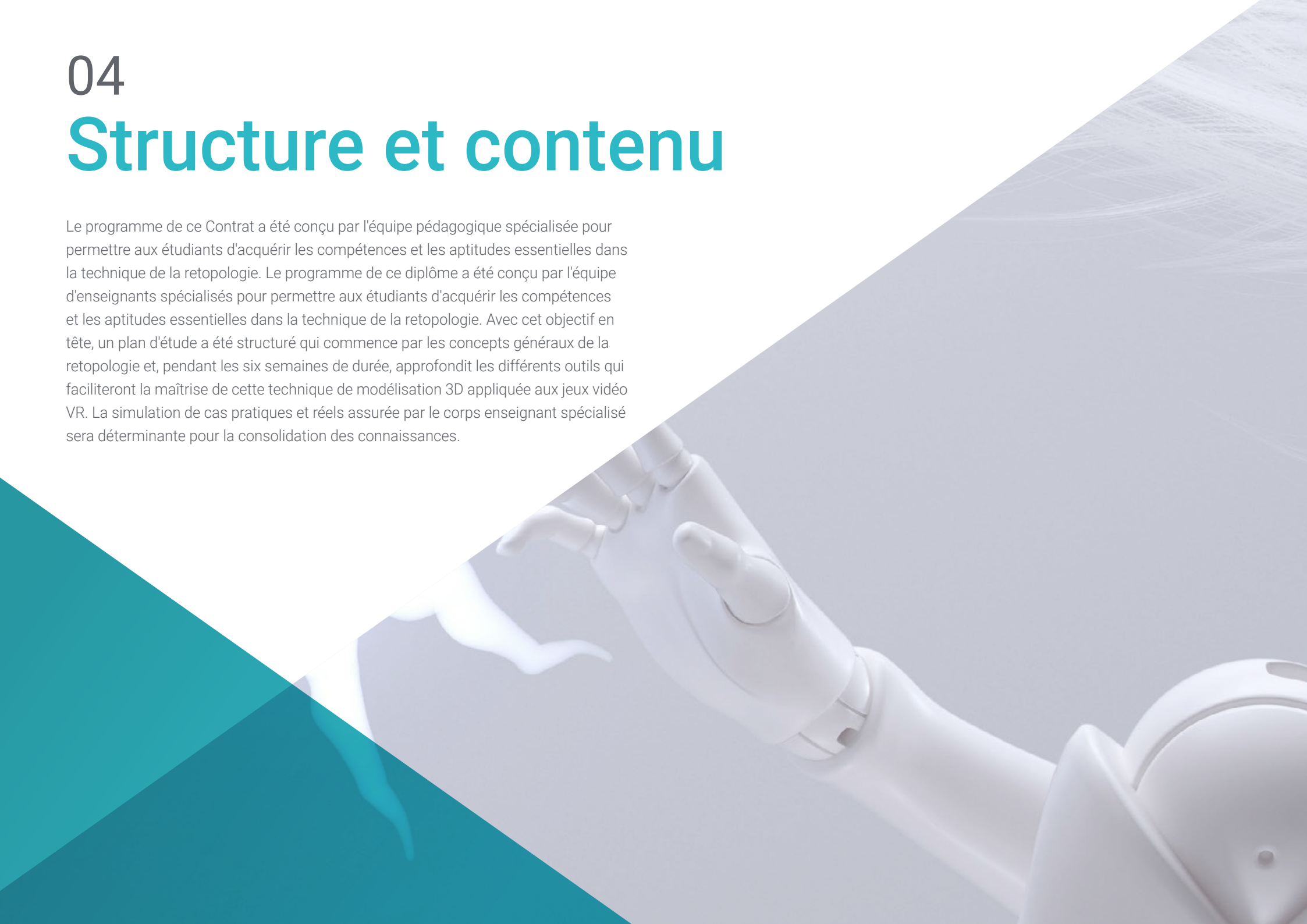
- ♦ Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR
- ♦ Diplômé en Beaux-Arts de l'Université UPV de Bilbao Diplôme d'études supérieures en innovation
- ♦ Master en Modélisation et Sculpture Numérique de l'école Voxel de Madrid
- ♦ Master en Art et Design pour les jeux vidéo de l'université U_Tad de Madrid



04

Structure et contenu

Le programme de ce Contrat a été conçu par l'équipe pédagogique spécialisée pour permettre aux étudiants d'acquérir les compétences et les aptitudes essentielles dans la technique de la retopologie. Le programme de ce diplôme a été conçu par l'équipe d'enseignants spécialisés pour permettre aux étudiants d'acquérir les compétences et les aptitudes essentielles dans la technique de la retopologie. Avec cet objectif en tête, un plan d'étude a été structuré qui commence par les concepts généraux de la retopologie et, pendant les six semaines de durée, approfondit les différents outils qui faciliteront la maîtrise de cette technique de modélisation 3D appliquée aux jeux vidéo VR. La simulation de cas pratiques et réels assurée par le corps enseignant spécialisé sera déterminante pour la consolidation des connaissances.





