

Certificat

Texturation Substance

Painter





Certificat Texturation Substance Painter

- » 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/texturation-substance-painter

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 plateforme Substance Painter est l'un des logiciels de texturation numérique les plus utilisés dans le domaine du graphisme des jeux vidéo et de la conception d'images. Il s'agit d'un outil très puissant qui est essentiel pour la poursuite du texturage PBR. Par conséquent, grâce à cette formation, l'utilisateur acquerra toutes les compétences et connaissances nécessaires pour donner à ses projets une finition professionnelle. Cette formation en ligne est adaptée au rythme d'apprentissage des étudiants et permet de la combiner avec d'autres projets personnels et professionnels. De plus, il est enseigné avec méthodologie : *learning by doing*, Cette méthode est utilisée pour permettre un apprentissage autonome et efficace de l'étudiant.





“

Apprenez le texturage avec Substance Painter, un logiciel leader dans la conception tridimensionnelle, grâce à ce Certificat”

Les connaissances en matière d'application des textures sont de plus en plus recherchées dans un secteur en pleine croissance et en constante évolution. L'industrie du développement et de la conception de jeux vidéo et d'animation exige, comme condition préalable, des connaissances approfondies dans le domaine. Grâce à ce Certificat en Texturation Substance Painter, l'étudiant apprendra à recréer toutes sortes de matériaux tels que les métaux, le bois, la pierre ou les tissus à ses personnages 3D.

Le syllabus aborde également le processus de *baking* de textures supplémentaires à partir d'un modèle haute résolution. Différentes techniques axées sur la modélisation et les textures professionnelles vous aideront à donner un effet plus réaliste et stylisé à chacun de vos projets. Elle permet également d'approfondir la connaissance et la compréhension des différentes couches d'un matériau et de la manière dont elles l'affectent.

Ce programme éducatif vous permet de créer des matériaux à partir de zéro et de modifier des matériaux existants pour obtenir un matériau totalement personnalisé, de travailler avec des coordonnées de mappage et des masques pour appliquer correctement des textures au modèle et de découvrir les pinceaux et leur utilisation.

Enseigné selon une méthodologie de *"re-learning"* et *"learning by doing"*, ce programme vise l'autonomie de l'étudiant dans l'apprentissage, et donc, qu'il soit capable d'appliquer ce qu'il a appris dans ses projets professionnels. Dans un format en ligne pratique, il met l'accent sur la participation active des étudiants et sur leur propre rythme de travail, quelle que soit leur situation géographique.

Ce **Certificat en Texturation Substance Painter** 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 texturation avec le logiciel Substance Painter
- ◆ 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
- ◆ Ce programme offre l'accès aux contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet.



Devenez un expert en texturation avec Substance Painter, offrez de la qualité et de l'actualité à vos utilisateurs, en commençant ce Certificat"

“

Transformez votre CV en profil spécialisé grâce à cette formation en ligne et ouvrez votre avenir professionnel à de nouvelles possibilités dans le domaine de la conception tridimensionnelle pour les jeux vidéo”

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.

Transformez votre carrière de designer et devenez un expert de Substance Painter.

Ce Certificat répond à toutes les exigences pour devenir un expert en texturation 3D avec Substance Painter.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat est que l'étudiant puisse et sache appliquer Substance Painter dans le processus de texturation de ses créations de manière efficace et rigoureuse. Pour ce faire, elle doit comprendre tous les éléments qui la composent. Vous comprendrez également les différentes couches d'un matériau pour obtenir une finition parfaite. Par conséquent, l'objectif principal sera de créer des matériaux à partir de zéro en impliquant des textures de différents degrés de difficulté et de les modifier. L'objectif est que l'étudiant soit capable d'améliorer les détails avec des techniques méticuleuses et de livrer des pièces impeccables.



“

Perfectionnez votre technique de texturation avec cette formation en ligne, un apprentissage facile, confortable et flexible"



Objectifs généraux

- ◆ Connaître en profondeur toutes les étapes de la création d'une modélisation 3D professionnelle
- ◆ Connaître et comprendre en détail le fonctionnement des textures et leur influence sur la modélisation
- ◆ Maîtriser diverses techniques axés sur la modélisation, la texturation et la simulation de la météo utilisées dans le monde professionnel d'aujourd'hui.
- ◆ Appliquer les connaissances acquises à la résolution de problèmes de modélisation
- ◆ Utilisez de manière experte les connaissances acquises pour créer vos propres projets et étoffer intelligemment votre portfolio.
- ◆ Développer les ressources de chaque programme pour obtenir le meilleur effet pour votre modélisation





