

Certificat Blender





tech université
technologique

Certificat Blender

- » 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/design/cours/blender

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

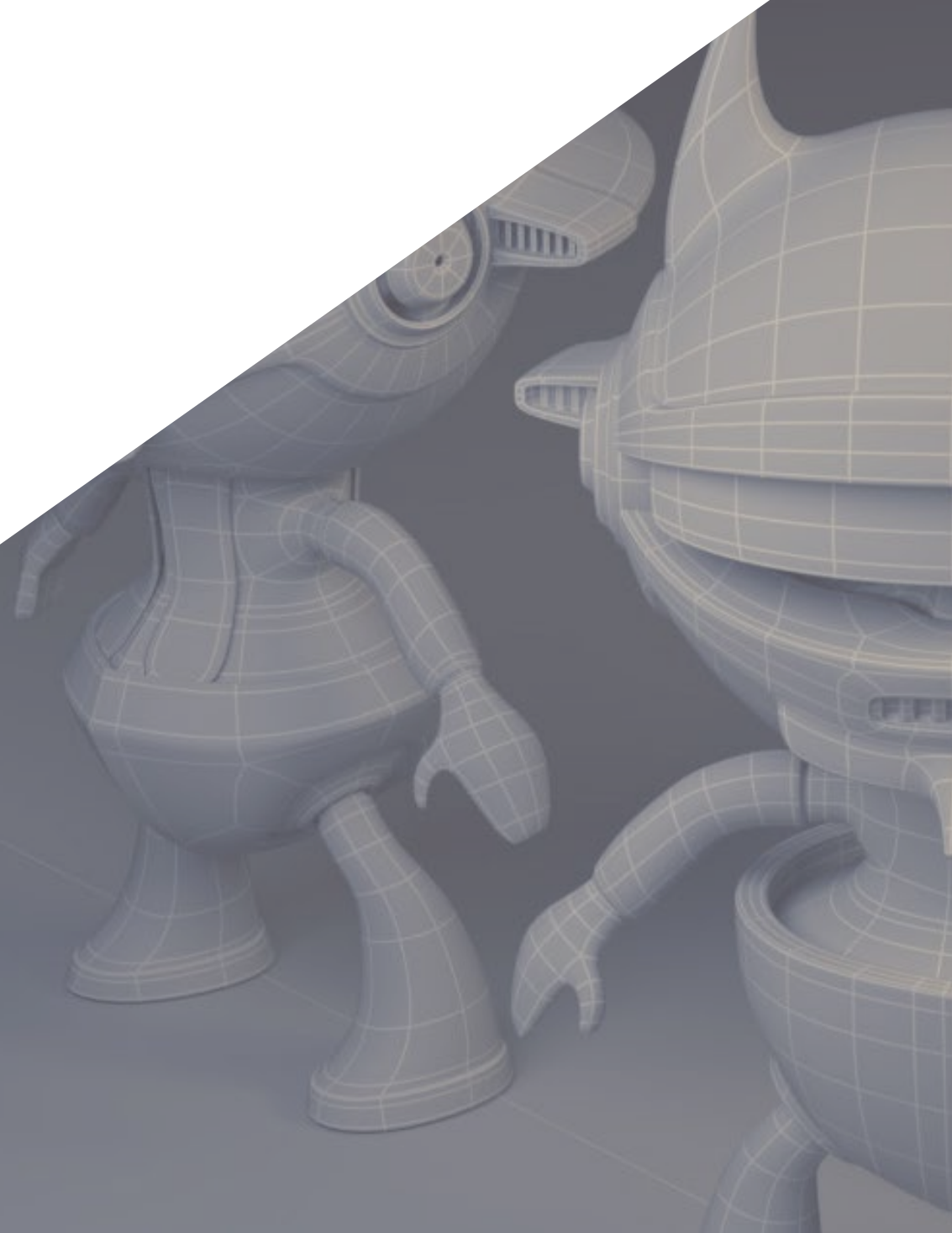
Diplôme

page 28

01

Présentation

Dans le monde passionnant de la Sculpture Numérique, il existe de nombreuses techniques et outils que le professionnel peut trouver. Une connaissance approfondie de chacun d'entre eux permet d'acquérir une qualification différenciée pour le secteur et le marché du travail. C'est pourquoi ce programme vise à montrer tous les avantages de Blender. Un logiciel open source utilisé pour travailler avec des objets 3D et qui comprend en interne divers outils pour la modélisation, la texturation, l'éditeur de particules, l'animation, la sculpture, entre autres. Ces outils seront présentés dans un environnement 100% en ligne et avec la méthodologie la plus innovante.





“

Élargissez vos connaissances en matière de techniques de modélisation 3D en manipulant des outils nouveaux et puissants”

Blender est un programme informatique multiplateforme qui permet d'étendre les compétences de l'utilisateur en matière de modélisation, d'éclairage, de rendu, d'animation et de création de graphiques en trois dimensions. Ainsi que la composition numérique, en utilisant la technique procédurale des nœuds, le montage vidéo, la sculpture et la peinture numérique. Il convient de noter que ce logiciel a révolutionné le paradigme de l'image de synthèse ces dernières années et que, si les grandes entreprises ne lui faisaient pas confiance au début, depuis la sortie des versions LTS, il a renforcé sa position et est devenu une référence sur le marché.

En raison de son importance, TECH Université Technologique a décidé de consacrer ce programme à sa connaissance et à sa gestion complètes. Compte tenu du fait que la modélisation 3D est l'une des techniques de l'infographie qui a eu le plus de projection ces dernières années, et que l'implantation de la Sculpture Numérique dans d'autres industries telles que l'architecture, la santé, le cinéma, entre autres ; ont rendu indispensable la gestion de leurs techniques et outils.