“

Un Certificat 100% en ligne avec un système de Relearning, qui vous permettra de combiner votre carrière professionnelle et vos études”

Module 1. Retopo

- 1.1. Retopo sur Zbrush-Zremesher
 - 1.1.1. Zremesher
 - 1.1.2. Guides
 - 1.1.3. Exemples
- 1.2. Retopo sur Zbrush-Decimation Master
 - 1.2.1. Decimation Master
 - 1.2.2. Combinaison avec des brosses
 - 1.2.3. Workflow
- 1.3. Retopo sur Zbrush- Zmodeler
 - 1.3.1. Zmodeler
 - 1.3.2. Modes
 - 1.3.3. Corriger le maillage
- 1.4. Retopologie de prop
 - 1.4.1. Retopo de *prop* HardSurface
 - 1.4.2. Retopo de *prop* Organiques
 - 1.4.3. Retopo d'une main
- 1.5. Topogun
 - 1.5.1. Avantages du Topogun
 - 1.5.2. L'interface
 - 1.5.3. Importation
- 1.6. *Tools: edit*
 - 1.6.1. *Simple Edit tool*
 - 1.6.2. *Simple Create tool*
 - 1.6.3. *Draw tool*





- 1.7. *Tools: bridge*
 - 1.7.1. *Bridge tool*
 - 1.7.2. *Brush tool*
 - 1.7.3. *Extrude tool*
- 1.8. *Tools: tubes*
 - 1.8.1. *Tubes Tool*
 - 1.8.2. *Symmetry Setup*
 - 1.8.3. *Importation Feature et baking de cartes*
- 1.9. *Retopo d'une tête*
 - 1.9.1. *Loops faciaux*
 - 1.9.2. *Optimisation du maillage*
 - 1.9.3. *Exportation*
- 1.10. *Retopo complet du corps*
 - 1.10.1. *Loops corporels*
 - 1.10.2. *Optimisation du maillage*
 - 1.10.3. *Exigences pour la VR*

“

Vos créations artistiques en 3D atteindront un niveau de qualité inégalé grâce à ce Certificat. Créez vous de nouvelles opportunités dans le secteur des jeux vidéo 3D”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière"

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

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

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



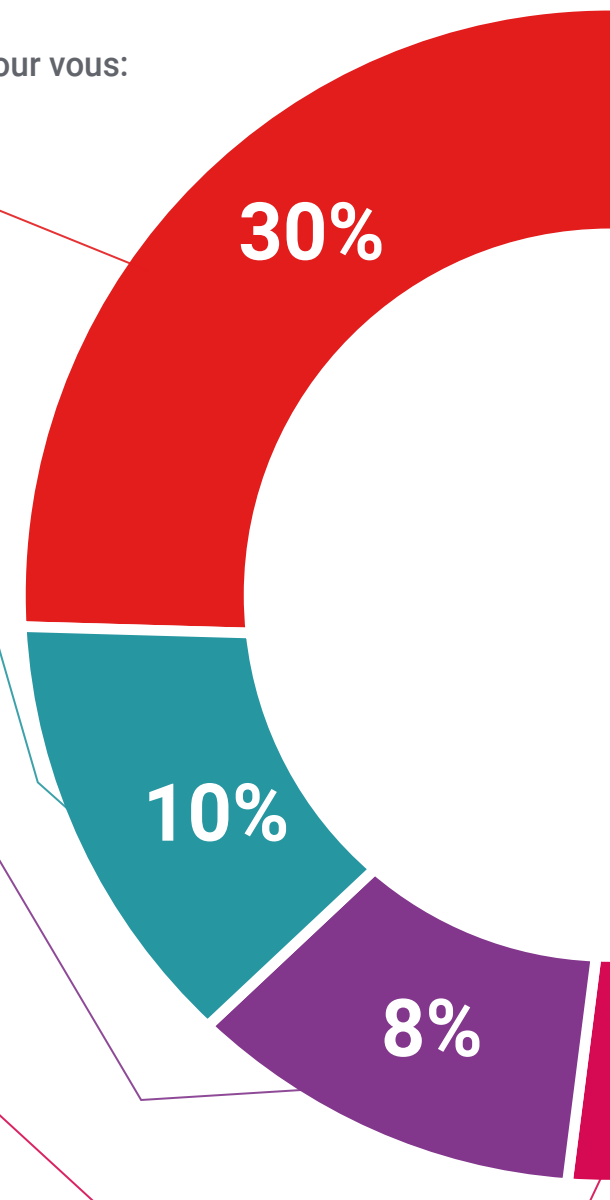
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Retopo Appliqué à l'Art en Réalité Virtuelle vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

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

Ce **Certificat en Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Retopo Appliqué à l'Art en Réalité Virtuelle**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat

Retopo pour l'Art en
Réalité Virtuelle

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

Certificat

Retopo pour l'Art en Réalité Virtuelle