

Certificat

Blender dans l'Industrie 3D



tech universit 
technologique

Certificat Blender dans l'Industrie 3D

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/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 16

05

Méthodologie

page 20

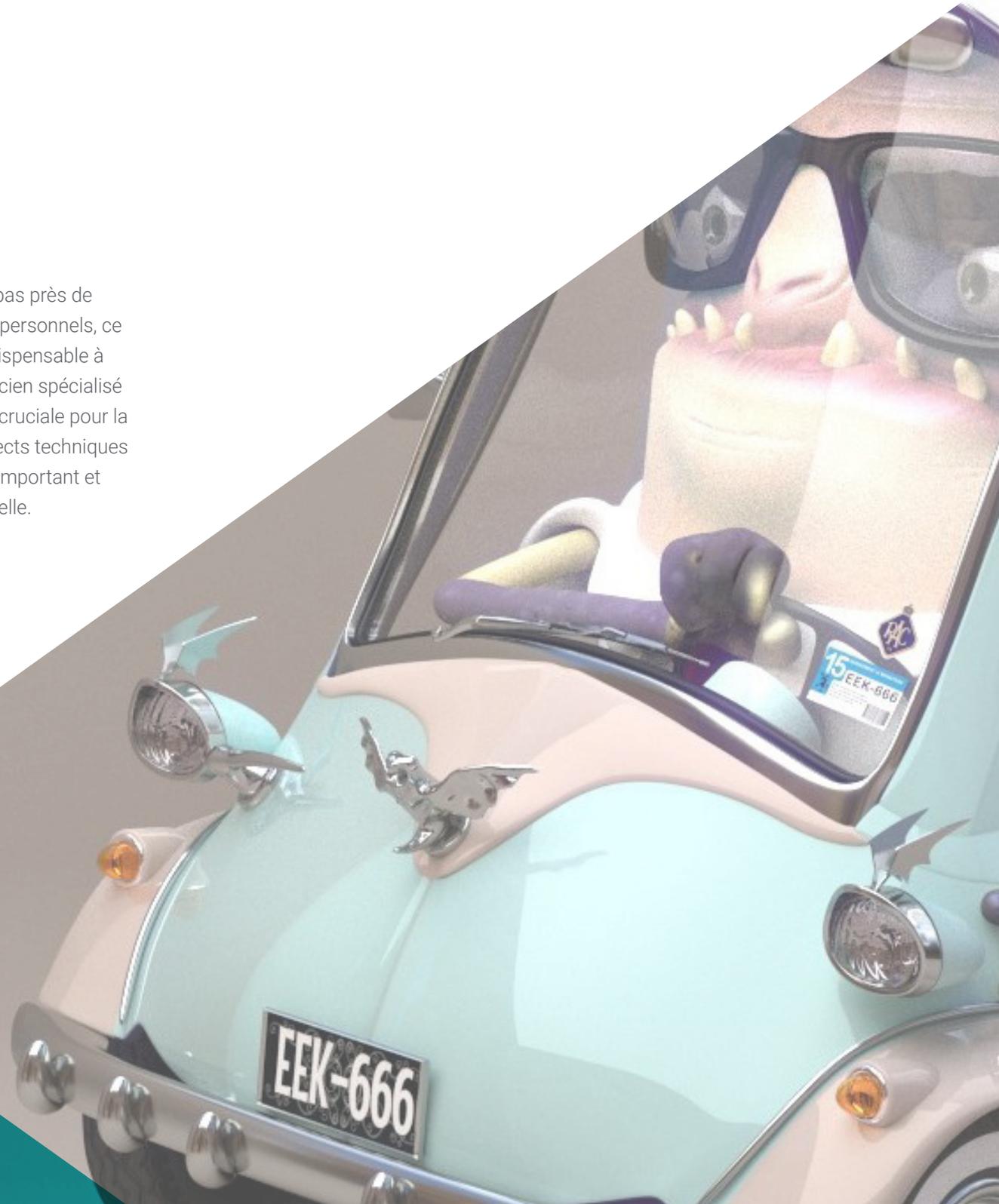
06

Diplôme

page 28

01 Présentation

Le logiciel Blender, de plus en plus utilisé dans l'industrie de la 3D, n'est pas près de disparaître. En effet, qu'il s'agisse de grandes productions ou de projets personnels, ce logiciel complet offre des solutions créatives et un espace de travail indispensable à tout professionnel de la conception. C'est pourquoi, en tant qu'informaticien spécialisé dans la modélisation 3D, une connaissance approfondie de Blender est cruciale pour la bonne réalisation des projets. Ce programme aborde donc tous les aspects techniques du logiciel, offrant à l'étudiant une formation complète sur l'outil le plus important et qui lui permettra d'améliorer considérablement sa situation professionnelle.