D'où l'importance pour les professionnels de se spécialiser et de gérer de mieux en mieux les outils offerts par la technologie actuelle. C'est pourquoi on étudiera également le *Crease Pencil*, l'un des plus innovants et utilisé par les grands studios d'animation depuis quelques années. Il a repensé les concepts de l'animation 2D, *Storyboard*, de l'animatique et de la création de *Hand Painter* en des modèles uniques et innovants.

En seulement 6 semaines, l'étudiant titulaire d'un diplôme Blender sera en mesure d'effectuer le rendu de modèles dans deux puissants moteurs internes tels que Eevee et Cycles, pour une adaptation rapide et précise. Ils seront en mesure d'inverser les processus pour transférer les méthodes de construction de à Blender Maya et Cinema 4D, en améliorant les systèmes d'exportation et d'importation. Devenir un expert dans les principaux programmes de modélisation et de création 3D sur le marché actuel.

Tout cela grâce à la méthodologie innovante de l'étude totalement en ligne, qui permet au professionnel une formation continue et efficace grâce à l'utilisation des appareils de votre choix avec une connexion internet et l'accompagnement d'une équipe pédagogique experte. Avec la possibilité de télécharger les contenus pour les consulter et atteindre les objectifs de la préparation de son diplôme de manière agile.

Le **Certificat en Blender** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par les experts Modèle 3D et Sculpture numérique
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires 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



Si vous êtes un professionnel ou si vous avez de l'expérience dans le domaine de la conception 3D, ce diplôme est pour vous"

“

Devenez un véritable artiste 3D. Et ouvrir un éventail de possibilités d'emploi dans différentes entreprises"

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.

