

# Certificat

Substance Painter  
dans l'Art pour la  
Réalité Virtuelle



## Certificat Substance Painter dans l'Art pour la 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.techtute.com/fr/jeux-video/cours/substance-painter-art-realite-virtuelle](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/cours/substance-painter-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

---

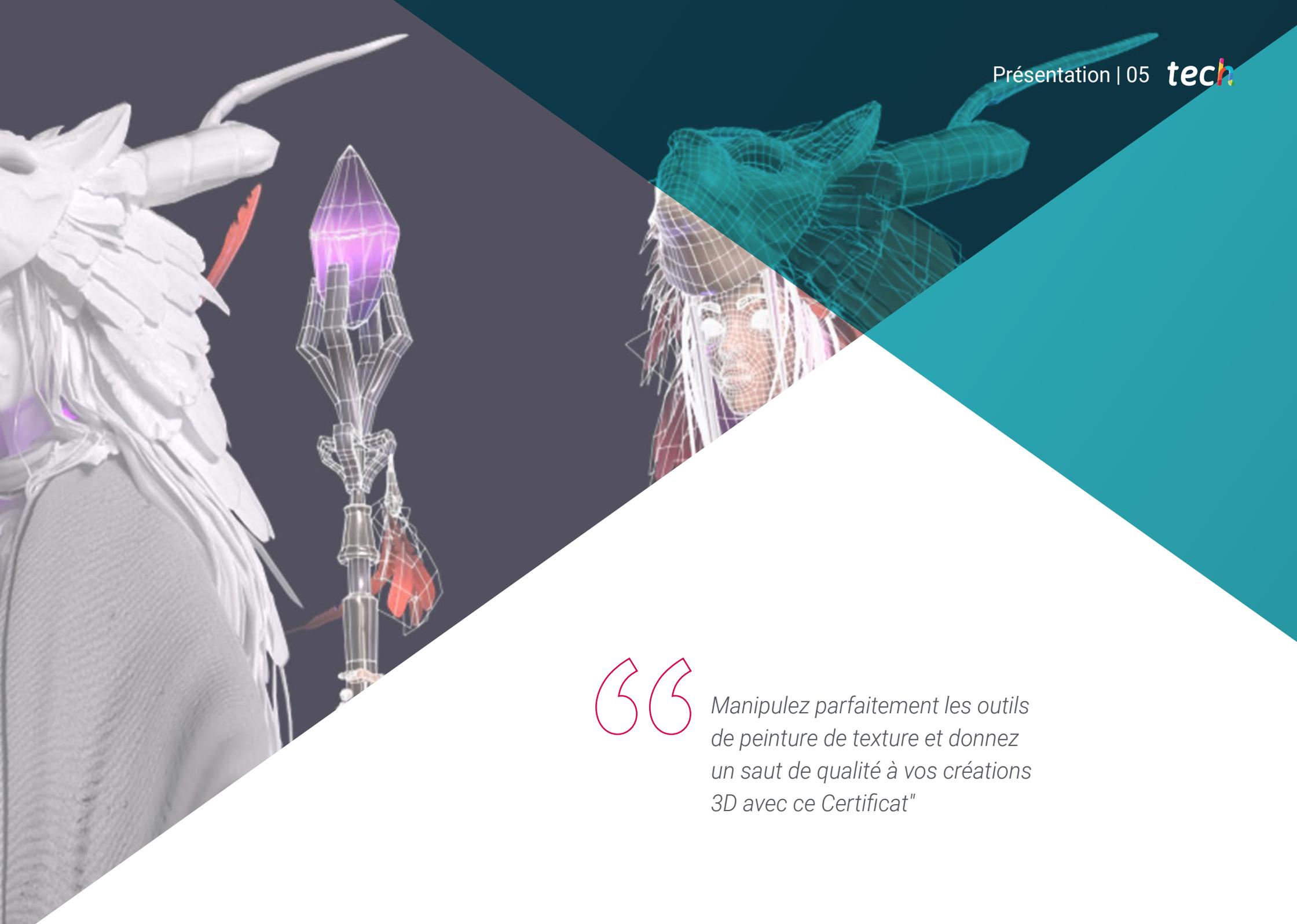
*page 28*

# 01

# Présentation

Le Certificat en Substance Painter dans l'Art pour la Réalité Virtuelle est l'une des références de l'industrie du jeu vidéo qui fonde sa technologie sur la Réalité Virtuelle. Les fonctions qu'il offre permettent d'obtenir d'excellents résultats pour les figures et les objets tridimensionnels. Ce programme complet enseignera au professionnel comment créer un projet tridimensionnel, les meilleures options pour importer la modélisation, modifier la modélisation et importer les cartes de texture. Tout cela, avec une méthodologie 100% en ligne, basée sur des simulations réelles, qui mettra les étudiants dans une situation où ils seront confrontés aux éventuels défis qu'ils peuvent rencontrer lors de la création de titres dans n'importe quel studio de jeu vidéo VR créatif.





