

Certificat

Modélisation 3D de Créatures





**tech** universit   
technologique

## Certificat Mod lisation 3D de Cr atures

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: [www.techtitute.com/fr/design/cours/modelisation-3d-creatures](http://www.techtitute.com/fr/design/cours/modelisation-3d-creatures)

# 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

---

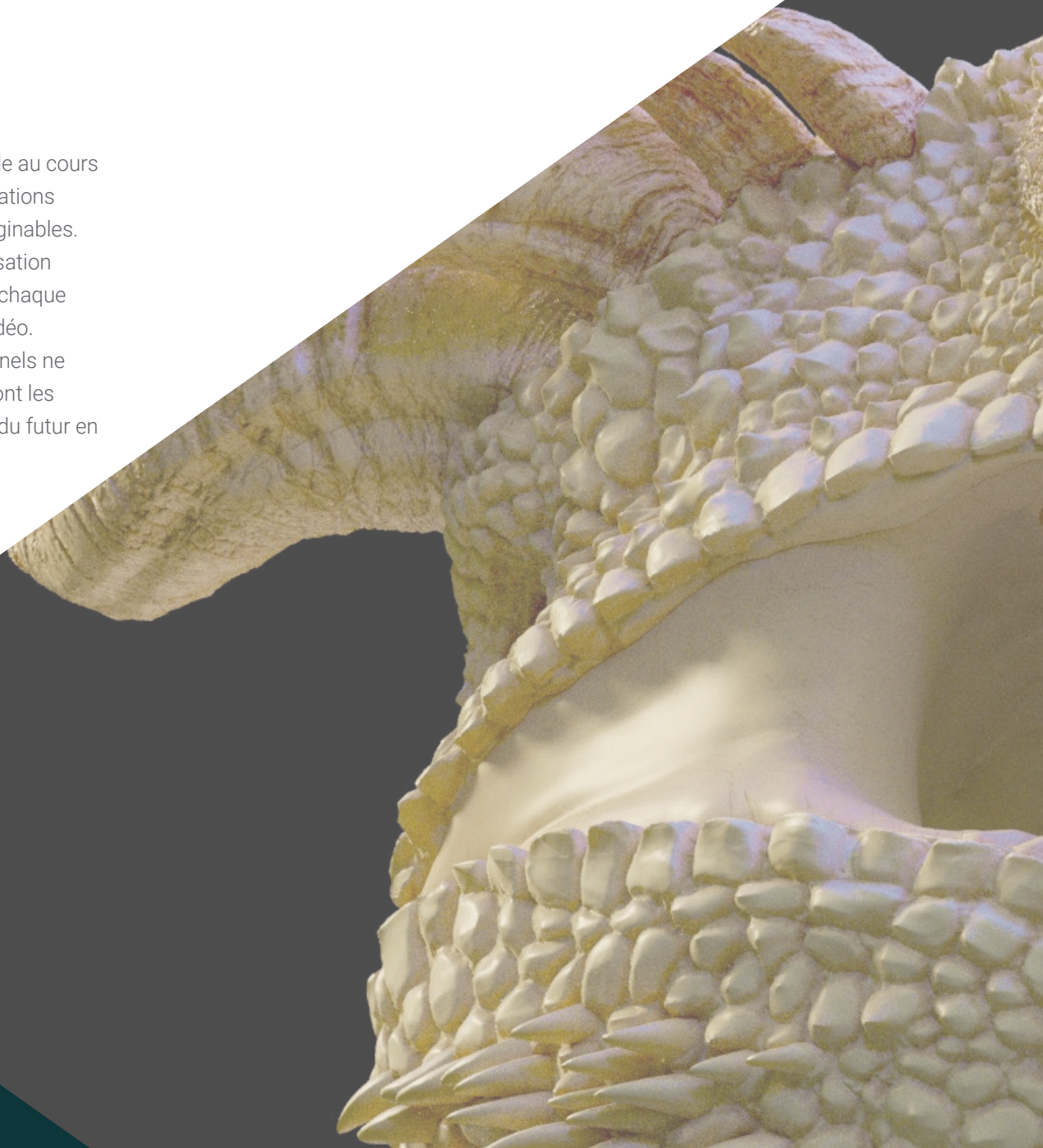
*page 30*



# 01

# Présentation

Les créatures dans les films et les jeux vidéo ont évolué de manière incroyable au cours de l'histoire, allant des premières versions de King Kong et Godzilla aux animations réalistes de dinosaures, de dragons et de toutes les figures fantastiques imaginables. Cela a été possible grâce aux progrès constants de la technologie de modélisation 3D, qui a permis aux professionnels du secteur de recréer au millimètre près chaque détail des créatures que nous voyons aujourd'hui dans les films et les jeux vidéo. Sachant que sans connaissances avancées dans ce domaine, les professionnels ne pourront pas progresser, TECH a préparé ce diplôme avec lequel ils obtiendront les ressources nécessaires pour progresser et réussir à modéliser les créatures du futur en 3 dimensions.





