

Certificat

Modélisation de Personnages en 3D



Certificat Modélisation de Personnages en 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/modelisation-personnages-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

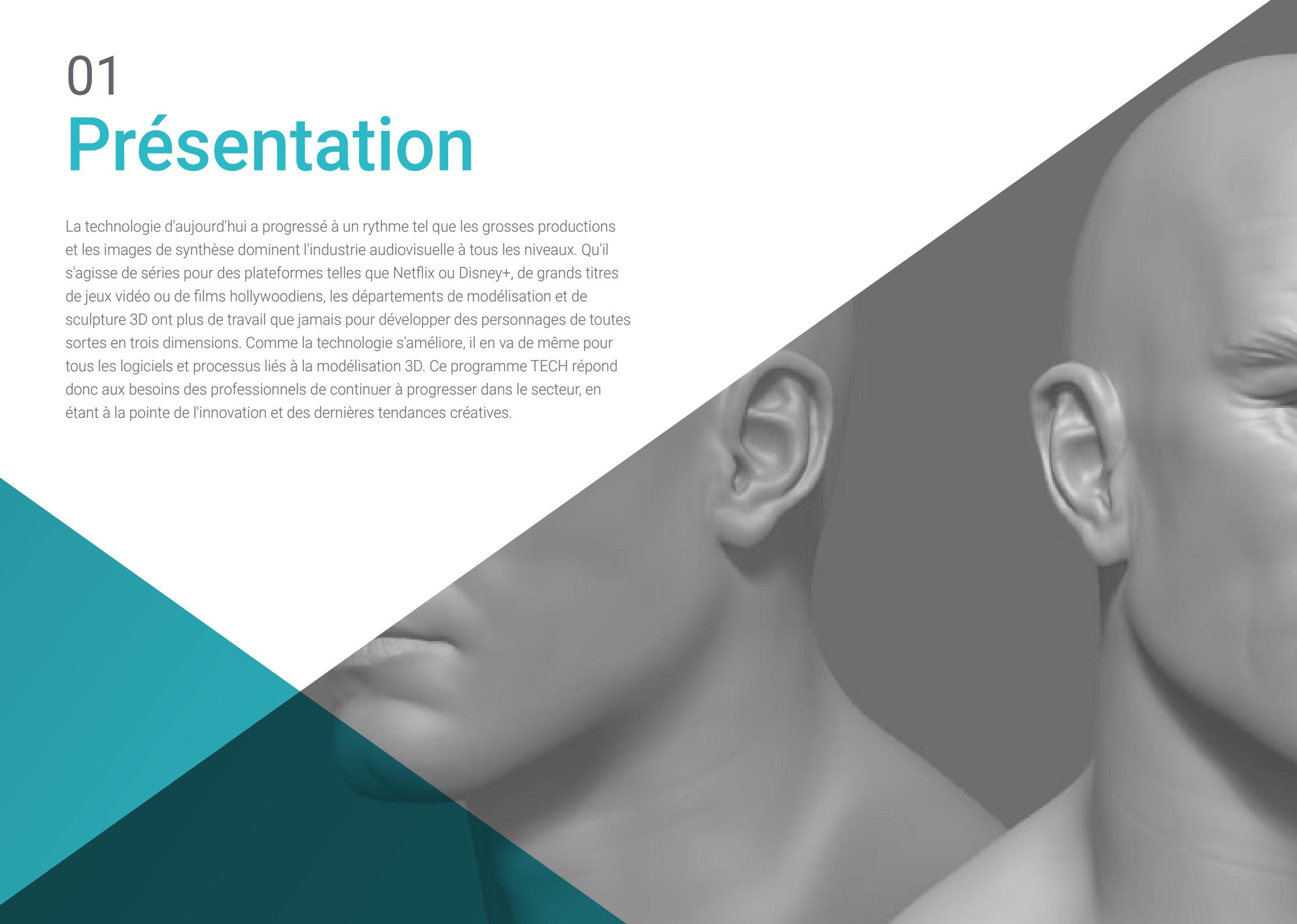
Diplôme

page 30

01

Présentation

La technologie d'aujourd'hui a progressé à un rythme tel que les grosses productions et les images de synthèse dominent l'industrie audiovisuelle à tous les niveaux. Qu'il s'agisse de séries pour des plateformes telles que Netflix ou Disney+, de grands titres de jeux vidéo ou de films hollywoodiens, les départements de modélisation et de sculpture 3D ont plus de travail que jamais pour développer des personnages de toutes sortes en trois dimensions. Comme la technologie s'améliore, il en va de même pour tous les logiciels et processus liés à la modélisation 3D. Ce programme TECH répond donc aux besoins des professionnels de continuer à progresser dans le secteur, en étant à la pointe de l'innovation et des dernières tendances créatives.





“

Vos personnages 3D auront le détail nécessaire pour surprendre le public général et spécialisé, vous garantissant un bon avenir dans le secteur de la création"

Les personnages numériques recréés en 3D dominent presque tous les titres de divertissement audiovisuel actuels. Ils sont évidemment très présents dans les jeux vidéo, mais dans les films et les séries, il est de plus en plus courant d'incorporer des images de synthèse qui n'étaient auparavant accessibles qu'aux grandes productions hollywoodiennes.

Par conséquent, le marché est de plus en plus demandeur d'experts en modélisation 3D qui comprennent toutes les dernières techniques et méthodologies. Il existe donc de nombreuses possibilités de croissance au sein même du secteur, où les professionnels les plus compétents pourront diriger leurs propres équipes ou entreprendre seuls des projets très fructueux.

En tenant compte de toutes ces circonstances, TECH a préparé le meilleur programme possible en Modélisation de Personnages en 3D, en utilisant les techniques les plus innovantes du secteur afin que les étudiants puissent se distinguer dans leur travail quotidien et postuler à des projets et des postes plus pertinents dans le secteur.

Un diplôme qui répond à tous les besoins de ses étudiants, puisqu'il est également enseigné entièrement en ligne afin que les étudiants puissent le combiner avec leurs responsabilités personnelles ou professionnelles. Tout le contenu pédagogique est disponible dès le premier jour et peut être téléchargé sur n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet.

