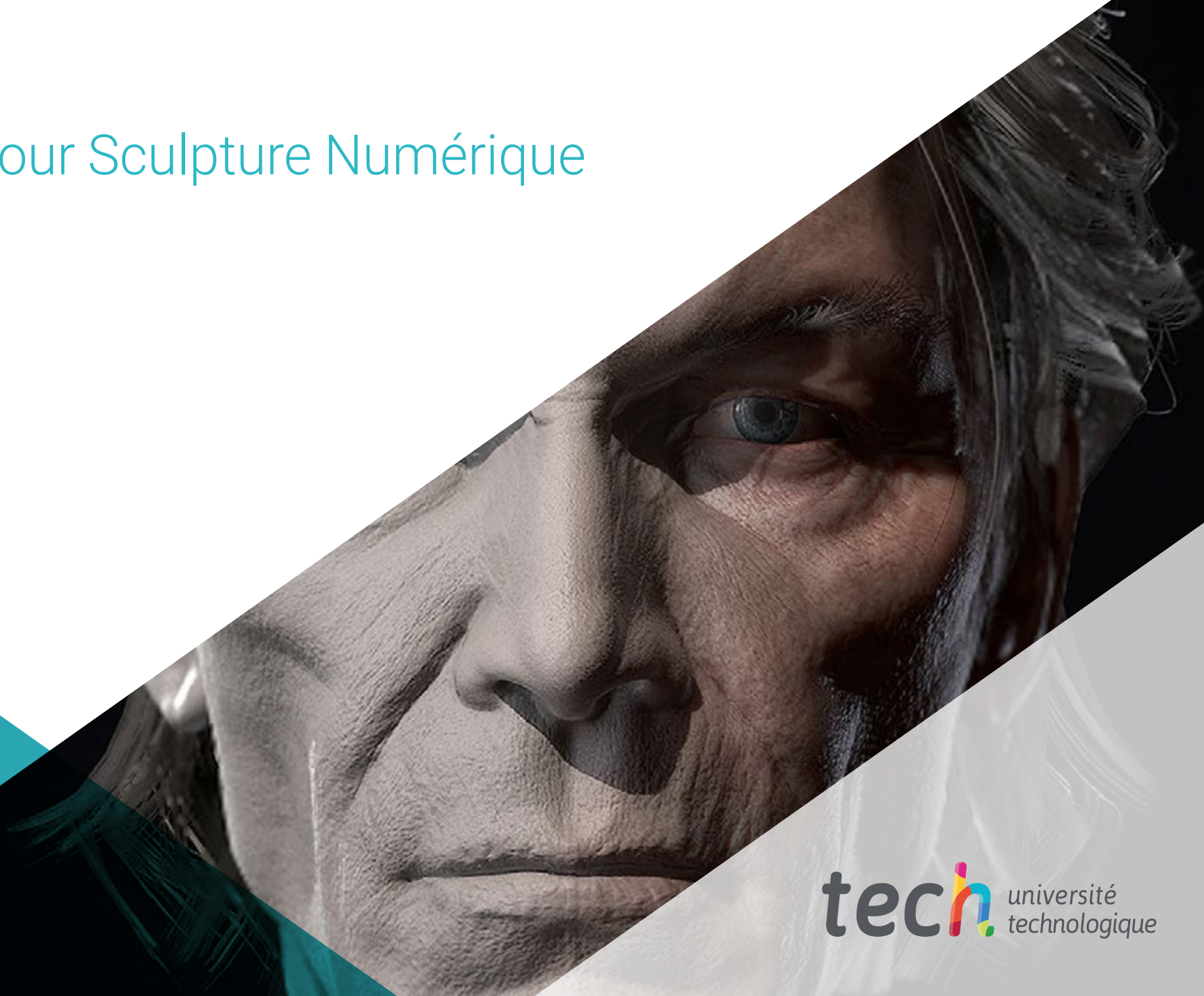


Certificat

Textures pour Sculpture Numérique





tech universit 
technologique

Certificat Textures pour Sculpture Num rique

- » 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/textures-sculpture-numerique

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

La modélisation 3D est l'une des techniques d'infographie les plus populaires de ces dernières années. La mise en œuvre de la Sculpture Numérique dans des secteurs tels que les jeux vidéo, l'architecture, la santé, le cinéma ou les loisirs numériques en général, entre autres, a rendu l'utilisation de ses techniques et outils indispensable. Cependant, pour que le travail soit réussi au niveau visuel et fonctionnel, il doit inclure des finitions finales de qualité et pour cela il est important de traiter la texturation comme technique principale. Dans ce programme, l'étudiant maîtrisera les techniques sculpturales les plus couramment utilisées dans le modelage actuel et les intégrera ensemble. Perfectionner le profil en vue de son développement en tant qu'expert, dans le domaine en cours de développement ou laissant place à de nouvelles opportunités.



