

Certificat

Blender dans l'Industrie 3D



Certificat Blender dans l'Industrie 3D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/blender-industrie-3d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Blender est l'un des outils les plus répandus dans le domaine de la modélisation 3D. Qu'il s'agisse de grandes productions ou de projets personnels indépendants, ce logiciel offre des solutions créatives et un espace de travail indispensable à tout professionnel du design. C'est pourquoi le connaître en profondeur est décisif lorsqu'il s'agit d'améliorer encore le flux de travail et de pouvoir opter pour de meilleurs postes dans le service ou de réaliser des projets avec plus de succès. Ainsi, ce programme TECH approfondit tous les aspects techniques de Blender, offrant à l'étudiant une formation complète sur l'outil le plus important qui lui permettra de s'améliorer de manière transcendante sur le plan professionnel.





“

Blender n'aura plus de secrets pour vous après avoir terminé ce Certificat dans lequel vous apprendrez tous ses secrets et astuces les mieux gardés”

Blender est un outil aux multiples facettes qui permet au professionnel du design d'effectuer toutes sortes de tâches. Du texturage au rendu ou à la retopologie, la bonne utilisation de ce programme est souvent décisive dans le résultat final des projets et la performance professionnelle du concepteur 3D.

Ainsi, connaître toutes les possibilités de cet outil devient crucial pour les personnes désireuses de s'améliorer professionnellement dans leur travail. En s'inscrivant à ce Certificat, l'étudiant apprendra dans un syllabus complet tout ce que Blender apporte à son travail quotidien et les avantages par rapport à d'autres applications telles que ZBrush ou Maya.

Le contenu que l'étudiant trouvera est de la plus haute qualité, rédigé par un groupe d'experts qui connaissent Blender à la perfection et savent comment tirer le meilleur parti de cet outil. Tout cela aura certainement un impact positif sur les efforts de l'étudiant pour atteindre ses objectifs professionnels.

Ce diplôme est enseigné entièrement en ligne, ce qui permet au professionnel du design de le combiner avec d'autres activités ou avec ses propres responsabilités personnelles ou professionnelles. Il n'est pas nécessaire de réaliser un projet final pour obtenir le diplôme, ce qui allège également la charge de travail de l'étudiant et constitue un grand avantage lorsqu'il s'agit d'assumer l'étude de l'ensemble du programme d'études.

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie 3D** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts 3D en Modélisation 3D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Avec toutes les connaissances que vous allez acquérir dans ce Certificat, vous serez la référence de vos collègues en matière de Blender, ce qui augmentera la confiance de votre organisation dans vos performances professionnelles"



Ce Certificat fera la différence dans votre carrière professionnelle en faisant de vous un expert de l'outil que vous avez le plus utilisé au cours de votre vie professionnelle"

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 axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Le contenu théorique de ce programme contient les derniers développements en matière de modélisation Blender qui amélioreront l'aspect final de vos projets personnels.

Cette qualification vous permet de combiner vos responsabilités professionnelles avec votre travail d'étude, ce qui signifie que vous continuerez à améliorer votre carrière sans négliger aucune de vos obligations.



02 Objectifs

Ce programme TECH contient les développements les plus récents de l'outil Blender, dans le but de former les étudiants aux questions les plus fondamentales de ce logiciel essentiel dans la modélisation 3D. Grâce à ce Certificat, les étudiants amélioreront leur flux de travail et leurs performances personnelles, ce qui leur ouvrira de multiples possibilités d'avancement professionnel et de postes mieux rémunérés.



“

TECH partage ses objectifs avec vous. Rejoignez la meilleure équipe de professionnels et pariez sur un avenir brillant dans la modélisation 3D avec Blender”



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
- ◆ Créer un flux de travail optimal et dynamique pour travailler plus efficacement en modélisation 3D
- ◆ Avoir les compétences et les connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D pour pouvoir postuler aux meilleurs emplois





Objectifs spécifiques

- ◆ Excel avec le logiciel
- ◆ Transférer les connaissances de Maya et Zbrush à Blender pour pouvoir créer des modèles étonnants
- ◆ Explorez le système de nœuds de Blender pour créer différents *shaders* et matériaux
- ◆ Rendu des modèles d'entraînement blender avec les deux types de moteurs de rendu Eevee et Cycles