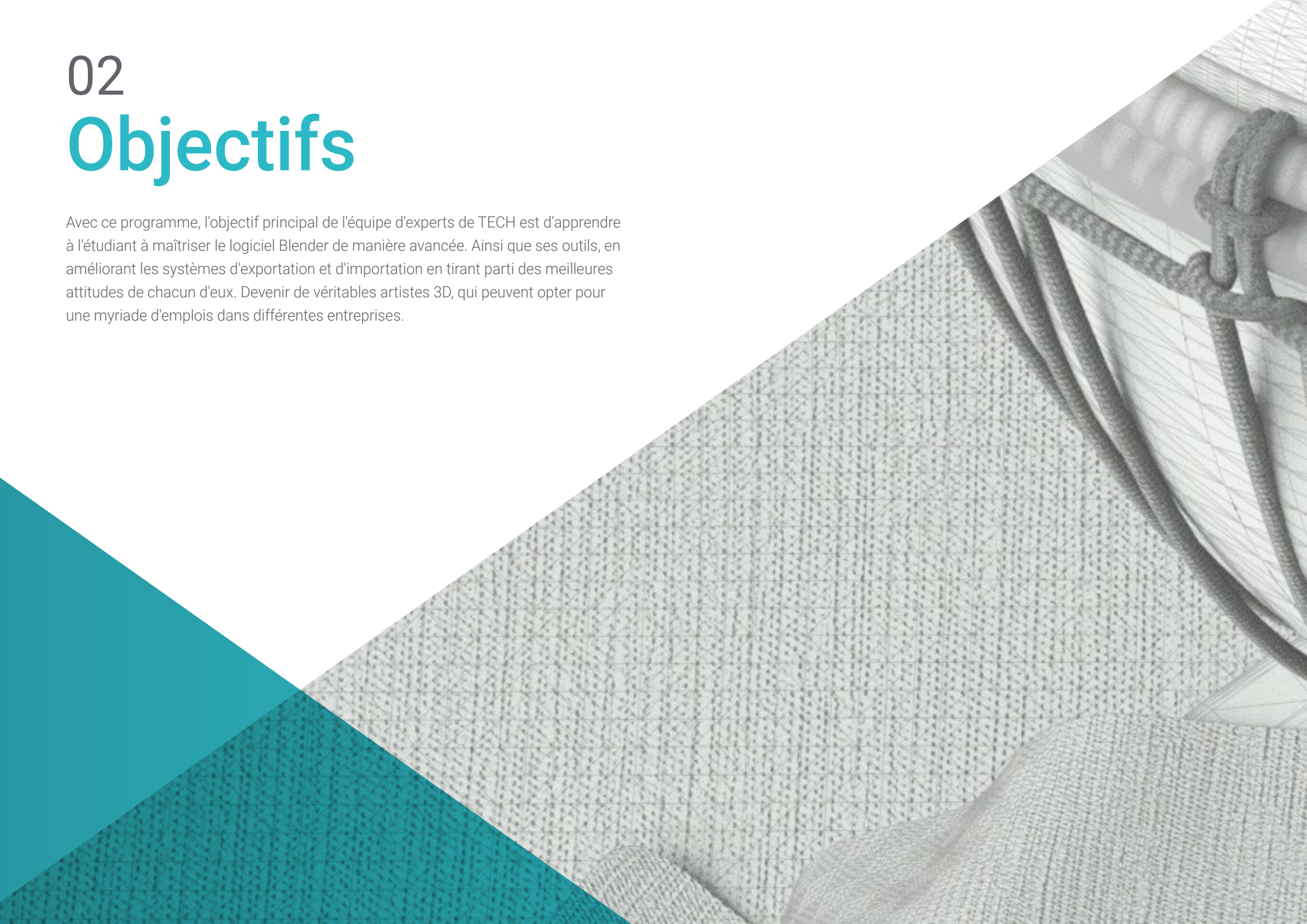
Apprenez à connaître en détail les outils du logiciel libre Blender. En seulement 6 semaines.

Vous avez maintenant la meilleure occasion de faire progresser votre carrière: Étudiez en ligne! Découvrez les avantages réels de cette démarche.



