

Certificat

UVS dans l'Art pour la Réalité Virtuelle



Certificat

UVS 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.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/uv-rt-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

Un mappage correct des textures est l'un des facteurs déterminants pour une conception de modélisation 3D exceptionnelle. Il s'agit d'une technique essentielle pour les professionnels qui souhaitent faire progresser leur carrière artistique, surtout s'ils veulent se plonger dans le secteur des jeux vidéo basés sur la Réalité Virtuelle. Ce programme fournira les clés pour obtenir un excellent UVS afin de tirer le meilleur parti des textures des figures tridimensionnelles. L'équipe pédagogique de ce cours proposera aux étudiants des simulations de cas réels qui faciliteront l'apprentissage et enrichiront le contenu avec du support multimédia actuel et de pointe.





“

Créez des UVS de qualité dans vos conceptions 3D et faites progresser votre carrière dans le secteur des jeux vidéo 3D"

Le Certificat en UVS dans l'Art pour la Réalité Virtuelle s'adresse aux professionnels et aux artistes créatifs qui souhaitent améliorer leur technique de mapping 3D, notamment dans leurs créations axées sur les jeux vidéo VR.

Cette formation fournira une base solide de connaissances sur les principes fondamentaux de l'UVS à partir de laquelle les étudiants pourront commencer à perfectionner la technique avec des programmes tels que Zbrush, Topogum ou Rizom. Par ailleurs, les professionnels qui souhaitent se spécialiser dans ce domaine auront à leur disposition un corps enseignant expert qui vous donnera les lignes directrices et les clés pour progresser dans la conception des UVS et de la modélisation 3D.

Une excellente opportunité de progresser dans l'une des industries technologiques les plus avancées de la dernière décennie. Ainsi les étudiants recevront un enseignement 100% en ligne, ce qui offre une certaine souplesse dans l'apprentissage. Seul le professionnel doit disposer d'un appareil avec accès à l'internet pour commencer à naviguer sur la plateforme virtuelle en disposant de ressources multimédia, de lectures complémentaires et de simulations de cas réels.

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

- ◆ 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



Obtenez un plus grand réalisme dans vos créations artistiques en maîtrisant la technique UVS avec ce Certificat"

“

Le secteur des jeux vidéo VR est en demande quotidienne de professionnels spécialisés. Inscrivez-vous à ce Certificat”

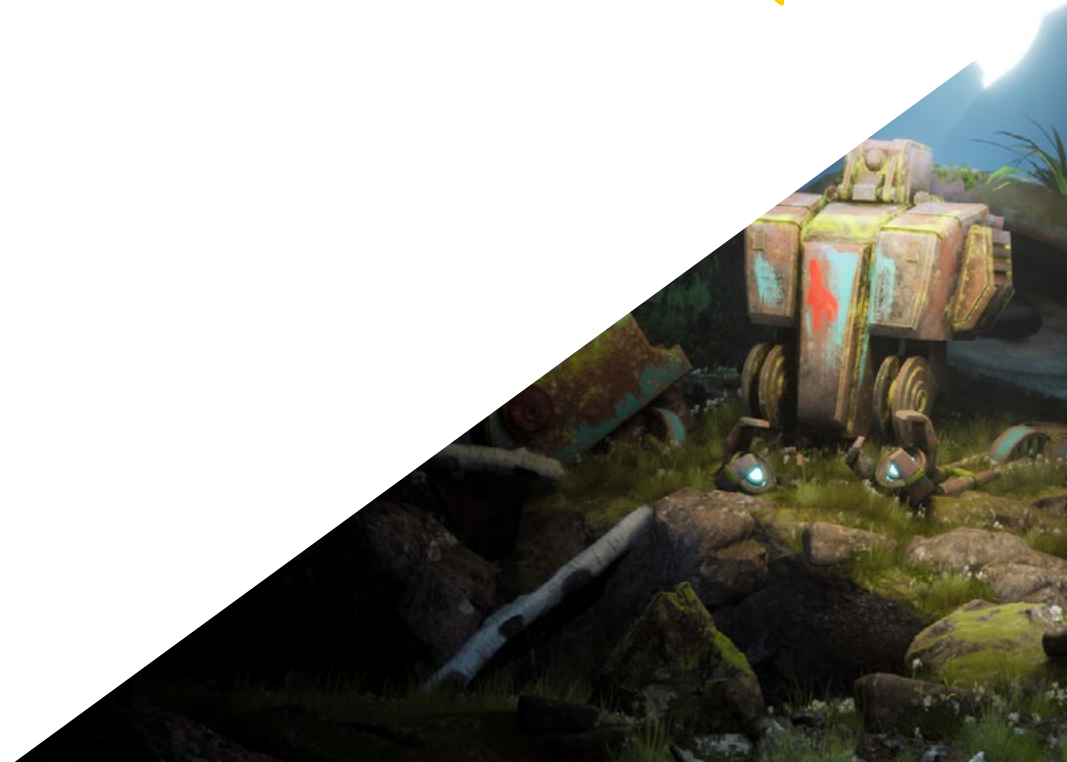
Vos créations artistiques en 3D auront un résultat optimal grâce à l'apprentissage fourni par ce Certificat.