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître en profondeur le programme Substance Painter, le plus utilisé pour le texturage dans le monde des jeux vidéo actuellement.
- ◆ Comprendre le processus de *baking* d'un modèle haute résolution à un modèle basse résolution.
- ◆ Connaître et comprendre les différentes couches d'un matériau et comment elles l'affectent
- ◆ Créer des matériaux à partir de zéro et modifier les matériaux existants pour obtenir un matériau entièrement personnalisé
- ◆ Savoir travailler avec les coordonnées de mapping et les masques pour appliquer correctement les textures au modèle
- ◆ Connaître les pinceaux, savoir les utiliser et créer des pinceaux personnalisés
- ◆ Apprendre à utiliser les ressources trouvées dans le programme ou à l'extérieur pour améliorer les textures.
- ◆ Apprendre différentes méthodes pour créer ou modifier des textures



Faites de vos projets des œuvres plus élaborées et plus abouties grâce à l'application correcte de la texturation"

03

Direction de la formation

Ce programme a été conçu par des experts renommés en fonction des demandes et des exigences du marché actuel. L'enseignement de pointe de ce diplôme permet aux artistes numériques d'acquies les compétences nécessaires pour devenir des spécialistes de la texturation. Les lignes directrices de son programme d'études préparent les étudiants à une scène internationale du design. L'étudiant recevra donc les connaissances les plus actuelles et les plus recherchées dans ce secteur.





“

Des enseignants qualifiés ont conçu cette qualification en pensant à votre croissance et à votre expansion internationale”

Direction



Mme. Sanches Lalaguna, Ana

- ◆ Concepteur 3D à Lalaguna Studio
- ◆ Généraliste 3D chez NeuroDigital Technologies
- ◆ Modéliste indépendant de figurines de jeux vidéo
- ◆ Artiste 3D et responsable de la narration dans le jeu vidéo "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- ◆ Master en Art et Design des jeux vidéo (U-tad)
- ◆ Diplôme de réalisation de films d'animation 2D et 3D (ESDIP)
- ◆ Vainqueur du prix de la meilleure narration et nommé pour le meilleur jeu et le meilleur art aux PlayStation Awards

Professeurs

D. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Professeur de Blender/Unity pour Nikola Tech
- ◆ Professeur de Scratch au Lycée Français de Séville
- ◆ Expérience professionnelle avec Autodesk Maya/Unity à Nikola Tech
- ◆ Diplôme d'études supérieures en animation 3D, jeux et environnements interactifs, Cesur - Séville, Espagne



04

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat est divisé en 10 sous-sections différentes, chacune d'entre elles approfondissant les concepts de base de l'outil Substance Painter et approfondissant également son utilisation pratique. C'est-à-dire que la structure suit un contenu théorique et pratique, le contenu de ce diplôme est conçu pour fournir à l'artiste numérique un large éventail de connaissances sur la texturation. En combinant les techniques les plus récentes et l'expertise du personnel enseignant, il est possible de mettre en évidence les compétences nécessaires pour rendre les productions tridimensionnelles plus réalistes.



“

Donnez plus de réalisme à vos productions tridimensionnelles avec l'outil Substance Painter”

Module 1. Texturation *Substance Painter*

- 1.1. Substance Painter
 - 1.1.1. Créer un nouveau projet et réimporter les modèles
 - 1.1.2. Commandes de base et interface Vues 2D et 3D
 - 1.1.3. Gâteaux
- 1.2. Couches de cuisson
 - 1.2.1. World Space Normal
 - 1.2.2. Ambient Occlusion
 - 1.2.3. Curvature
 - 1.2.4. Position
 - 1.2.5. ID, Normal, Thickness
- 1.3. Couches
 - 1.3.1. Couleur de base
 - 1.3.2. Rugosité
 - 1.3.3. Métallique
 - 1.3.4. Matériau
- 1.4. Masques et générateurs
 - 1.4.1. Couches et UVs
 - 1.4.2. Masques
 - 1.4.3. Générateurs de procédures
- 1.5. Matériau de base
 - 1.5.1. Types de matériaux
 - 1.5.2. Générateurs sur mesure
 - 1.5.3. Création à partir de 0 d'un matériau de base
- 1.6. Pinceaux
 - 1.6.1. Paramètres et brosses prédéfinis
 - 1.6.2. Alphas, lazy mouse et symétrie
 - 1.6.3. Créer des brosses personnalisées et les enregistrer





- 1.7. Particules
 - 1.7.1. Brosses à particules
 - 1.7.2. Propriétés des particules
 - 1.7.3. Particules à l'aide de masques
- 1.8. Projections
 - 1.8.1. Préparation des textures
 - 1.8.2. Stencil
 - 1.8.3. Clonado
- 1.9. Substance Share/Source
 - 1.9.1. Substance Share
 - 1.9.2. Substance Source
 - 1.9.3. Textures.com
- 1.10. Terminologie
 - 1.10.1. Normal Map
 - 1.10.2. Padding ou Bleed
 - 1.10.3. Mipmapping



Cette qualification est conçue par les meilleurs experts du domaine, afin que vos connaissances soient à jour et répondent aux exigences du secteur"

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 Texturation Substance Painter garantit, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme 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 Texturation Substance Painter** 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 Texturation Substance Painter**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat
Texturation Substance
Painter

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

Certificat

Texturation Substance

Painter