02 Objectifs

Avec ce programme, l'objectif principal de l'équipe d'experts de TECH est d'apprendre à l'étudiant à maîtriser le logiciel Blender de manière avancée. Ainsi que ses outils, en améliorant les systèmes d'exportation et d'importation en tirant parti des meilleures attitudes de chacun d'eux. Devenir de véritables artistes 3D, qui peuvent opter pour une myriade d'emplois dans différentes entreprises.





“

Connaître les meilleures techniques pour transférer les processus de création de Blender à Maya et Cinema 4D”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Effectuez le rendu des modèles dans deux puissants moteurs internes tels que Eevee et Cycles
- ◆ Comprendre les textures avancées des systèmes réalistes PBR et non-photoréalistes pour améliorer les projets de sculpture numérique
- ◆ Manipulation et utilisation de tous les outils du logiciel Blender
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Développement avancé du logiciel Blender
- ◆ Rendu dans ses moteurs de rendu Eevee et Cycles
- ◆ Découvrez les processus de travail de CGI
- ◆ Transférer les connaissances de ZBrush et 3D Max à Blender
- ◆ Transfert des processus créatifs de Blender à Maya et Cinema 4D

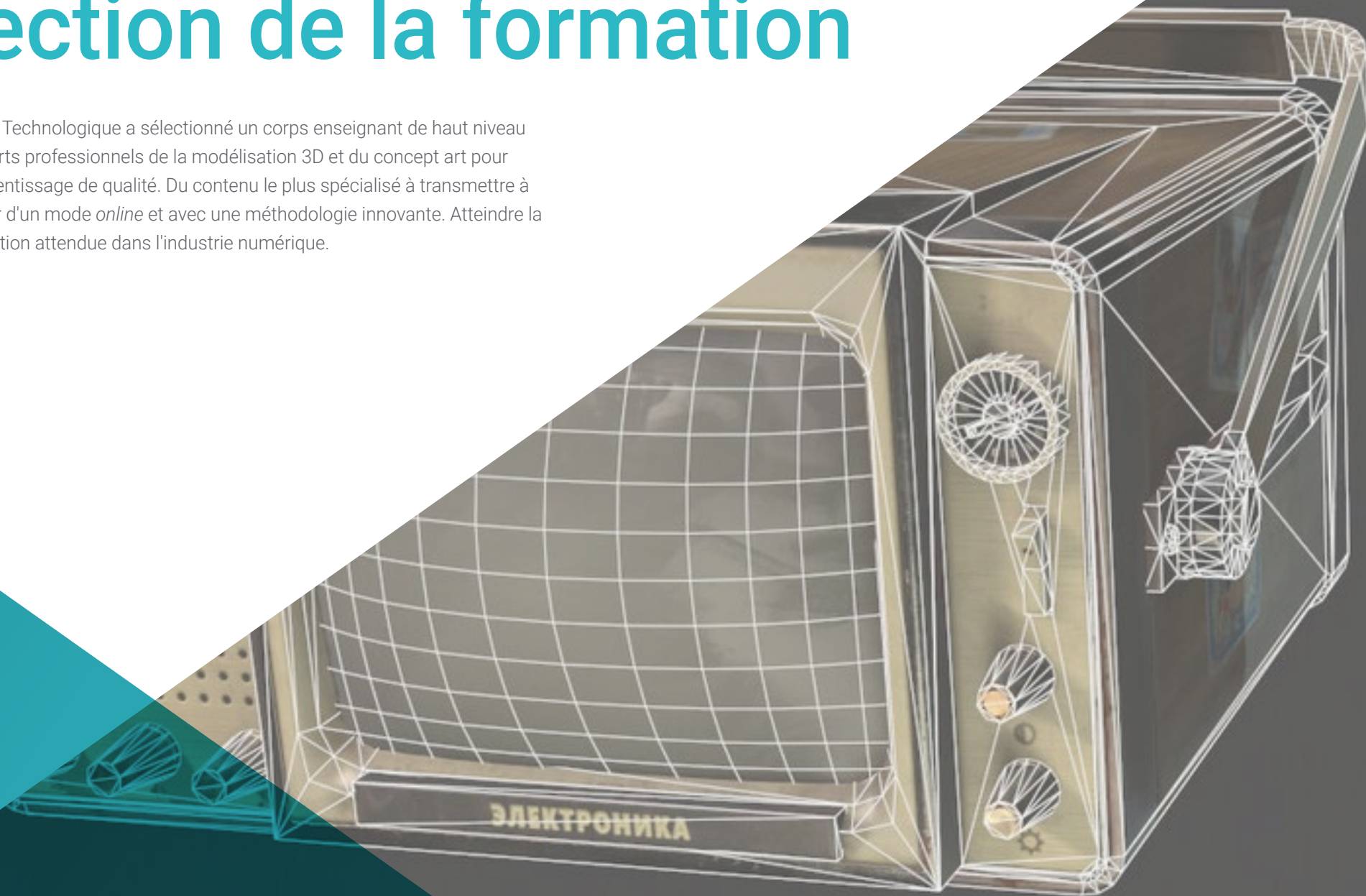
“

Spécialisé dans l'un des Logiciels de développement 2D et 3D les plus puissants”

03

Direction de la formation

TECH Université Technologique a sélectionné un corps enseignant de haut niveau composé d'experts professionnels de la modélisation 3D et du concept art pour garantir un apprentissage de qualité. Du contenu le plus spécialisé à transmettre à l'étudiant à partir d'un mode *online* et avec une méthodologie innovante. Atteindre la professionnalisation attendue dans l'industrie numérique.





“

Maintenant, vous décidez comment étudier et TECH vous donne tout ce dont vous avez besoin"