L'industrie du jeu VR attend avec impatience votre modélisation 3D. Maîtrisez toutes les techniques.

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.



02 Objectifs

À l'issue de ce Certificat, tout professionnel parviendra à se spécialiser dans ses techniques de création et de modélisation pourra maîtriser tous les outils permettant de créer des UV, y compris le programme de pointe ZBrush. Vous pourrez également profiter de l'espace UVS et maîtriser différents programmes, dont certains comme Rizom, que seuls quelques graphistes maîtrisent à la perfection. Les étudiants seront guidés dans cette visite par une équipe pédagogique spécialisée dans le domaine des jeux vidéo VR.



“

Votre objectif est plus proche. Polissez vos créations 3D et obtenez des résultats de qualité grâce à ce Certificat”



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 les outils UV disponibles dans ZBrush
- ◆ Savoir où couper un modelage
- ◆ Exploiter au mieux l'espace des UVs
- ◆ Maîtrise de l'outil spécialisé Rizom UV

“

Les ressources multimédia et le système Relearning vous aideront dans votre apprentissage de ce Certificat en UVS dans l'Art pour la Réalité Virtuelle"

03

Direction de la formation

TECH offre aux étudiants une éducation d'élite à la portée de tous. Dans ses programmes, elle sélectionne soigneusement le personnel enseignant pour offrir un contenu de qualité et une expérience agréable tout au long du cursus. Une équipe de professeurs spécialisés dans le domaine de la conception artistique et de la création de jeux vidéo en réalité virtuelle a été constituée pour ce diplôme afin de fournir au professionnel des connaissances actualisées.





“

L'équipe d'enseignants spécialisés mettra tout son savoir et son expérience dans ce cours pour vous aider à vous développer professionnellement dans le secteur des jeux vidéo VR"

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 vous permettra d'approfondir les principes fondamentaux avancés de l'UVS depuis les bases. Les étudiants découvriront les principaux outils des programmes utilisés par les grands studios qui conçoivent et créent des jeux vidéo en Réalité Virtuelle. De même, le professionnel qui suit ce cours sera immergé dans la création d'une excellente cartographie pendant toute la durée du cours. L'équipe pédagogique a préparé à cet effet un large éventail de ressources interactives et d'études de cas réels qui, avec le système *Relearning*, permettront de perfectionner cette technique de modélisation 3D.