“

Vous manipulerez trois programmes majeurs du secteur tels que ZBrush, Substance painter et 3D Max, pour obtenir des finitions photoréalistes”

Grâce à l'impression 3D, au scannage tridimensionnel, aux moteurs de jeux vidéo ou au fraisage, la mise en œuvre de la Sculpture Numérique dans différentes industries a été stimulée. Ce programme vous permettra d'acquérir une grande maîtrise de l'étape de texturation, ainsi que des systèmes d'exportation standard entre les différents programmes, en étant capable de tirer parti des grandes qualités de chaque logiciel et de travailler efficacement dans des systèmes intégrés d'équipes de travail. Des logiciels libres de gestion des textures seront utilisés pour extraire toutes les cartes nécessaires d'un projet et ainsi comprendre la philosophie des textures.

De même, ce programme permettra au professionnel d'apprendre de manière exhaustive comment peindre des géométries directement avec des programmes tels que ZBrush, 3D Max et l'un des grands programmes de ces derniers temps et utilisé dans les grandes superproductions cinématographiques, les VFX et les jeux AAA tels que, avec lequel il obtiendra une finition véritablement photoréaliste.

En seulement 6 semaines, l'étudiant du Certificat en Textures pour Sculpture Numérique comprendra l'utilisation des références comme système de modélisation et façonnera la structure de ses œuvres de manière technique, développant à travers la modélisation organique dans ZBrush, une grande qualité de détail qui peut être intégrée dans un programme pionnier en infoarchitecture tel que Lumion.

Ce programme est enseigné par TECH Université Technologique, à travers une méthodologie innovante d'étude totalement en ligne, permettant 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 d'enseignants experts. Avec la possibilité de télécharger les contenus pour consultation et d'atteindre les objectifs de la préparation à un Certificat en seulement 6 semaines.

Le **Certificat en Textures pour Sculpture Numérique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ 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 Programme est pour vous"

“ Apprenez toutes les techniques de texturation pour la Sculpture Numérique et faites la différence dans votre environnement de travail”

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.

Étudier entièrement en ligne vous donne la possibilité d'organiser vos objectifs professionnels et personnels pour réussir.

Apprenez-en plus sur la modélisation de décors à l'aide de 3Ds Max et son intégration avec ZBrush.



02

Objectifs

Ce programme ouvre les portes de la professionnalisation à toute personne travaillant ou ayant eu une expérience dans le domaine de la conception 3D, de l'infoarchitecture, *Art Design*, *Technical Artist*, des généralistes 3D, des modélisateurs, des texturiers, des illuminateurs ou en tant que concept art. Son objectif principal est de fournir toutes les connaissances dans le domaine de la texturation pour la sculpture numérique, ainsi que l'utilisation de logiciels et d'outils spécifiques, qui vous permettront d'obtenir des résultats uniques dans vos projets.



“

Vous aimez le monde du design et vous cherchez à vous spécialiser dans votre carrière? Ce Certificat est pour vous. S'inscrire et étudier entièrement en ligne”



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Comprendre les textures avancées des systèmes réalistes PBR et non-photoréalistes pour améliorer les projets de sculpture numérique
- ◆ Gérer et faire un usage avancé de divers systèmes de modélisation organique, *Edit Poly et Splines*
- ◆ Être capable de des finitions spécialisées pour *Hard Surface* et info-architecturales
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Utilisation des cartes de texture et des matériaux PBR
- ◆ Utiliser les modificateurs de textures
- ◆ Appliquer le logiciel de génération de cartes de texture
- ◆ Créer *Baked* de textures
- ◆ Gérer les textures pour améliorer notre modélisation
- ◆ Utiliser les systèmes d'importation et d'exportation entre programmes de manière complexe
- ◆ Utilisation avancée de Substance Painter

“

Les industries de base mettent actuellement en œuvre la Sculpture Numérique dans leurs processus. Profitez de la croissance du secteur et choisissez de devenir un professionnel”

03

Direction de la formation

Pour garantir le bon déroulement du processus d'apprentissage, l'Université Technologique TECH a sélectionné un corps enseignant de haut niveau composé d'experts professionnels en modélisation 3D. Ils transmettront leurs connaissances par des méthodes innovantes afin que l'étudiant apprenne efficacement les sujets d'étude et parvienne enfin à les intégrer dans sa performance professionnelle.





“

*Faites votre chemin vers la professionnalisation
avec l'aide d'experts, dans un environnement en
ligne et sécurisé”*

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ◆ Freelance modélisateur 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 GFSG 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

Ce Certificat comprend toutes les matières relatives à la Textures pour Sculpture Numérique, fournies à la fois en contenu pratique et théorique, disponibles dans un environnement en ligne dynamique et sécurisé. Cela permet aux étudiants d'acquérir les connaissances les plus avancées et les plus récentes dans le domaine de la modélisation 3D et des finitions professionnelles. Vous serez en mesure de maîtriser les techniques de manière efficace, grâce aux exercices pratiques et au contenu interactif qui rendent l'expérience utilisateur beaucoup plus agile. Vous partagerez des communautés de spécialistes, vous disposerez de forums, de salles de réunion et d'un chat privé avec vos professeurs, ainsi que de la possibilité de télécharger le syllabus pour le consulter sans connexion Internet.