“

Apprenez à utiliser Blender pour créer des objets 3D, des animations informatiques et des effets visuels et les adapter à vos productions"

Le Certificat en Blender est un programme informatique multiplateforme qui permet d'effectuer toutes sortes de tâches de conception. Le large éventail d'outils qu'il propose lui permet de s'adapter à presque tous les types de production médiatique. Aujourd'hui, des studios du monde entier l'utilisent pour des projets commerciaux tels que des jeux vidéo et des longs métrages.

Ce Certificat forme l'étudiant à l'utilisation correcte de ce logiciel, de la texturation au rendu ou à la rétopologie. Ainsi, connaître toutes les possibilités de cet outil devient crucial pour les personnes intéressées à s'améliorer professionnellement dans leur travail. Le contenu que les diplômés trouveront dans ce programme est rédigé par un groupe d'experts qui maîtrisent parfaitement Blender et savent comment tirer le meilleur parti de cet outil.

Ainsi, grâce à la motivation et au matériel d'apprentissage adéquat, vous vous familiariserez avec Blender et acquerez les connaissances nécessaires pour faire face à la supervision technique et à la gestion de l'entreprise. Vous pourrez ainsi devenir un informaticien 3D dans les entreprises de cinéma, de publicité et de jeux vidéo ou encore un grand sculpteur numérique *Freelance*.

Le diplôme est enseigné entièrement en ligne, ce qui permet aux professionnels du design de le combiner avec d'autres activités ou responsabilités personnelles ou professionnelles. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de réaliser un projet final pour obtenir le diplôme, ce qui allège la charge de travail de l'étudiant et constitue un grand avantage pour l'étude de l'ensemble du programme d'études.

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie 3D** 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 des experts en Modélisation 3D
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



Vous deviendrez un professionnel du monde numérique grâce au meilleur apprentissage et aux outils offerts par ce diplôme"

“

TECH vous offre la possibilité de combiner votre travail quotidien avec ce diplôme à 100%, afin de continuer à développer votre carrière sans négliger aucune de vos obligations”

Vous deviendrez une référence dans Blender et une référence pour vos pairs dans le domaine de la modélisation 3D.

Cette qualification vous offrira de multiples possibilités d'avancement de carrière et de postes mieux rémunérés.

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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi le médecin devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.



02

Objectifs

Ce Certificat couvre les derniers développements de l'outil Blender, dans le but de former les étudiants aux aspects les plus fondamentaux de ce logiciel essentiel pour la modélisation 3D. Grâce à ce Certificat, vous serez en mesure de manipuler les différents outils de Blender, entièrement axés sur la modélisation, l'assemblage, l'animation, la simulation, le rendu et la création de modèles tridimensionnels. Cette qualification vous offrira de multiples opportunités d'évolution de carrière et de postes mieux rémunérés.



“

Découvrez avec Blender, les divers domaines de la conception numérique pour créer du contenu, des effets, des animations et de la physique utiles aux sociétés de production de films et de jeux vidéo”



Objectifs généraux

- ◆ Développer vos connaissances de l'anatomie humaine et animale afin de développer des créatures hyperréalistes
- ◆ Maîtriser la rétopologie, les l'UV et les textures pour perfectionner les modèles créés
- ◆ Créez 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

- ◆ Des performances logicielles exceptionnelles
- ◆ Transférer les connaissances de Maya et ZBrush vers Blender afin de créer des modèles étonnants
- ◆ Plongez dans le système de nodal de Blender pour créer différents *Shaders* et matériaux
- ◆ Effectuez le rendu des modèles d'entraînement blender avec les deux types de moteurs de *Render*: Eevee et Cycles

