

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/jeux-videos/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 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

Les textures dans les jeux vidéo sont essentielles. Les joueurs sont méticuleux lorsqu'il s'agit d'examiner les moindres détails de leurs titres préférés, aussi toute erreur dans le mappage d'un modèle conduira inévitablement à sa découverte, remettant en cause le travail du département de modélisation 3D. C'est pourquoi une connaissance approfondie des dernières techniques de cartographie et de texturation est une condition préalable à l'accès aux meilleurs emplois du secteur. Grâce à ce Certificat TECH, l'étudiant apprendra les secrets de programmes tels que Substance Painter ou Mari afin de les maîtriser et d'accéder à de meilleurs postes ou projets professionnels.





“

Cette formation sera déterminante lorsque vous déciderez de faire le saut professionnel final vers de meilleurs studios de conception ou pour créer votre propre jeu vidéo”

La qualité finale d'un modèle 3D dépend en grande partie d'un mappage UV correct et d'un texturage soigné et détaillé. En apportant une attention particulière à ce processus final, on peut obtenir des résultats impressionnants, dignes des titres triple A les plus solides du secteur.

Les concepteurs 3D qui souhaitent obtenir une distinction notable dans leur travail et leur parcours professionnel doivent être experts dans les principaux outils de mapping et de texturation, car même dans l'animation de cinématiques, l'expertise des modélisateurs impliqués est essentielle pour obtenir le meilleur résultat possible.

Comme il s'agit d'un logiciel complexe aux usages multiples, ce diplôme se concentre sur les aspects les plus essentiels et utiles pour l'étudiant, en allant directement aux contenus les plus pertinents qui le positionneront comme un concepteur exemplaire pour assumer d'importants travaux de texturation et de model mapping.

Un programme qui, grâce à son format 100% en ligne, offre aux étudiants la flexibilité nécessaire pour le combiner avec leurs autres activités ou occupations professionnelles et personnelles. Ce programme de formation portera votre talent professionnel à de nouveaux niveaux, vous permettant d'accéder à des projets de jeux vidéo de bien meilleure qualité.

Ce **Certificat en UVs et textures 3D avec Allegorithmic** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en modélisation 3D
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique est conçu pour fournir des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ 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



En tant qu'expert de Substance Painter et de Mari, vous ne tarderez pas à vous lancer dans des projets plus ambitieux et plus puissants liés aux jeux vidéo"

“

Si vous avez déjà pensé pouvoir texturer les modèles de villes comme Los Santos, Night City, Night City ou Rapture, ce Certificat vous rapproche de cette perspective d'avenir"

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.

Le mapping et la texturation corrects de vos modèles 3D donneront une finition encore plus professionnelle à votre portfolio personnel.

Vous vous distinguerez dans votre département en étant la référence lorsqu'il s'agit de modéliser ou de texturer tout type de projet.



02 Objectifs

Ce diplôme vise à influencer positivement la carrière professionnelle de ses étudiants, en leur fournissant une qualification clé dans le monde de la modélisation 3D afin d'accéder à des postes et des projets plus prestigieux. Grâce aux efforts de TECH pour réunir un groupe d'enseignants expérimentés dans le secteur, l'étudiant dirige ses efforts là où cela compte vraiment, en répondant aux demandes les plus urgentes du marché du jeu vidéo.