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

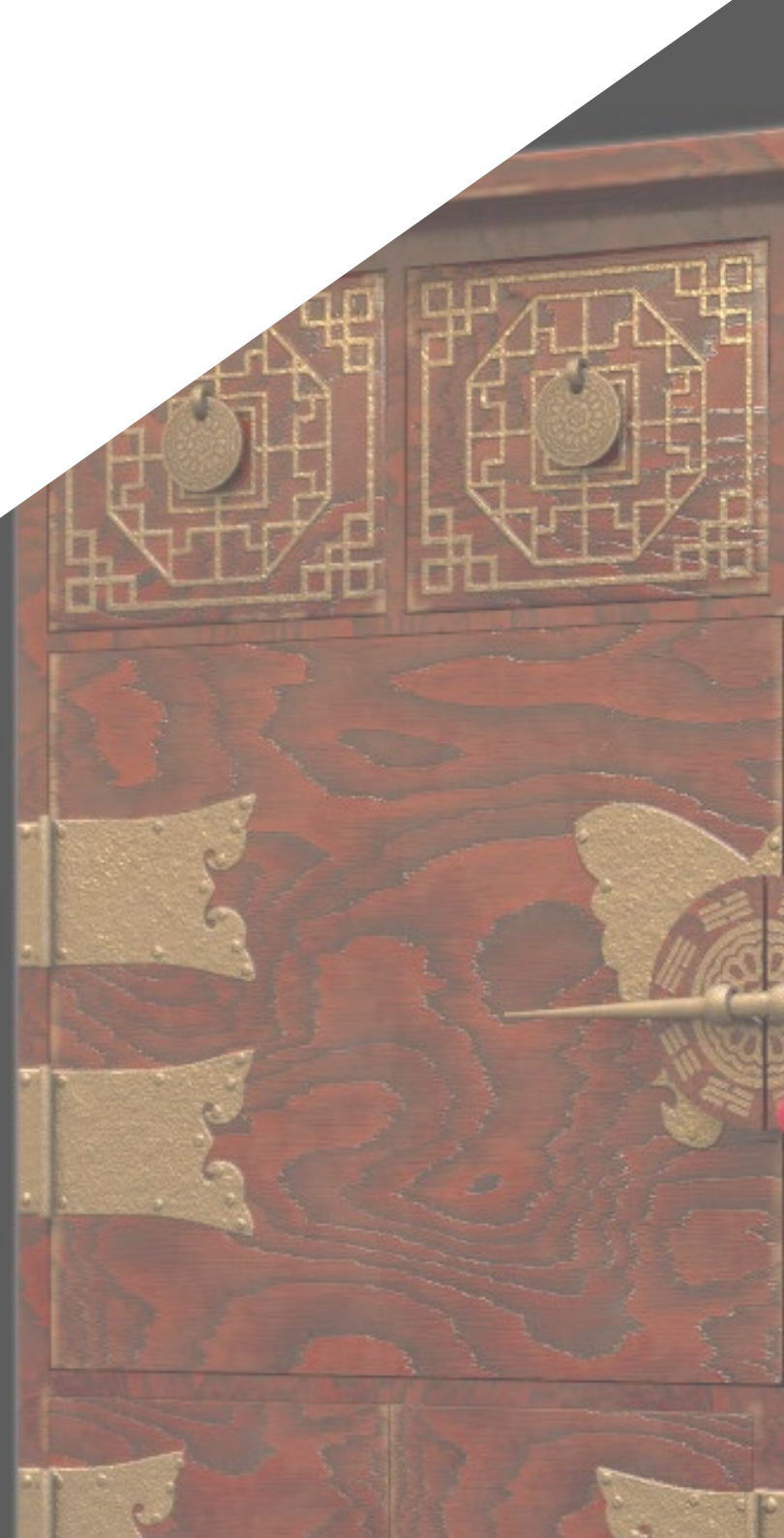
- ♦ Freelance modéliste et généraliste 2D/3D
- ♦ Art conceptuel et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- ♦ Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Enseignant en Animation 3D Cycle de Formation de Niveau Supérieur. École Supérieure de l'Image et du Son ESISV Valladolid
- ♦ Enseignant en Cycle de Formation Professionnelle Supérieure GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- ♦ Modélisation 3D pour les falleros Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellón
- ♦ Master Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid
- ♦ Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (Spécialisation en Design et Sculpture)



04

Structure et contenu

TECH Université Technologique a mis en place un programme entièrement dédié à l'étude des avantages du puissant logiciel de développement 2D/3D: Blender. Ce programme a révolutionné le paradigme de CGI ces dernières années et si les grandes entreprises ne lui faisaient pas confiance au début, depuis la sortie des versions LTS, il a renforcé sa position et est devenu une référence sur le marché. En 6 