“

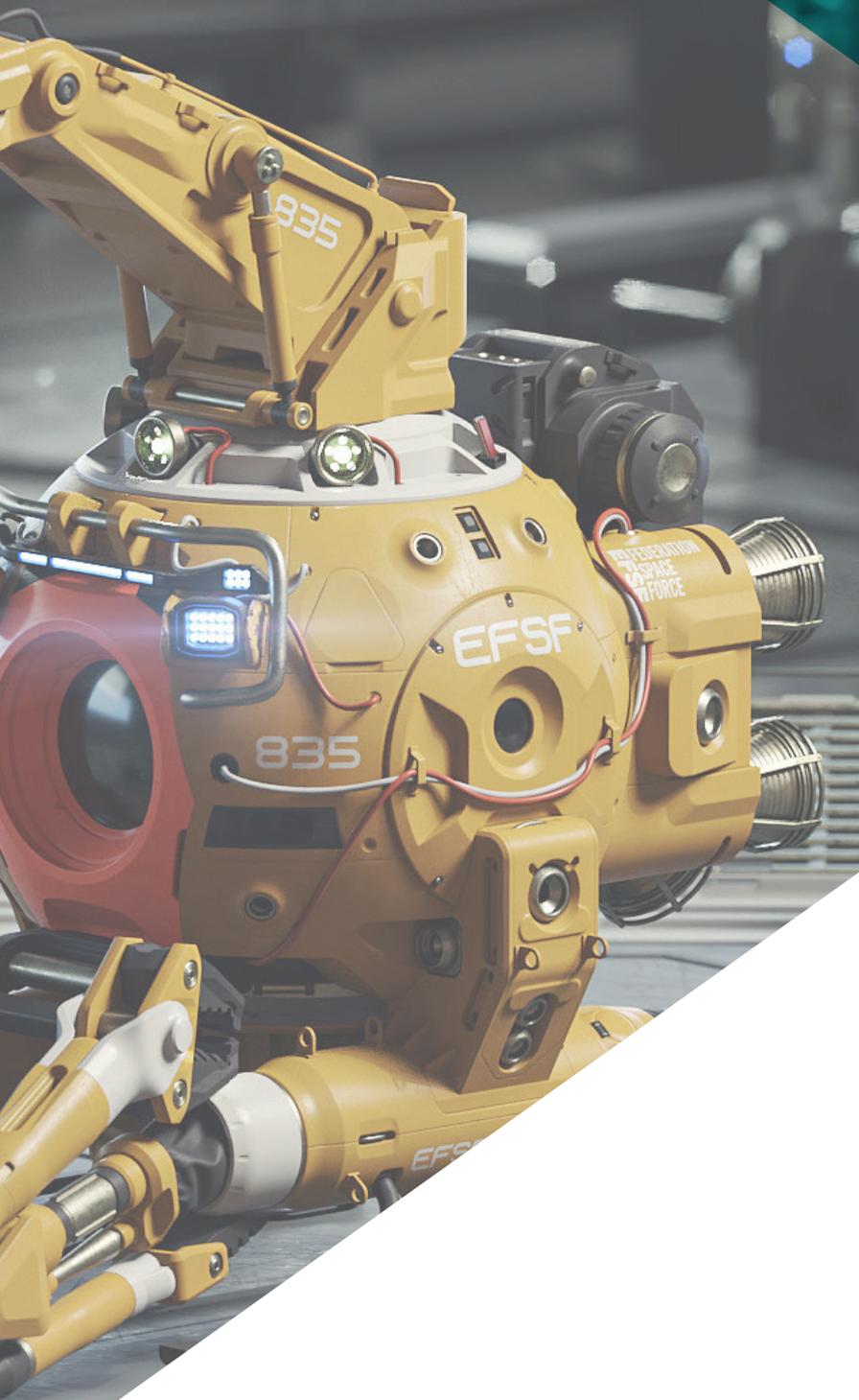
Ce Certificat vous permettra de vous perfectionner en tant qu'informaticien spécialisé dans la modélisation, l'éclairage, le rendu, l'animation et la création de modèles tridimensionnels"

03

Direction de la formation

Une équipe d'enseignants professionnels ayant des années d'expérience dans l'utilisation de Blender dans l'industrie de la 3D encadre cette qualification. De cette manière, l'informaticien est assuré de recevoir la meilleure formation possible pour manipuler ce logiciel très répandu avec aisance et professionnalisme. Vous serez conseillé à tout moment, et vous pourrez consulter les enseignants pour tout type de doute.