“

L'industrie de la 3D requiert des professionnels ayant une grande capacité à manipuler les outils les plus courants du marché, Blender étant le plus important d'entre eux”

03

Direction de la formation

Ce Certificat en Blender dans l'Industrie 3D est dirigé par une équipe d'enseignants professionnels ayant des années d'expérience dans l'utilisation de cet outil, ce qui garantit à l'étudiant le meilleur enseignement possible sur les principaux tenants et aboutissants de ce logiciel. L'étudiant sera conseillé à tout moment, pouvant consulter n'importe quel type de doute auprès des enseignants concernant le syllabus ou des questions plus techniques de l'outil Blender.





“

Un corps enseignant à la hauteur de vos exigences vous attend dans ce Certificat en Blender dans l'Industrie 3D"

Directeur invité international

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

“

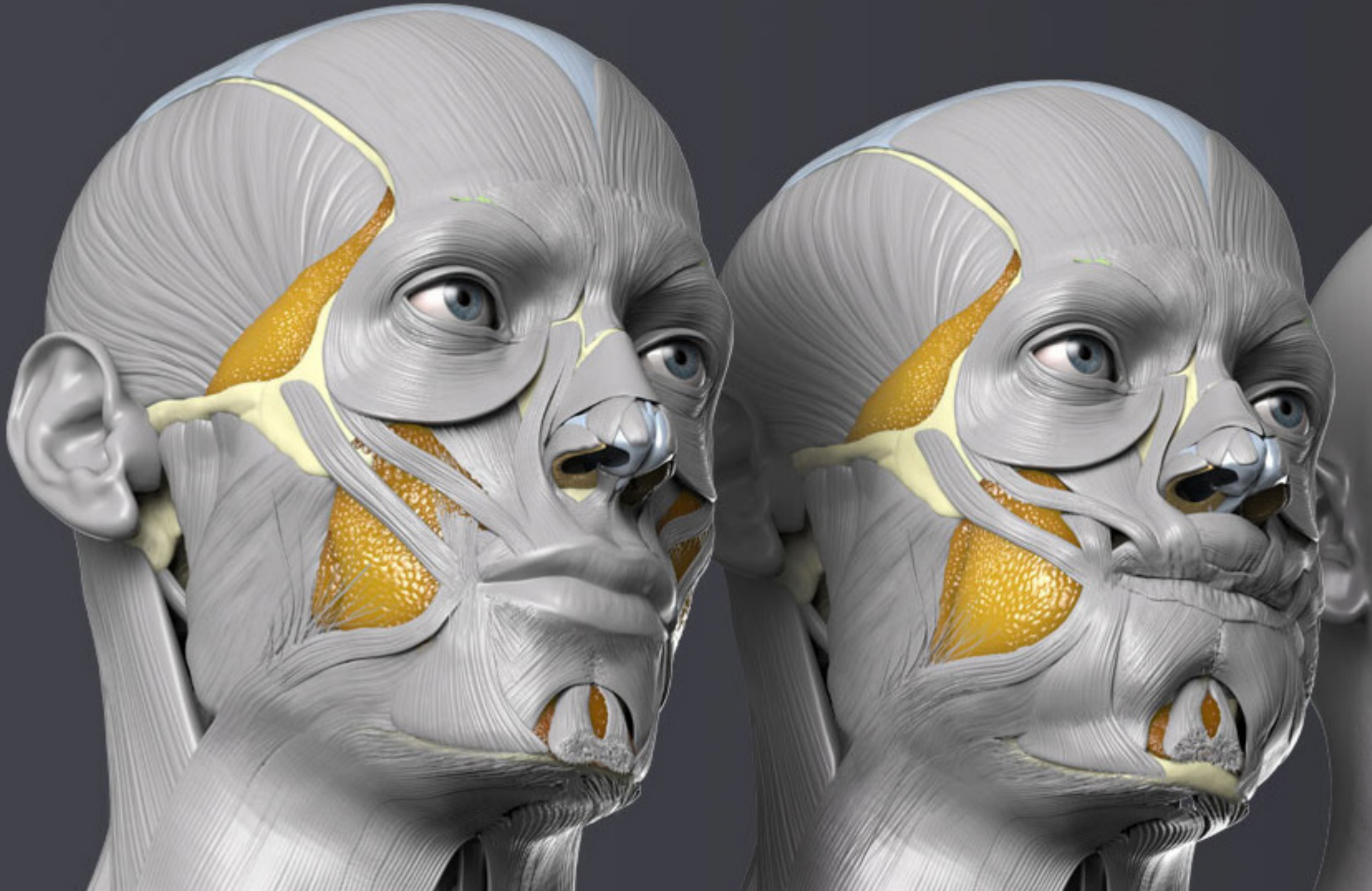
Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Mme Gómez Sanz, Carla