semaines environ, le professionnel maîtrisera toutes les techniques et outils de sculpture, de texturation et *shading*. Ainsi que des adaptations de 3D Max et bien plus encore. Tout cela, vous le trouverez dans un campus virtuel aux formats variés et dynamiques permettant un apprentissage confortable et rapide.





“

Les médias numériques ont révolutionné jusqu'à notre façon d'étudier. Formez-vous dès maintenant au Certificat en Blender 100% en ligne"

Module 1. Blender

- 1.1. Logiciel gratuit
 - 1.1.1. Version LTS et communauté
 - 1.1.2. Avantages et différences
 - 1.1.3. Interface et philosophie
- 1.2. Intégration avec le 2D
 - 1.2.1. Adaptation du programme
 - 1.2.2. *Crayon de pliage*
 - 1.2.3. Combiner la 2D en 3D
- 1.3. Techniques de modélisation
 - 1.3.1. Adaptation du programme
 - 1.3.2. Méthodes de modélisation
 - 1.3.3. *Nœuds de géométrie*
- 1.4. Techniques de texturation
 - 1.4.1. *Nodes shading*
 - 1.4.2. Textures et matériaux
 - 1.4.3. Conseils d'utilisation
- 1.5. Éclairage
 - 1.5.1. Conseils sur l'espace d'éclairage
 - 1.5.2. *Cycles*
 - 1.5.3. Eevee
- 1.6. *Workflow* dans CGI
 - 1.6.1. Utilisations requises
 - 1.6.2. Exportations et importations
 - 1.6.3. Art final