“

*Vous pouvez tout recréer en détail, de la fourrure de simples créatures mythologiques aux écailles de dragons complexes et gigantesques”*

De nos jours, la fantaisie est un genre florissant qui continue à gagner des fans, puisque des sagas comme Harry Potter, Le Seigneur des Anneaux ou Game of Thrones sont toujours en vigueur. Tous ces films se caractérisent par leurs personnages, notamment des créatures majestueuses et parfois terrifiantes qui ont été recréées avec un tel souci du détail que les téléspectateurs du monde entier s'en souviennent.

Ainsi, au cours de la dernière décennie, les professionnels de la modélisation 3D ont trouvé des centaines d'opportunités de développement personnel et professionnel, élargissant considérablement le soin qu'ils doivent apporter à la réalisation de travaux de grande envergure, mais assumant en même temps de plus grandes responsabilités dans un secteur qui les tient en plus haute estime.

C'est pourquoi ce programme TECH contient les techniques les plus récentes et les plus innovantes en matière de modélisation de créatures en 3D, grâce auxquelles les professionnels peuvent se distinguer avec mention et être préparés à de plus grandes responsabilités et, par conséquent, à de meilleurs emplois.

En outre, TECH tient compte des besoins de ses étudiants, c'est pourquoi le programme est proposé dans un format en ligne qui ne nécessite ni cours ni présence en face à face d'aucune sorte. Tout le matériel pédagogique peut être téléchargé à partir de n'importe quel appareil mobile, ce qui facilite grandement le travail d'étude.

Ce **Certificat en Modélisation 3D de Créatures** contient le programme le plus éducatif et le plus complet du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts 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



*Il est temps pour vous de vous démarquer dans un secteur plein de créativité en apportant professionnalisme et approche innovante avec ce Certificat"*



“

*Obtenez votre qualification en Modélisation 3D de Créatures sans devoir faire un travail final, ce qui allège la charge de cours”*

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 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.

*Inscrivez-vous dès aujourd'hui à TECH et commencez à améliorer votre création de créatures tridimensionnelles pour obtenir une amélioration de la qualité professionnelle.*

*Il s'agit de la qualification que vous recherchez pour vous positionner en bonne place dans le secteur de la modélisation 3D, en combinant votre apprentissage avec vos autres responsabilités professionnelles et votre travail.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de cette qualification TECH est d'amener les étudiants à améliorer leurs techniques de modélisation de créatures en 3D, avec des connaissances avancées dans Xgen et Maya. Cela permettra à l'étudiant d'améliorer son flux de travail quotidien, en étant capable d'améliorer le résultat final de ses propres projets ou de respecter les délais de commandes élaborées. Ainsi, le diplômé a la garantie d'une amélioration complète, tant sur le plan personnel que professionnel, à l'issue de son cursus.







“

*Votre objectif est d'évoluer professionnellement dans la modélisation 3D vers de meilleurs emplois. TECH vous donne les meilleurs outils pour y parvenir"*



## 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

---

- ◆ Apprendre la modélisation de différents types d'anatomie animale
- ◆ Passez en revue les différents types de reptiles et comment créer les échelles avec les cartes de déplacement et les cartes Alphas
- ◆ Découvrez comment exporter des modèles vers Mari pour obtenir des textures réalistes
- ◆ Regard approfondi sur le *Grooming* et comment le faire sur les animaux avec Xgen
- ◆ Rendu des modèles dans Maya Arnold Render

“

*Ce programme est une excellente occasion pour vous d'orienter vos efforts vers un secteur du modélisme qui requiert des professionnels versés dans la création de créatures tridimensionnelles”*



# 03

## Direction de la formation

TECH ne choisit que les meilleurs professionnels pour la préparation de ses qualifications, ce qui garantit à l'étudiant l'accès à un enseignement de première classe lorsqu'il s'inscrit à ce Certificat en Modélisation 3D de Créatures. Le corps enseignant est impliqué dans l'amélioration professionnelle de l'étudiant, il n'hésitera donc pas à vous aider en cas de doute ou de question, en vous apportant des connaissances avancées en modélisation 3D issues de la propre expérience des enseignants.





“

*C'est la grande opportunité que vous avez recherchée pour finir de lancer votre carrière professionnelle au sommet, soutenu par des enseignants qui veulent vous voir grandir"*



## 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, Ombrage 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 Certificat en Modélisation 3D de Créatures couvre tout ce qui est essentiel et lié à l'anatomie des reptiles, des amphibiens, des mammifères et des animaux à plumes, ainsi que l'approfondissement des différents types d'animaux fantastiques et de leurs éventuelles musculatures, afin que l'étudiant puisse les représenter le plus fidèlement possible. La structure est détaillée et claire, rendant l'apprentissage de l'étudiant plus efficace grâce à des supports audiovisuels et pratiques.