- Généraliste 3D chez Blue Pixel 3D
- Artiste Conceptuel, Modélisateur 3D, *Shading* 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 École Supérieure de Communication, Image et Son
- Master et Licence en Art 3D, Animation et Effets visuels pour les jeux vidéo et le cinéma à l'École de Communication, d'Image et de Son du CEV



04

Structure et contenu

Le contenu de ce diplôme est basé sur les développements les plus récents de l'outil Blender, en tenant compte de sa polyvalence pour réaliser toutes sortes de tâches de grande importance pour le designer. Ainsi, à travers des exemples pratiques réels, l'étudiant verra comment les nœuds sont réalisés dans Blender, le mapping et l'ombrage, ainsi que le rendu avancé des modèles 3D. Cela permet à l'étudiant d'acquérir les connaissances de manière contextuelle, en améliorant son propre flux de travail avant même de terminer le programme.



“

Vous mettez en œuvre Blender dans votre travail quotidien, même dans des processus pour lesquels vous utilisiez auparavant d'autres outils qui étaient moins bons ou ralentissaient énormément votre travail"

Module 1. Blender: un nouveau souffle dans l'industrie

- 1.1. Blender ZBrush
 - 1.1.1. Avantages et différences
 - 1.1.2. Blender et l'industrie de l'art 3D
 - 1.1.3. Avantages et inconvénients des logiciels gratuits
- 1.2. Interface Blender et connaissance du programme
 - 1.2.1. Interface
 - 1.2.2. Personnalisation
 - 1.2.3. Expérimentation
- 1.3. Sculpture de la tête et transposition des contrôles de Zbrush à Blender
 - 1.3.1. Visage humain
 - 1.3.2. Sculpture 3D
 - 1.3.3. Brosses pour Blender
- 1.4. *Full body* sculpture
 - 1.4.1. Le corps humain
 - 1.4.2. Techniques avancées
 - 1.4.3. Détail et raffinement
- 1.5. Retopologie et UVs dans Blender
 - 1.5.1. Rhéopologie
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. UDIMs de Blender
- 1.6. De Maya à Blender
 - 1.6.1. *Hard Surface*
 - 1.6.2. Modificateurs
 - 1.6.3. Raccourcis clavier



- 1.7. Conseils et astuces pour le Blender
 - 1.7.1. Gamme de possibilités
 - 1.7.2. Nœuds de géométrie
 - 1.7.3. *Workflow*
- 1.8. Les nœuds dans Blender: *Shading* et placement des textures
 - 1.8.1. Système de Nœuds
 - 1.8.2. *Shaders* utilisant des nœuds
 - 1.8.3. Textures et matériaux
- 1.9. Rendu dans Blender avec Cycles et Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Éclairage
- 1.10. Mise en œuvre de Blender dans notre *workflow* d'artiste
 - 1.10.1. Mise en œuvre dans le *workflow*
 - 1.10.2. Recherche de la qualité
 - 1.10.3. Types d'exportations

“

Choisissez le meilleur avenir possible pour vous et laissez les professionnels de TECH, avec leur expertise en modélisation 3D, vous aider à le réaliser”

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 Blender dans l'Industrie 3D 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 Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie 3D** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel 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 Blender dans l'Industrie 3D**

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

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formations

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Blender dans l'Industrie 3D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Blender dans l'Industrie 3D