- 1.7. Adaptations de 3D Max à Blender
 - 1.7.1. Modélisation
 - 1.7.2. Textures et *Shading*
 - 1.7.3. Éclairage
- 1.8. Connaissance de ZBrush à Blender
 - 1.8.1. Sculpture 3D
 - 1.8.2. Pinceaux et techniques avancées
 - 1.8.3. Travail biologique
- 1.9. De Blender à Maya
 - 1.9.1. Mesures importantes
 - 1.9.2. Ajustements et intégrations
 - 1.9.3. Exploitation des fonctionnalités
- 1.10. De Blender à Cinema 4D
 - 1.10.1. Conseils pour la conception 3D
 - 1.10.2. La modélisation au service de la *Videomapping*
 - 1.10.3. Modélisation avec des particules et des effets



Développez-vous de manière remarquable dans le secteur avec des logiciels gratuits en apprenant à connaître le puissant logiciel Blender"

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.



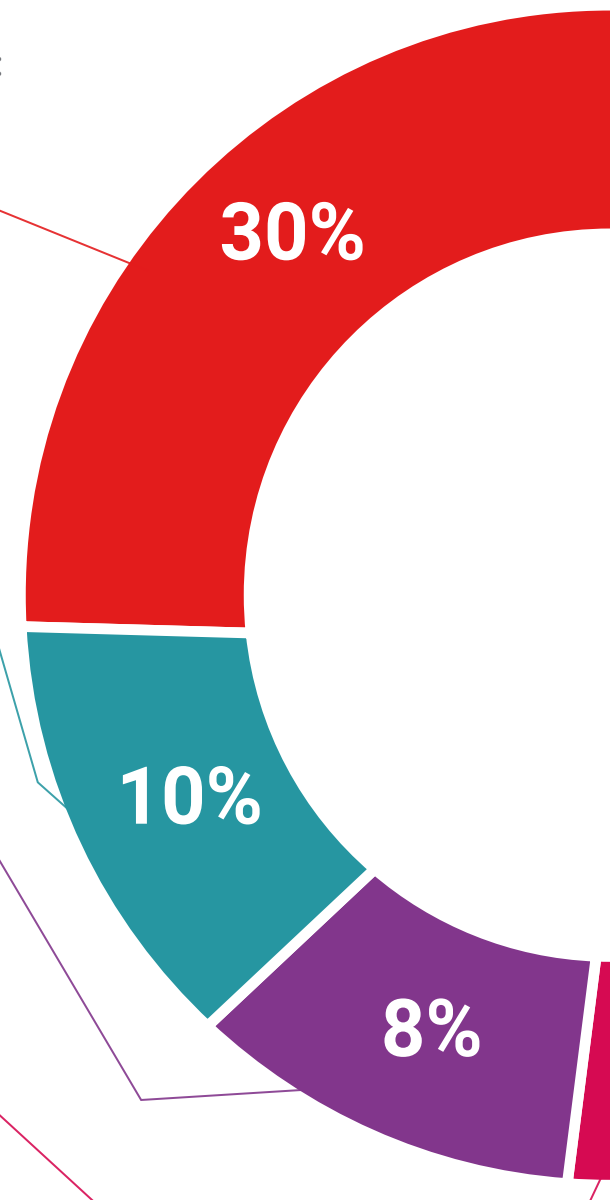
Pratiques en compétences et aptitudes

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 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** 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 Blender**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



*Apostille de la Haye Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier celui-ci doit posséder 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 formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Blender

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

Certificat Blender

