

Certificat

Modélisation Anatomique 3D





Certificat Modélisation Anatomique 3D

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/modelisation-anatomique-3d

Accueil

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

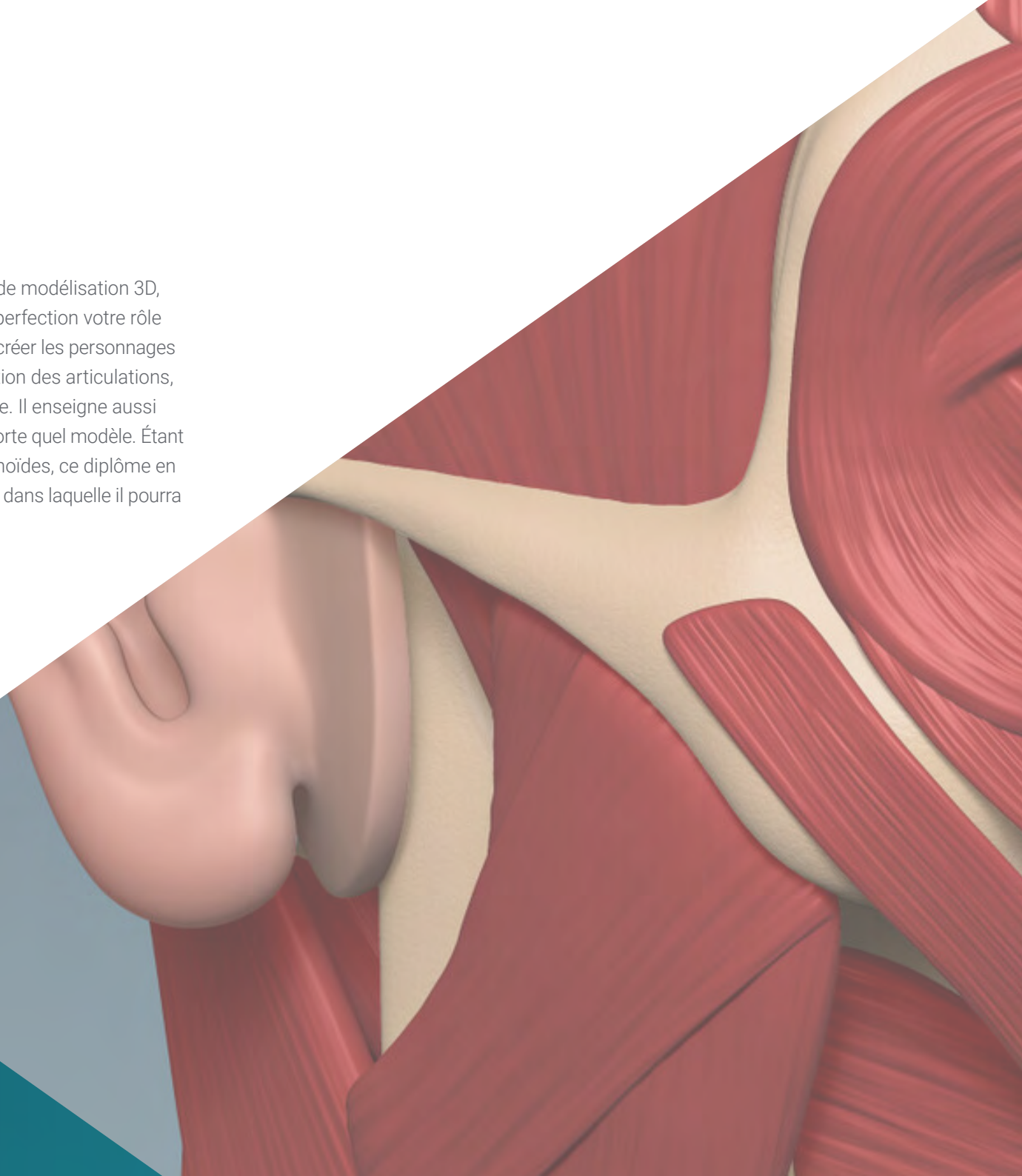
Diplôme

page 30

01

Présentation

Connaître l'anatomie du corps humain est essentiel pour tout type de modélisation 3D, en particulier lorsqu'il s'agit de figures humaines. Pour remplir à la perfection votre rôle d'informaticien et de concepteur, il est essentiel de savoir comment créer les personnages les plus perfectionnés possible. Le programme couvre la modélisation des articulations, des muscles, des pores et même des rides de manière hyperréaliste. Il enseigne aussi parfaitement comment construire des os et des tendons pour n'importe quel modèle. Étant donné qu'aujourd'hui la plupart des personnages en 3D sont humanoïdes, ce diplôme en ligne vise à former le diplômé à une demande croissante du marché, dans laquelle il pourra maîtriser n'importe quel type de modélisation anatomique en 3D.