Ce **Certificat en Modélisation de Personnages en 3D** contient le programme le éducatif éducatif 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 sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



C'est le meilleur moment pour vous démarquer dans le secteur en créant les personnages 3D les plus détaillés et réalistes de votre secteur"

“ *Inscrivez-vous dès aujourd'hui à ce Certificat TECH et commencez à améliorer votre méthodologie de modélisation pour obtenir la promotion que vous souhaitez* ”

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.

Vous pourrez prendre la responsabilité de créer les personnages des meilleures productions de jeux vidéo ou de films grâce à vos techniques minutieuses et détaillées.

Faites briller vos projets devant toutes sortes de publics avec des personnages qui captivent les yeux des téléspectateurs du monde entier.



02

Objectifs

L'objectif fixé par ce diplôme est d'offrir à ses étudiants une formation complète en Modélisation de Personnages en 3D, avec des techniques avancées qui leur permettent non seulement d'améliorer leurs performances professionnelles mais aussi de pouvoir opter pour de meilleurs emplois dans le secteur. Ainsi, TECH s'efforce de garantir que ses étudiants tirent le meilleur parti de leurs diplômes, avec des connaissances adéquates adaptées à leurs propres exigences professionnelles et personnelles.





En officialisant votre inscription, vous ferez le bon pas vers le perfectionnement professionnel que vous méritez dans le monde de la modélisation 3D"



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

- ◆ Concentrer les connaissances anatomiques sur des formes plus simples, *cartoon*
- ◆ Créer un modèle de *cartoon* de la base au détail en appliquant ce qui a été appris précédemment
- ◆ Réviser les techniques apprises dans le programme dans un style de modélisation différent

“

Ce sera pour vous l'occasion de progresser professionnellement grâce à une connaissance unique de la modélisation de personnages en 3D"



03

Direction de la formation

Ce diplôme est dirigé par une équipe de professionnels versés dans la modélisation de personnages en 3D, ce qui signifie que l'étudiant a accès à un matériel de haut niveau basé sur des cas réels auxquels il est confronté au quotidien, apportant des solutions de pointe pour en faire un élément essentiel de l'organigramme des entreprises. Ainsi, l'étudiant bénéficie des conseils d'un corps enseignant qui sait ce dont il a besoin pour exceller dans sa profession.