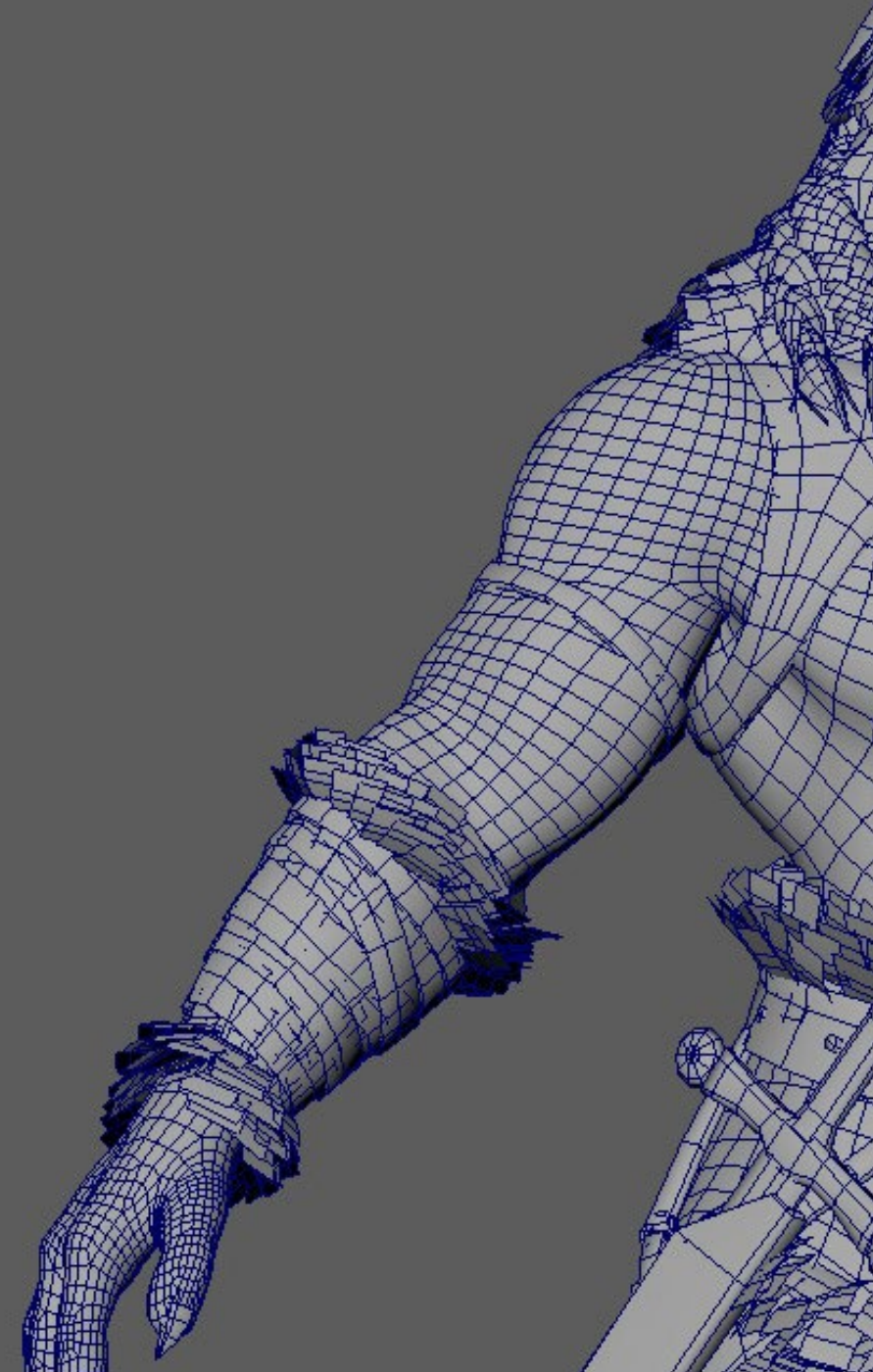


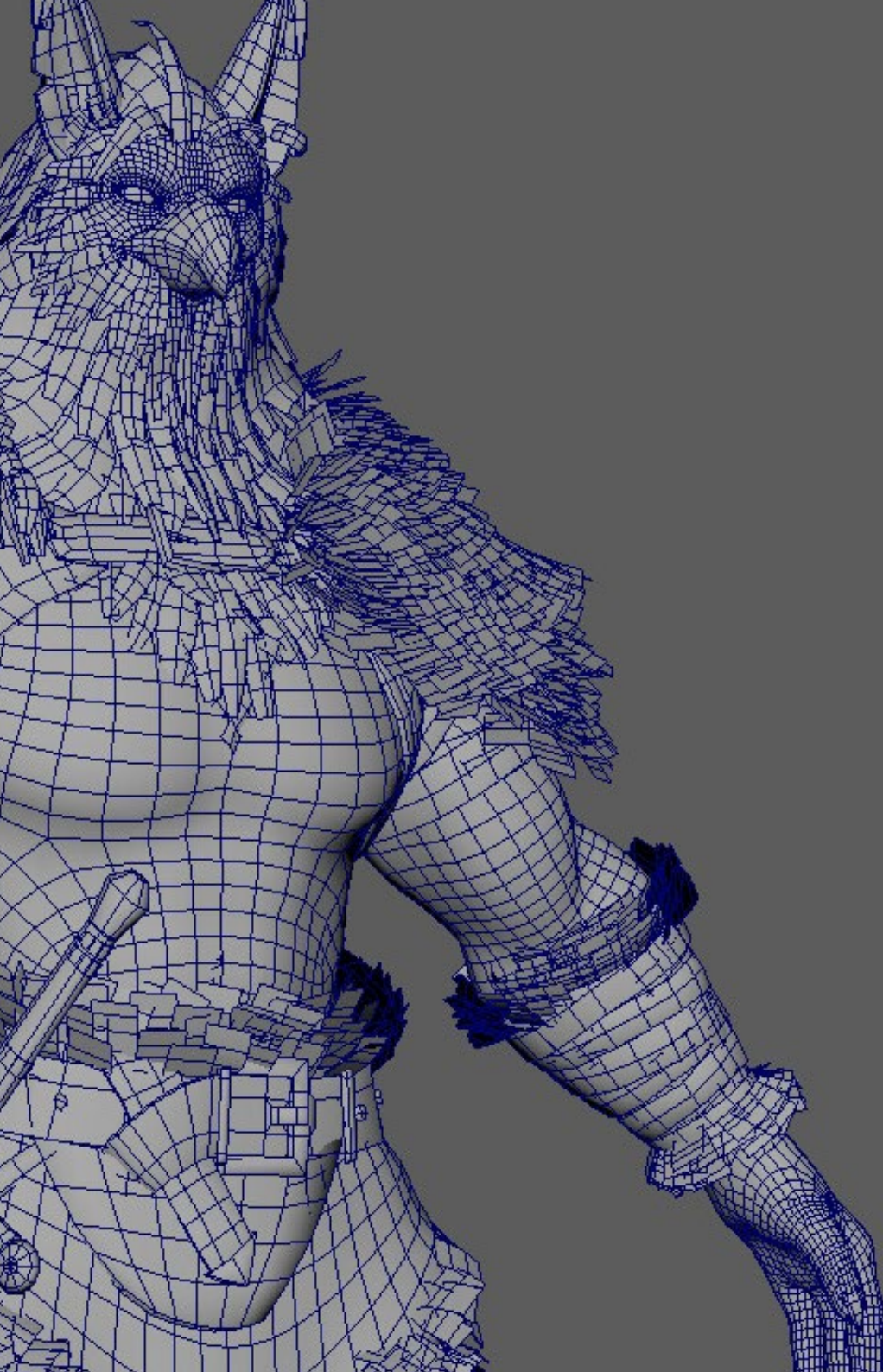
“

*Un Certificat 100% en ligne conçue
pour que vous puissiez y accéder
quand et où vous le souhaitez”*