“

Dans le contexte actuel de révolution technologique fulgurante, l'obtention d'un Certificat est un facteur de différenciation qui vous rendra plus compétitif"

La conception de jeux vidéo et de films d'animation génère des millions d'euros, et de plus en plus de professionnels du monde de l'informatique et du design décident de s'engager dans cette voie. C'est pourquoi la modélisation 3D est à l'ordre du jour, et il est nécessaire de savoir créer des personnages aussi réalistes que possible.

Un modèle humain en 3D qui n'a pas les bonnes proportions ou qui ne suit pas les schémas les plus naturels possibles ne se démarquera pas, ce qui peut ternir le travail du concepteur qui l'a réalisé et réduit à néant tout le travail et les heures investis. C'est pour éviter cela qu'a été développé ce programme qui comprend toute la théorie nécessaire pour que l'étudiant apprenne à représenter et à sculpter des modèles 3D de figures humaines d'une manière beaucoup plus réaliste et efficace.

Grâce à la modalité 100% en ligne de ce diplôme, l'étudiant n'aura pas d'horaires fixes ni l'obligation de se déplacer. Il pourra accéder à un contenu riche qui l'aidera à atteindre la perfection en Modélisation Anatomique 3D à tout moment de la journée, en combinant, à son propre rythme, sa vie professionnelle et personnelle avec sa vie académique.

Ce **Certificat en Modélisation Anatomique 3D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation Anatomique 3D
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du cours fournit des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Ce programme met l'accent sur des méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et exercices de réflexion individuelle
- ◆ Possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Nous simulons les conditions d'un flux de travail réel afin que vous puissiez apprendre d'une manière qui réponde aux besoins de l'industrie"

“

L'anatomie humaine est essentielle pour comprendre le fonctionnement du corps et l'utiliser pour réaliser de superbes modèles"

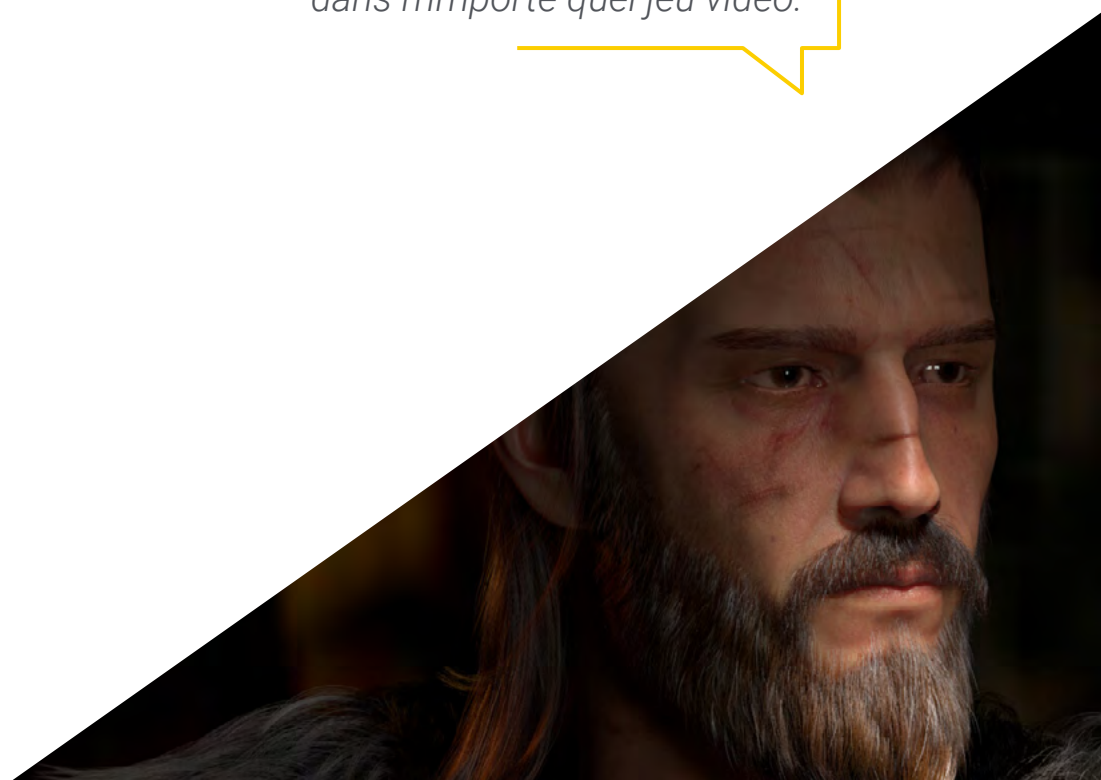
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes renommés des sociétés de référence et des universités prestigieuses.

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, 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.

Connaître chaque détail du corps pour en tirer le meilleur parti fait la différence entre un artiste médiocre et un grand artiste.

Cette formation vous donnera les lignes directrices pour créer des personnages 3D hyperréalistes qui se démarqueront dans n'importe quel jeu vidéo.



02

Objectifs

La structure du programme permettra au diplômé d'élargir ses connaissances en matière de création de figures en 3D, en étudiant l'anatomie humaine masculine et féminine. Ceci aidera grandement l'étudiant à dessiner le corps humain dans les moindres détails et à sculpter le visage d'une manière hyperréaliste. Tout cela dans le cadre de la création d'un travail optimal et dynamique, en acquérant les compétences et les connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D.