“

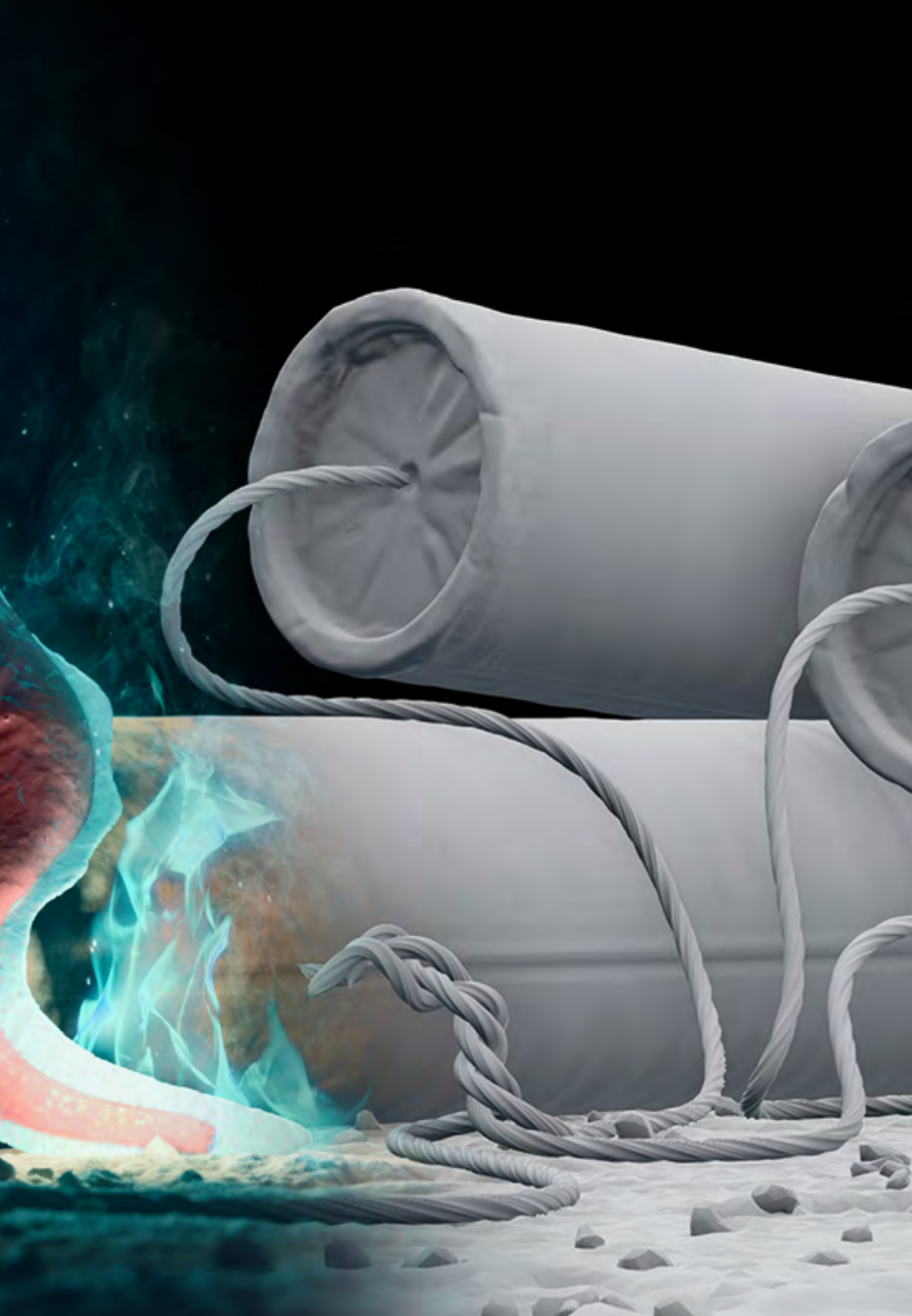
Votre objectif professionnel est d'améliorer votre situation, votre salaire et votre carrière. TECH vous couvre sous tous les aspects avec la qualification la plus essentielle du marché 3D dans votre domaine"



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
- ◆ Créez un flux de travail optimal et dynamique pour un travail de modélisation 3D plus efficace.
- ◆ 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 forme la plus optimale des UV dans les systèmes Maya et UDIM
- ◆ Développez les connaissances nécessaires pour texturer dans Substance Painter pour les jeux vidéo
- ◆ Savoir comment texturer dans Mari pour des modèles hyperréalistes
- ◆ Apprenez à créer des textures XYZ et des cartes de *Displacement* sur nos modèles.
- ◆ Plongez dans l'importation de textures dans Maya