Module 1. Uvs

- 1.1. Uvs Avancée
 - 1.1.1. *Warnings*
 - 1.1.2. *Coupes*
 - 1.1.3. *Densité de la texture*
- 1.2. Créer des uvs dans Zbrush-UVMaster
 - 1.2.1. *Contrôles*
 - 1.2.2. *Unwrap*
 - 1.2.3. *Topologie inhabituelle*
- 1.3. UVMaster: *painting*
 - 1.3.1. *Control Painting*
 - 1.3.2. *Création de seams*
 - 1.3.3. *Checkseams*
- 1.4. UVMaster: *packing*
 - 1.4.1. *UV Packing*
 - 1.4.2. *Création d'îles*
 - 1.4.3. *Flatten*
- 1.5. UVMaster: clones
 - 1.5.1. *Travailler avec des clones*
 - 1.5.2. *Polygrups*
 - 1.5.3. *Control Painting*
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. *Rizom Script*
 - 1.6.2. *L'interface*
 - 1.6.3. *Importation avec ou sans Uvs*





- 1.7. *Seams and cuts*
 - 1.7.1. Raccourcis clavier
 - 1.7.2. Panel 3D
 - 1.7.3. Panel UV
- 1.8. *UV Unwrap et Layout panel*
 - 1.8.1. *Unfold*
 - 1.8.2. *Optimize*
 - 1.8.3. *Layout et Packing*
- 1.9. UV mas *Tools*
 - 1.9.1. Align, Straighten, flip et fit
 - 1.9.2. TopoCopy et Stack1
 - 1.9.3. *Edge Loop* Paramètres
- 1.10. UV Rizom avancé
 - 1.10.1. *Auto seams*
 - 1.10.2. *Uvs channels*
 - 1.10.3. *Texel Density*

“

Apprenez les clés pour obtenir un mapping 3D de haute qualité dans la modélisation de vos jeux VR”

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.



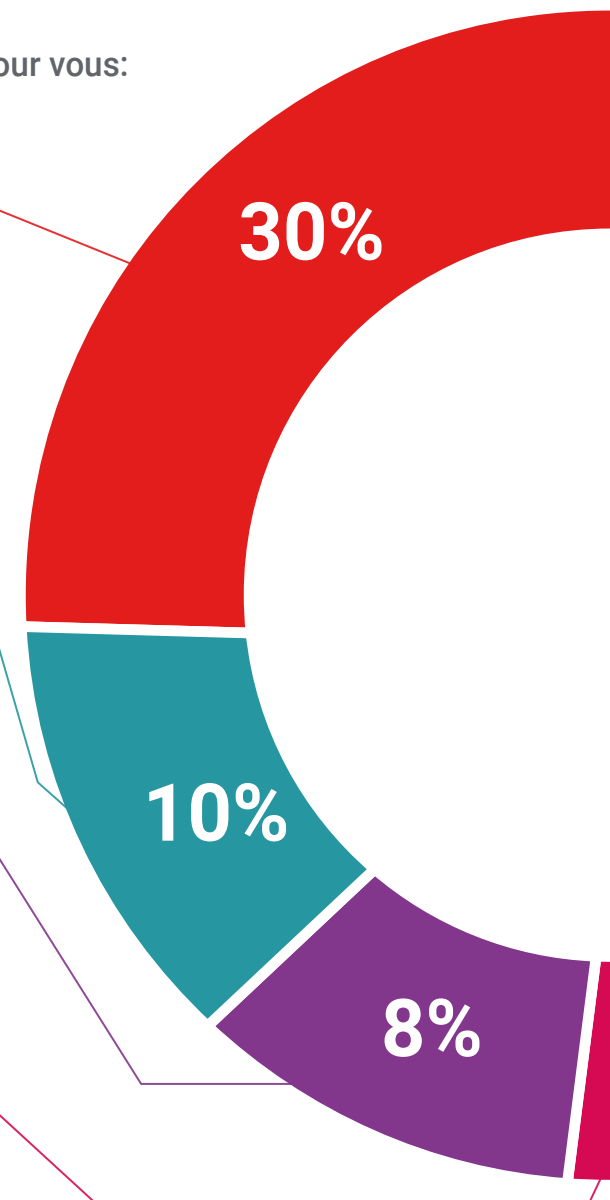
Pratique des aptitudes et des compétences

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 UVS 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 UVS-Environnement 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 UVS dans l'Art pour la Réalité Virtuelle**

N.º 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 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

UVS dans l'Art pour
la Réalité Virtuelle