“

Démarquez-vous dans le monde de la Modélisation de Personnages en 3D en rendant vos personnages aussi détaillés et réalistes que possible"

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.



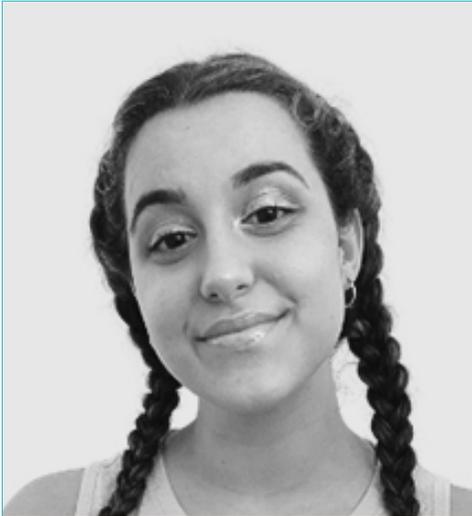
M. Singh, Joshua

- 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

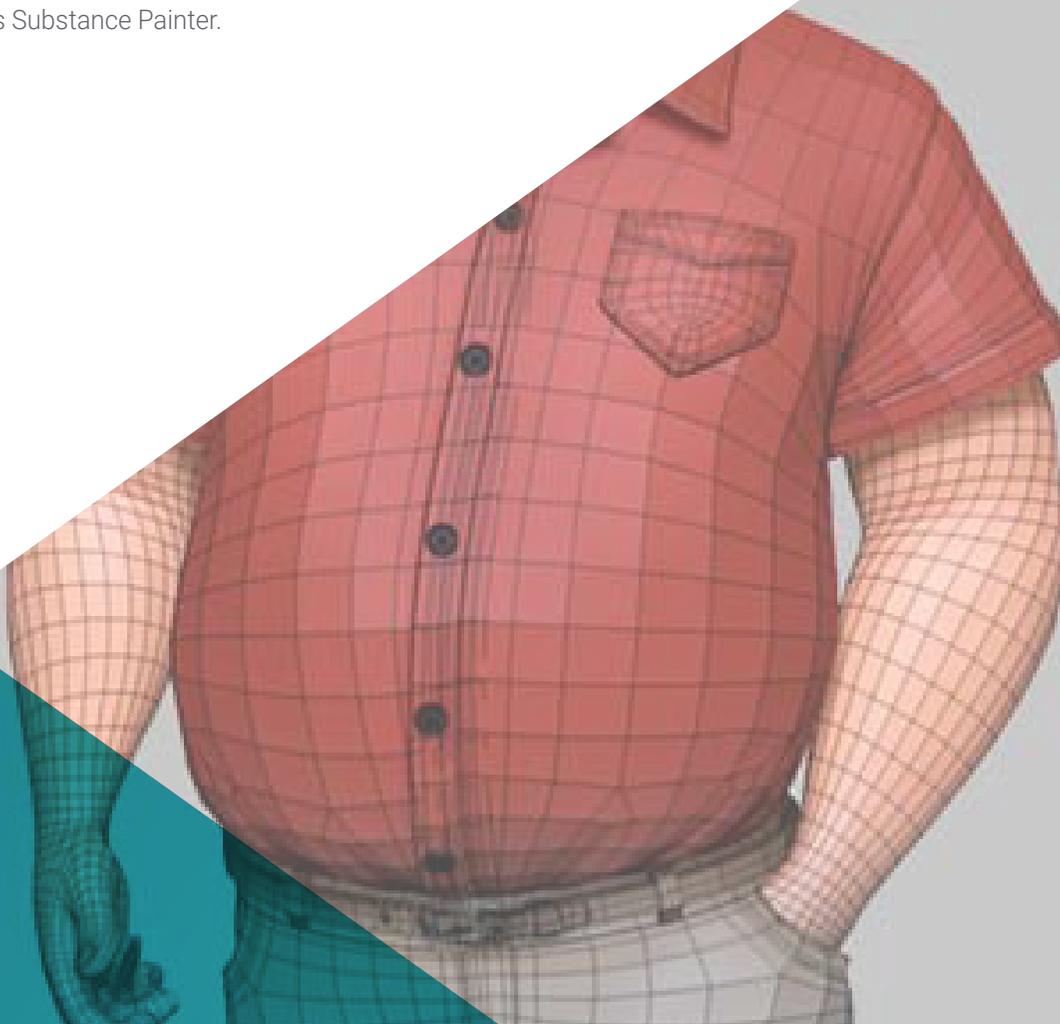
- ♦ Généraliste 3D chez Blue Pixel 3D
- ♦ Artiste Conceptuel, Modélisateur 3D, *Shading* chez Timeless Games Inc
- ♦ Collaboration avec une société de conseil multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- ♦ Technicien Supérieur en Animation 3D, jeux 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