“

Les enseignants ont créé méticuleusement tous les contenus de ce programme, y compris du matériel audiovisuel de haute qualité”

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

- Spécialiste en Animation 3D
- Artiste conceptuel, modélisateur 3D, Shading en Timeless Games Inc
- Consultante en Conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales dans des multinationales espagnoles
- Spécialiste 3D à Blue Pixel 3D
- Technicien Supérieur en Animation 3D, Jeux Vidéo et Environnements Interactifs au CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son
- Master et Bachelor Degree en Art 3D, Animation et Effets Visuels pour Jeux Vidéo et Film à l'Ecole de Communication, l'Image et du Son (CEV)



04

Structure et contenu

Cette formation TECH rassemble les contenus les plus récents du marché. Ce programme est basé sur les développements les plus récents de l'outil Blender, en tenant compte de sa polyvalence pour effectuer toutes sortes de tâches d'une grande importance pour l'informaticien. A travers des études de cas, vous découvrirez comment réaliser des nœuds, du mapping et des ombrages, ainsi que des rendus avancés de modèles 3D dans le logiciel.





“

Le contenu théorique de ce programme contient les dernières avancées en matière de conception 3D dans Blender, ce qui améliorera l'aspect final de vos projets"

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

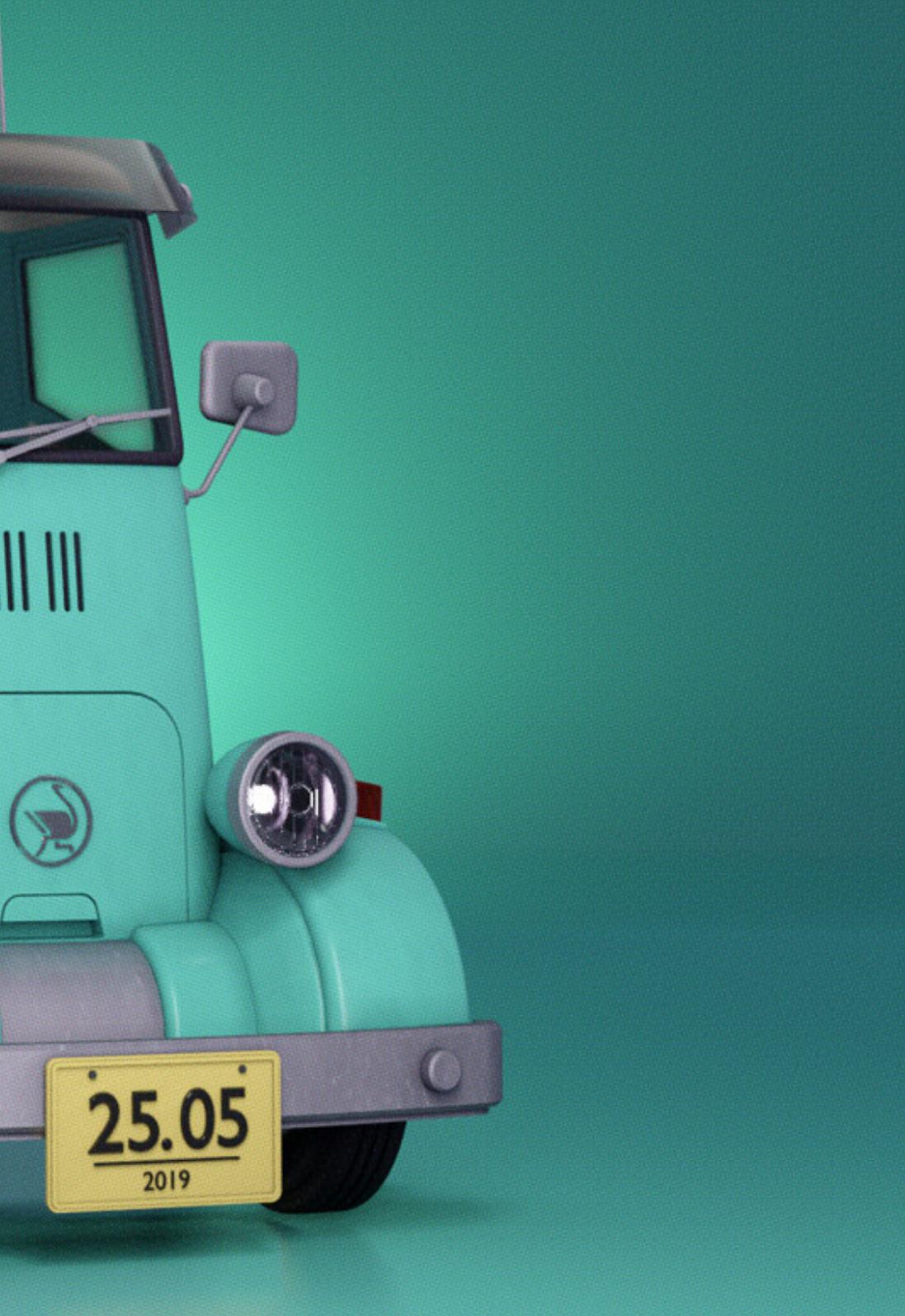
- 1.1. Blender vs. ZBrush
 - 1.1.1. Avantages et différences
 - 1.1.2. Blender et l'industrie de l'art 3D
 - 1.1.3. Avantages et inconvénients des logiciels gratuits
- 1.2. Blender: interface et connaissances du programme
 - 1.2.1. Interface
 - 1.2.2. Personnalisation
 - 1.2.3. Expérimentation
- 1.3. 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. Pinceaux de Blender
- 1.4. *Full Body* sculpté
 - 1.4.1. Corps humain
 - 1.4.2. Techniques avancées
 - 1.4.3. Détail et raffinement
- 1.5. Retopologie et UV dans Blender
 - 1.5.1. Rétopologie
 - 1.5.2. UV
 - 1.5.3. UDIM 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 Blender
 - 1.7.1. Gamme de possibilités
 - 1.7.2. Geometry Nodes
 - 1.7.3. *Workflow*