“

Si vous voulez accéder aux meilleurs postes dans l'industrie du jeu vidéo, vous avez besoin de cette formation. N'hésitez pas et inscrivez-vous dès maintenant”

03

Direction de la formation

Le dCertificat en UVs et textures 3D avec Allegorithmic dispose du personnel enseignant le plus expérimenté dans l'utilisation de cet outil. Leurs années d'expérience dans la création et la texturation de modèles 3D garantissent la qualité du contenu. En s'inscrivant à ce programme, les étudiants bénéficient de l'encadrement d'enseignants qui ont une connaissance approfondie de ce dont vous avez besoin en tant que professionnel, de ce que vous devez faire pour atteindre vos objectifs et de la meilleure façon d'optimiser votre flux de travail lors de la création de textures et de mappings pour vos projets.





“

Vous êtes sur le point de faire un énorme saut de qualité en choisissant les meilleurs professeurs possibles pour améliorer vos performances dans Substance Painter et Mari”

Directeur invité internationa

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, ombrageur 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 Escuela Superior de Comunicación, Image et son
- Master et Licence en Art 3D, Animation et Effets visuels pour jeux vidéo et cinéma au CEV Ecole Supérieure de Cmmunication, Image et Son



04

Structure et contenu

Les étudiants recherchent un maximum d'efficacité dans ce type de programme d'enseignement, c'est pourquoi TECH a utilisé la méthodologie éducative la plus avant-gardiste pour la rédaction de l'ensemble des contenus du syllabus. Grâce au réapprentissage, l'étudiant assimile des concepts tels que la création et la préparation des UV ou les détails avancés du mapping de manière beaucoup plus naturelle. Le tout est complété par un fort contenu pratique et factuel, dans lequel l'apprenant observe comment texturer correctement tous les types de travaux et de modèles 3D. Cela permet un enseignement contextuel, dans lequel l'étudiant améliore sa propre méthodologie de travail au fur et à mesure de l'avancement du Certificat.





“

Vous apprendrez à texturer et à créer des Uv's maps de manière pratique, avec les dernières versions de Substance Painter et Mari"

Module 1. UV's et texturisation avec Allegorithmic Substance Painter et Mari

- 1.1. Création d'UV de haut niveau sur Maya
 - 1.1.1. UV faciaux
 - 1.1.2. Création et *Layout*
 - 1.1.3. Advanced UV's
- 1.2. Préparation UV pour les systèmes UDIM axés sur les modèles à haut débit
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. UDIM's sur Maya
 - 1.2.3. Textures en 4K
- 1.3. Textures XYZ: Qu'est-ce qu'ils sont et comment les utiliser?
 - 1.3.1. XYZ Hyperréalisme
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 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. Bake depuis high vers low poly
 - 1.5.2. Les textures PBR et leur importance
 - 1.5.3. ZBrush avec Substance Painter
- 1.6. Finalisation de nos textures de Substance Painter
 - 1.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 1.6.2. Texture des modèles
 - 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 sur ZBrush
 - 1.7.2. *Enveloppe*
 - 1.7.3. Correction des erreurs
- 1.8. Textures faciales hyperréalistes grâce aux textures XYZ et aux cartes de 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 Maps de *Displacements* sur ZBrush et Mari
 - 1.9.1. Peinture de texture
 - 1.9.2. Displacement pour l'hyperréalisme
 - 1.9.3. Création de *Layers*
- 1.10. *Shading* et implémentation des textures dans Maya
 - 1.10.1. *Shaders* de peau dans Arnold
 - 1.10.2. Œil hyperréaliste
 - 1.10.3. Retouches et conseils



Réalisez vos rêves, progressez professionnellement et créez les modèles 3D dont vous avez toujours rêvé grâce à ce Certificat"

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 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 diplôme 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.º d'heures officielles: **150 h.**





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