“

*Il connaît la musculature, le squelette et l'anatomie générale des créatures du règne animal et fantastique pour les recréer de manière hyperréaliste"*

## Module 1. Modélisation de créatures

- 1.1. Comprendre l'anatomie animale
  - 1.1.1. Étude des os
  - 1.1.2. Proportions d'une tête d'animal
  - 1.1.3. Différences anatomiques
- 1.2. Anatomie du crâne
  - 1.2.1. Visage d'animal
  - 1.2.2. Muscles de la tête
  - 1.2.3. Couche de peau, sur les os et les muscles
- 1.3. Anatomie de la colonne vertébrale et de la cage thoracique
  - 1.3.1. Musculature du torse et des hanches de l'animal
  - 1.3.2. Axe central de son corps
  - 1.3.3. Création de torsos chez différents animaux
- 1.4. Musculature animale
  - 1.4.1. Muscles
  - 1.4.2. Synergie muscle-os
  - 1.4.3. Formes du corps d'un animal
- 1.5. Reptiles et amphibiens
  - 1.5.1. Peau reptilienne
  - 1.5.2. Petits os et ligaments
  - 1.5.3. Détail précis
- 1.6. Mammifères
  - 1.6.1. Fourrure
  - 1.6.2. Des os et des ligaments plus grands et plus forts
  - 1.6.3. Détail précis
- 1.7. Animaux à plumage
  - 1.7.1. Plumage
  - 1.7.2. Les os et les ligaments sont élastiques et légers
  - 1.7.3. Détail précis







- 1.8. Analyse de la mâchoire et création de dents
  - 1.8.1. Dents spécifiques aux animaux
  - 1.8.2. Détaillage des dents
  - 1.8.3. Dents dans la cavité maxillaire
- 1.9. Création de fourrure, fourrure animale
  - 1.9.1. Xgen dans Maya : *grooming*
  - 1.9.2. Xgen : plumes
  - 1.9.3. Render
- 1.10. Animaux fantastiques
  - 1.10.1. Animaux fantastiques
  - 1.10.2. Modélisation complète des animaux
  - 1.10.3. Textures, éclairage et rendu

“

*Le Roi Lion en version numérique était une grande prouesse de modélisation de créatures en 3D. Vous pouvez être à l'avant-garde du prochain succès mondial avec ce Certificat TECH”*

# 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.

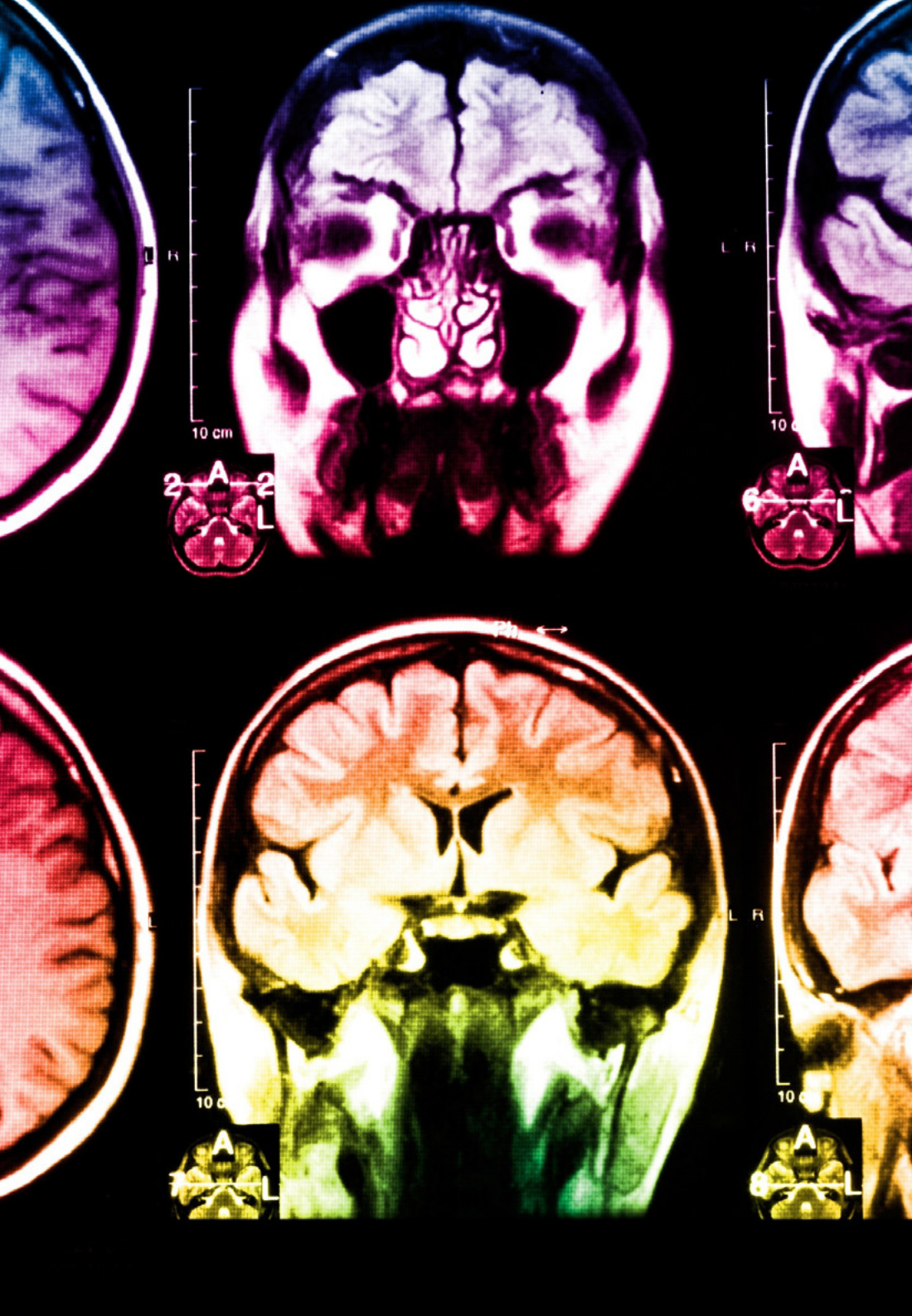
*En 2019, nous avons obtenu  
les meilleurs résultats  
d'apprentissage de toutes les  
universités en ligne du monde.*