La méthodologie éducative employée par TECH permet à ses étudiants de tirer le meilleur parti de leurs qualifications. Ainsi, dans ce Diplôme en modélisation de personnages 3D, l'étudiant a accès à un matériel pédagogique de qualité, complété par des contenus audiovisuels et des exemples pratiques qui, en plus d'alléger la charge d'enseignement, lui permettront de voir *in situ* l'application du raffinement du modèle, de la re-topologie propre et du texturage dans Substance Painter.





“

*Vous serez préparé à relever les grands défis
que vous réservent les meilleurs emplois
dans le secteur de la modélisation 3D”*

Module 1. Personnages stylisés

- 1.1. Choix d'un Personnage stylisé et *Blocking* des formes de base
 - 1.1.1. Référents et *concept arts*
 - 1.1.2. Formes de base
 - 1.1.3. Déformations et formes fantastiques
- 1.2. Conversion de notre modèle *Low Poly into High Poly*: sculpture de la tête, des cheveux et du visage
 - 1.2.1. Muscles de la tête
 - 1.2.2. Nouvelles techniques de création de cheveux
 - 1.2.3. Réalisation d'améliorations
- 1.3. Raffinement du modèle: mains et pieds
 - 1.3.1. Sculpture avancée
 - 1.3.2. Affinement des formes générales
 - 1.3.3. Nettoyage et lissage de la forme
- 1.4. Création de la mâchoire et des dents
 - 1.4.1. Création de dents humaines
 - 1.4.2. Agrandissement de leurs polygones
 - 1.4.3. Détails fins des dents dans Zbrush
- 1.5. Modélisation de vêtements et d'accessoires
 - 1.5.1. Types de vêtements de *cartoon*
 - 1.5.2. Zmodeler
 - 1.5.3. Modélisation appliquée de Maya
- 1.6. Re-topologie et création de topologie propre à partir de zéro
 - 1.6.1. Rhéopologie
 - 1.6.2. Boucles de correspondance des modèles
 - 1.6.3. Optimisation de Maya



- 1.7. *UV Mapping & Baking*
 - 1.7.1. UVs
 - 1.7.2. Substance Painter: Bakeo
 - 1.7.3. Polissage de Bakeo
- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: Textures
 - 1.8.2. Techniques de *Handpainted cartoon*
 - 1.8.3. *Fill Layers* avec des générateurs et des masques
- 1.9. Éclairage et Rendu
 - 1.9.1. Éclairer notre caractère
 - 1.9.2. Théorie et rendu des couleurs
 - 1.9.3. Substance Painter: Render
- 1.10. Pose et présentation finale
 - 1.10.1. Diorama
 - 1.10.2. Techniques de pose
 - 1.10.3. Présentation des modèles



Obtenez directement votre Certificat en Modélisation de Personnages en 3D, sans avoir besoin d'un projet final"

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 de Personnages en 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 Modélisation de Personnages en 3D** 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 Modélisation de Personnages en 3D**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat
Modélisation de
Personnages en 3D

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

Certificat

Modélisation de Personnages en 3D