“TECH est la première université numérique qui combine la méthode de cas de Harvard avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition: Relearning”

Module 1. Textures pour sculpture numérique

- 1.1. Textures
 - 1.1.1. Modificateurs de texture
 - 1.1.2. Systèmes compact
 - 1.1.3. Slate des nœuds de l'ardoise
- 1.2. Matériaux
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR photoréaliste
 - 1.2.3. Non-photoréaliste. *Cartoon*
- 1.3. Textures PBR
 - 1.3.1. Textures procédurales
 - 1.3.2. Cartes de Couleur, d'Albédo et de Diffuse
 - 1.3.3. Opacité et spéculaire
- 1.4. Améliorations du maillage
 - 1.4.1. Carte des normales
 - 1.4.2. Carte de déplacement
 - 1.4.3. Cartes vectorielles
- 1.5. Gestionnaires de textures
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* et systèmes en ligne
 - 1.5.3. Balayage des textures
- 1.6. UVW et *Baking*
 - 1.6.1. *Baked* de textures *Hard Surface*
 - 1.6.2. *Baked* de textures biologiques
 - 1.6.3. Joints de *Baking*
- 1.7. Exportations et importations
 - 1.7.1. Formats des textures
 - 1.7.2. FBX, OBJ et STL
 - 1.7.3. Subdivision vs. Dinamesh
- 1.8. Peinture de mailles
 - 1.8.1. *Viewport Canvas*
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. ZBrush avec Substance Painter
 - 1.9.2. Mapas de textures *Low Poly* des détails *High Poly*
 - 1.9.3. Traitement des matériaux
- 1.10. Substance Painter avancé
 - 1.10.1. Effets réalistes
 - 1.10.2. Améliorer les *Baked*
 - 1.10.3. Matériaux SSS, peau humaine



Découvrez les dernières tendances du marché et les flux de travail dans le secteur de l'animation 3D, des jeux vidéo et de l'impression tridimensionnelle”



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.



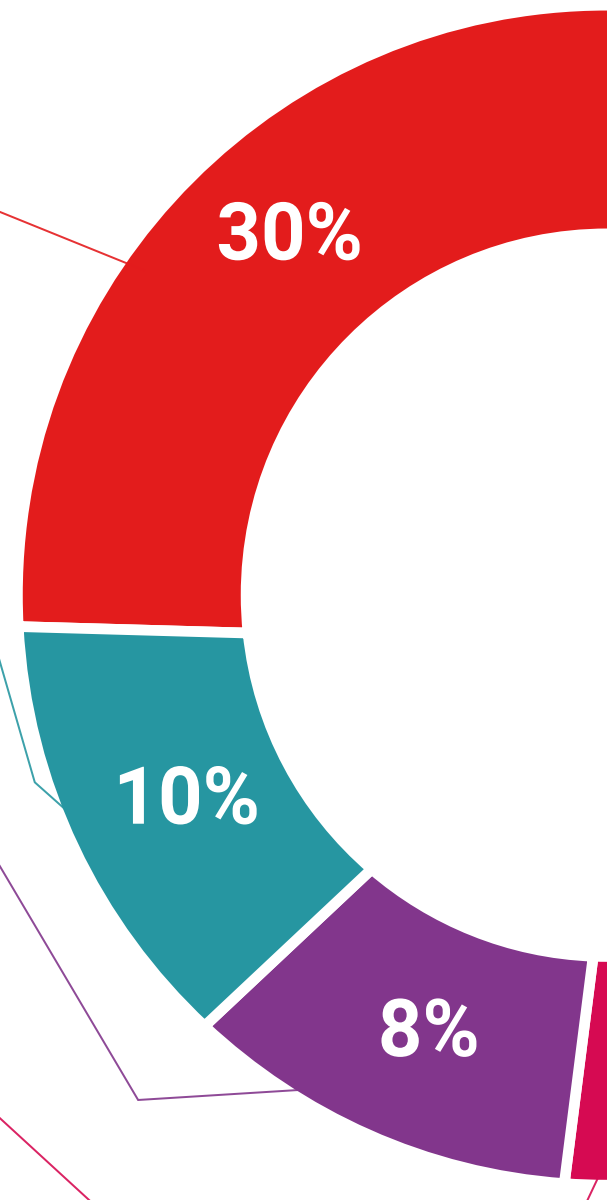
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Textures pour Sculpture Numérique vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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”*

Le **Certificat en Textures pour Sculpture Numérique** 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 Textures pour Sculpture Numérique**

N.° 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
Textures pour
Sculpture Numérique

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

Certificat

Textures pour Sculpture Numérique