“

*Manipulez parfaitement les outils de peinture de texture et donnez un saut de qualité à vos créations 3D avec ce Certificat"*

L'industrie du jeu vidéo a pleinement adopté la Réalité Virtuelle. Il existe de nombreux programmes qui permettent de réaliser des créations tridimensionnelles. Toutefois, seules certaines d'entre elles produisent des résultats professionnels. Dans ce Certificat en Substance Painter dans l'Art pour la Réalité Virtuelle, nous traiterons en profondeur l'un des logiciels les plus utilisés par les grands développeurs.

L'équipe pédagogique spécialisée dans le domaine du graphisme et de la création de jeux vidéo montrera aux étudiants toutes les étapes nécessaires à la création d'un projet du début à la fin afin d'obtenir un résultat exquis en modélisation tridimensionnelle. La texturation, l'utilisation de couches, de matériaux, de calques, de générateurs et de filtres ne sont que quelques-unes des techniques et outils qui seront abordés dans ce Certificat.

Les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans le secteur Du *gaming* ont une excellente occasion de le faire grâce à ce cours 100% en ligne, conçu pour les personnes qui souhaitent combiner facilement les études avec leur vie personnelle. Par ailleurs, le support interactif et la méthode *Relearning*, basée sur la répétition du contenu, permettront de consolider l'ensemble des apprentissages proposés par ce programme.

Ce **Certificat en Substance Painter Environnement dans l'Art pour la Réalité Virtuelle** 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 Art pour la 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 pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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



*Captez l'attention des principaux studios de jeux VR grâce à vos créations artistiques. Ce Certificat vous permettra de donner un plus à votre modélisation"*

“

*Apprenez d'experts du secteur de la conception de jeux VR comment tirer le meilleur parti des matériaux intelligents de Substance”*

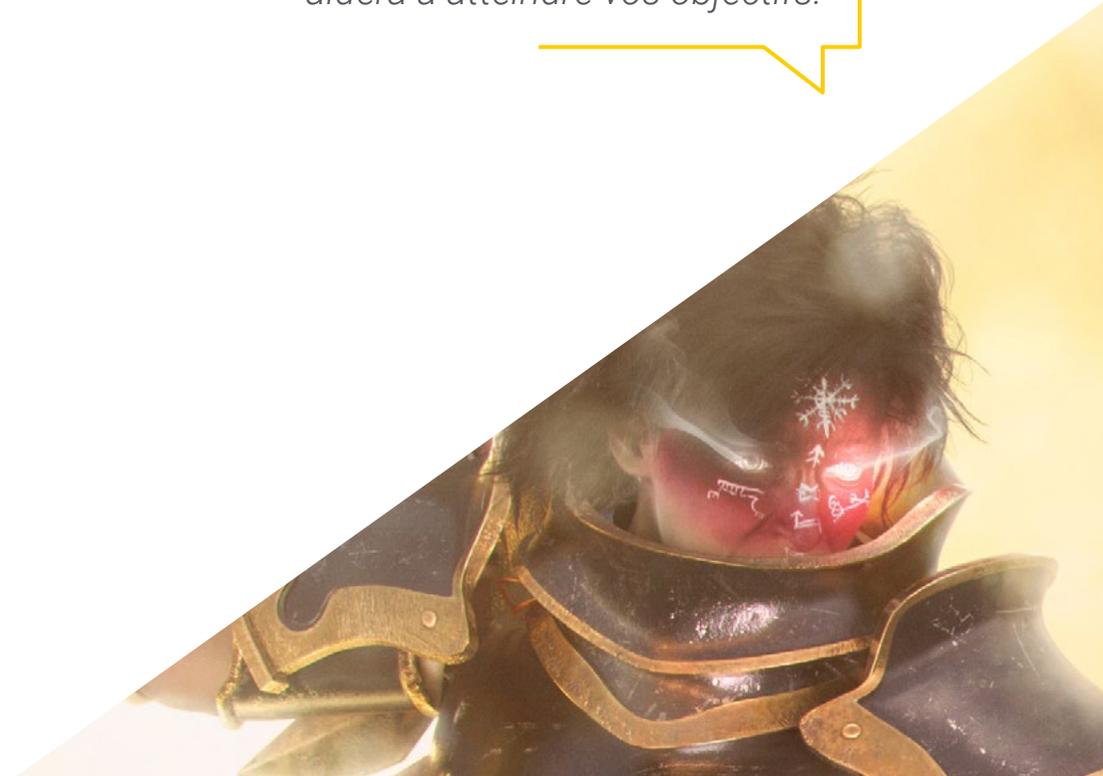
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

*La maîtrise de l'un des principaux programmes de conception de modèles pour les jeux vidéo de Réalité Virtuelle vous ouvrira les portes du gaming.*

*Une équipe d'enseignants spécialisés ayant fait partie de diplômes de VR vous aidera à atteindre vos objectifs.*



# 02 Objectifs

Au sein de ce Certificat de six semaines, le professionnel apprendra la meilleure façon d'utiliser les textures de Substance de manière intelligente, sera capable de créer tout type de masque et pourra créer des textures de qualité pour la modélisation de *hard surface* et organiques. L'expérience de l'équipe pédagogique dans le secteur du *gaming* ainsi que les ressources interactives seront d'une grande aide pour les étudiants souhaitant perfectionner leur technique de modélisation 3D.