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.







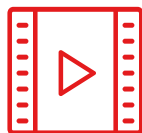
Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires 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

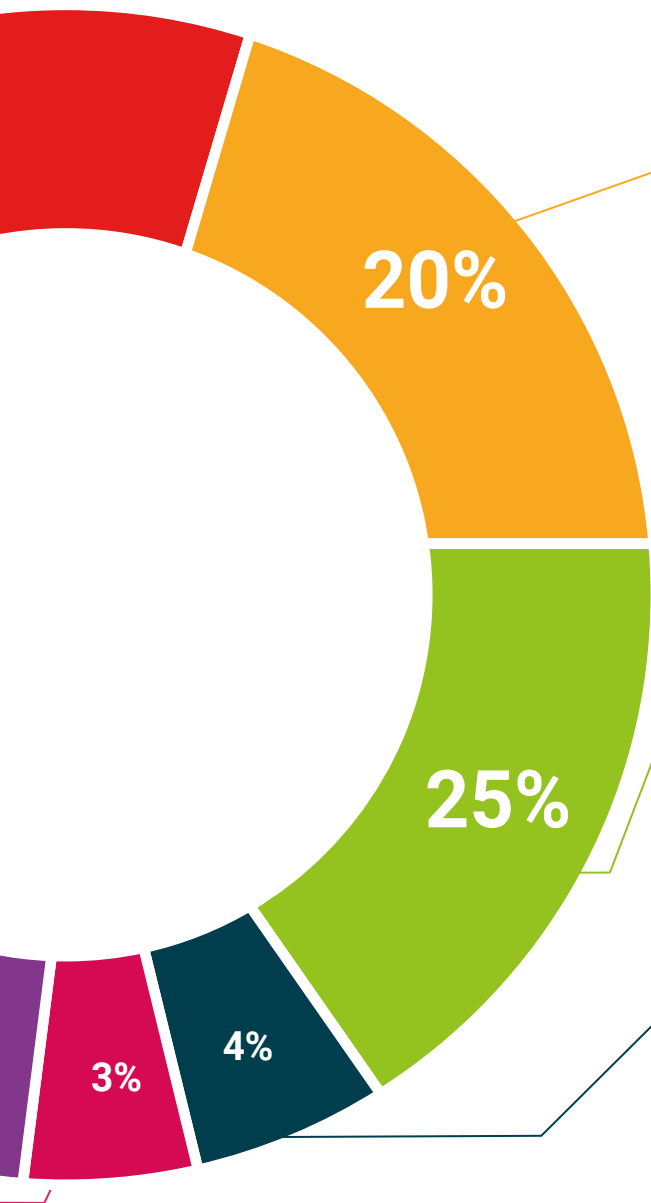
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 Modélisation 3D de Créatures, 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 Certificat sans avoir à  
vous soucier des déplacements ou des  
démarches administratives”*

Ce **Certificat en Modélisation 3D de Créatures** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat** 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 Modélisation 3D de Créatures**

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.





**Certificat**  
Modélisation 3D  
de Créatures

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

# Certificat

## Modélisation 3D de Créatures