“

Vous pourrez sculpter n'importe quel personnage humain, qu'il soit réaliste ou de science-fiction, avec une précision extrême pour en représenter tous les détails"



Objectifs généraux

- ◆ Approfondir la connaissance de l'anatomie humaine et animale afin de développer des créatures hyperréalistes
- ◆ Maîtriser la retopologie, les uvs et le texturing pour perfectionner les modèles créés
- ◆ Créer un flux de travail optimal et dynamique pour travailler plus efficacement en modélisation 3D
- ◆ Disposer des compétences et des connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D afin de pouvoir postuler aux meilleurs emplois





Objectifs spécifiques

- ◆ Étudier l'anatomie humaine des hommes et des femmes
- ◆ Dessiner le corps humain dans les moindres détails
- ◆ Sculpter un visage hyperréaliste

“

*Faites la différence avec TECH.
C'est l'occasion de vous spécialiser
dans un secteur très demandé de
l'industrie audiovisuelle"*

03

Direction de la formation

À la recherche de l'excellence, TECH a réuni des enseignants qui possèdent une vaste expérience dans différents travaux de design, tant pour l'industrie du jeu vidéo que pour l'animation et la création de scènes dans divers projets comme le cinéma. Grâce à cette expérience professionnelle, l'étudiant bénéficie d'une théorie adaptée aux réalités du marché actuel, maîtrisant les aspects les plus demandés par les entreprises et qui ne sont pas enseignés dans les facultés d'informatique traditionnelles.





“

Ce programme s'appuie sur une vaste expérience de professionnels de la modélisation 3D pour gérer et organiser le module traité dans ce Certificat"

Directeur invité internationa

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**.



D. 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 Conceptuelle, Modélisatrice 3D, Shading chez Timeless Games Inc
- Collaboration avec une société multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- Technicienne Supérieure en animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs à CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son
- Master et Bachelor Degree en Art 3D, Animation et Effets Visuels pour les jeux vidéo et le cinéma à CEV, École de Communication, d'Image et de Son



04

Structure et contenu

Le programme a été conçu sur la base des exigences de l'informatique appliquées à la spécificité du secteur de la modélisation organique en 3D. Il s'agit donc d'un programme d'études dont les modules offrent une large perspective sur les différences anatomiques entre les sexes et les tailles, ainsi que sur la sculpture des mains et des jambes. À cette fin, ils apprendront les techniques de composition et de polissage des figures humaines.



“

Vous pourrez mettre à jour vos connaissances pour pouvoir faire face à la supervision et la gestion technique”

Module 1. Anatomie

- 1.1. Masses squelettiques générales, proportions
 - 1.1.1. Les os
 - 1.1.2. Le visage humain
 - 1.1.3. Canons anatomiques
- 1.2. Différences anatomiques entre les sexes et les tailles
 - 1.2.1. Formes appliquées aux personnages
 - 1.2.2. Courbes et lignes droites
 - 1.2.3. Comportements des os, des muscles et de la peau
- 1.3. La tête
 - 1.3.1. Le crâne
 - 1.3.2. Muscles de la tête
 - 1.3.3. Couches: peau, os et muscles. Les expressions faciales
- 1.4. Le torse
 - 1.4.1. Musculature du torse
 - 1.4.2. Axe central du corps
 - 1.4.3. Des torsos différents
- 1.5. Les bras
 - 1.5.1. Articulations: épaule, coude et poignet
 - 1.5.2. Comportement des muscles du bras
 - 1.5.3. Détail de la peau
- 1.6. Sculpture de la main
 - 1.6.1. Os de la main
 - 1.6.2. Muscles et tendons de la main
 - 1.6.3. Peau et rides des mains
- 1.7. Sculpture des jambes
 - 1.7.1. Articulations: hanche, genou et cheville
 - 1.7.2. Muscles de la jambe
 - 1.7.3. Détail de la peau

- 1.8. Les pieds
 - 1.8.1. Construction de l'os du pied
 - 1.8.2. Muscles et tendons du pied
 - 1.8.3. Peau et rides des pieds
- 1.9. Composition de la figure humaine entière
 - 1.9.1. Création d'une base humaine complète
 - 1.9.2. Union des articulations et des muscles
 - 1.9.3. Composition de la peau, pores et rides
- 1.10. Modèle humain complet
 - 1.10.1. Polissage du modèle
 - 1.10.2. Hyper détail de la peau
 - 1.10.3. Composition



Le Certificat permettra à l'étudiant d'actualiser ses compétences dans un environnement en constante évolution"



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 Modélisation Anatomique 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 avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer, ni à vous soucier des formalités administratives”

Ce **Certificat en Modélisation Anatomique 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 Anatomique 3D**

N° 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

tech université
technologique

Certificat
Modélisation Anatomique
3D

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

Certificat

Modélisation Anatomique 3D