“

*Grâce à ce programme, vous serez en mesure de créer des textures de qualité dans n'importe quelle modélisation. Inscrivez-vous !"*



## 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





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Utiliser intelligemment les textures de Substance
- ◆ 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



*Vous pourrez télécharger le contenu de la bibliothèque interactive de ressources afin de pouvoir le consulter à tout moment. Apprenez à votre rythme"*

# 03

## Direction de la formation

Les diplômes proposés par TECH à ses étudiants sont fondés sur la philosophie d'une éducation d'élite à la portée de tous. C'est pourquoi ce Certificat dispose d'un corps enseignant rigoureusement sélectionné pour offrir un programme de qualité répondant aux exigences des professionnels du secteur. Ainsi, les étudiants seront guidés dans ce programme par des enseignants formés au design artistique et ayant une expérience dans la création de jeux vidéo basés sur la Réalité Virtuelle.





“

*Une équipe d'enseignants experts en jeux vidéo VR vous encadrera à tout moment, afin que vous obteniez de bons résultats dans vos conceptions 3D"*

## Direction



### M. 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

### M. 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 de ce Certificat couvre les principaux éléments du programme Substance Painter pendant les six semaines du cours. Grâce aux études de cas et au support interactif, les étudiants pourront mieux comprendre les concepts de texturation des surfaces dures des accessoires, de texturation des accessoires organiques et la grande importance des masques dans le développement créatif d'un objet 3D. L'équipe d'enseignants spécialisés dans le secteur du jeu encadrera le professionnel pour qu'il tire le meilleur parti des dernières fonctionnalités de ce programme de conception.



“

*Expliquez les nombreuses options que vous offrent les générateurs et les filtres. Apprenez à les utiliser dans ce Certificat”*

## 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. Procédures 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

“ Obtenez un projet de modélisation 3D parfait à présenter à toute société de jeux de Réalité Virtuelle ”

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 Substance Painter dans l'Art pour la 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”*

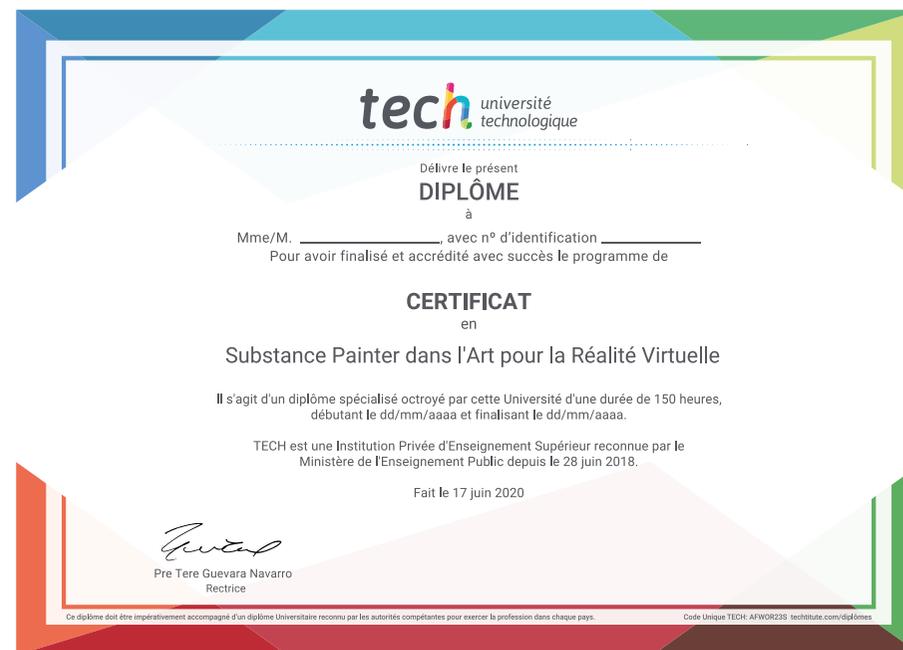
Ce **Certificat en Substance Painter dans l'Art pour la Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 en Substance Painter dans l'Art pour la Réalité Virtuelle**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**





**Certificat**  
Substance Painter  
dans l'Art pour la  
Réalité Virtuelle

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

# Certificat

Substance Painter  
dans l'Art pour la  
Réalité Virtuelle