- 1.8. Le nodal dans Blender *Shading* et placement des textures
 - 1.8.1. Système nodal
 - 1.8.2. *Shaders* par les nœuds
 - 1.8.3. Textures et matériaux
- 1.9. *Render* dans Blender avec Cycles et Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Éclairage
- 1.10. Implémentation de Blender dans notre *Workflow* comme artistes
 - 1.10.1. Implémentation dans le *Workflow*
 - 1.10.2. Recherche de la qualité
 - 1.10.3. Types d'exportations

“

Grâce aux nombreuses études de cas complémentaires fournies pour chaque sujet, vous développerez vos connaissances dans l'utilisation de Blender pour créer des modèles 3D"



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 est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. 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 différents éléments didactiques 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 les 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



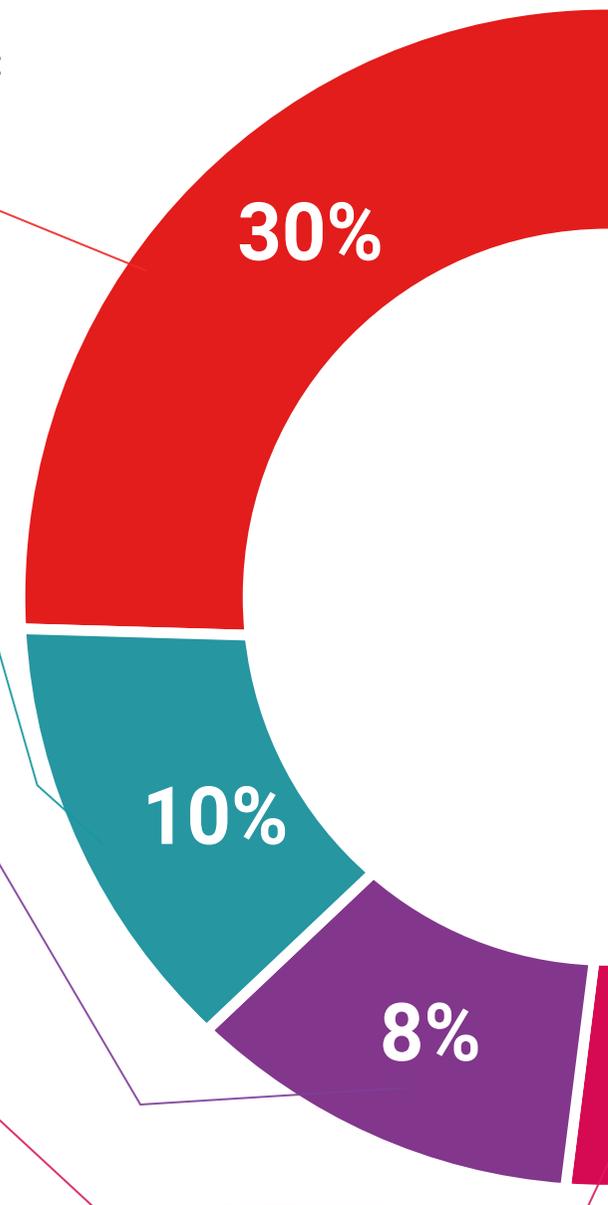
Pratiques en compétences et aptitudes

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.



“

*Complétez ce programme et recevez
votre diplôme sans avoir à vous
soucier des déplacements ou des
démarches administratives inutiles”*

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie 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 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 formation
développement institutions
classe virtuelle langues



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

