

Certificat

Sculpture Numérique
d'Animaux et de Créatures



Certificat Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures

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

Accès au site: www.techtute.com/fr/informatique/cours/sculpture-numerique-animaux-creatures

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 sculpture numérique d'animaux et de créatures est de plus en plus utilisée dans différents domaines et, même s'il est probable que la première chose qui vient à l'esprit est son application dans l'animation, les jeux vidéo ou le cinéma, la représentation peut se retrouver dans d'autres domaines tels que l'impression 3D, l'infoarchitecture ou le développement de plans et de modèles spécifiques. Pour toutes ces raisons, ce plan éducatif complet jette les bases de l'élaboration de ces figures à travers la sculpture numérique, en partant de l'étude de l'anatomie animale, des masses et des matériaux et textures de composition, jusqu'aux animaux imaginaires et fantastiques, avec le rendu ultérieur des productions. La formation est proposée dans un format en ligne pour garantir un apprentissage confortable, flexible et pratique.



“

Apprenez à modéliser des animaux et des créatures par la sculpture numérique grâce à ce plan d'étude complet en ligne"

Les nombreuses applications de la sculpture numérique font aujourd'hui de la modélisation tridimensionnelle un marché de niche de plus en plus important. Parallèlement à l'intérêt croissant pour les représentations virtuelles de formes, d'objets et de figures, la demande de professionnels compétents dans ce secteur augmente également. Par conséquent, ce Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures fournit les connaissances et les notions nécessaires à l'étudiant diplômé pour devenir un modelleur expert dans ce domaine.

Le plan d'étude commence par les contenus les plus introductifs et théoriques comme l'étude de l'anatomie animale, pour continuer à approfondir les animaux imaginaires et les créatures fantastiques. De même, il s'attachera à l'étude des masses et des matériaux impliqués dans l'élaboration de ces figures, textures et rendus réalistes d'animaux et d'humains.

L'objectif de cette formation est l'apprentissage de l'anatomie humaine et animale afin de l'appliquer aux processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu des animaux et des créatures, ainsi que la maîtrise de différents systèmes de modélisation organique pour garantir les meilleurs résultats.

Ce Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures est conçu dans un format entièrement en ligne, afin de faciliter la conciliation de l'apprentissage avec d'autres projets professionnels et personnels. Avec un système d'enseignement basé sur la méthodologie du *relearning y learning by doing*, l'objectif est que l'étudiant parvienne à une acquisition autonome et progressive des connaissances.

Ce **Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures** 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
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé 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



Vous souhaitez vous spécialiser dans la sculpture numérique d'animaux et de créatures? Ce Certificat est le plus complet et le plus souple que vous puissiez trouver sur le marché universitaire"

“

Ce Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures est conçu dans un format entièrement en ligne, afin de faciliter la conciliation avec d'autres projets professionnels et personnels”

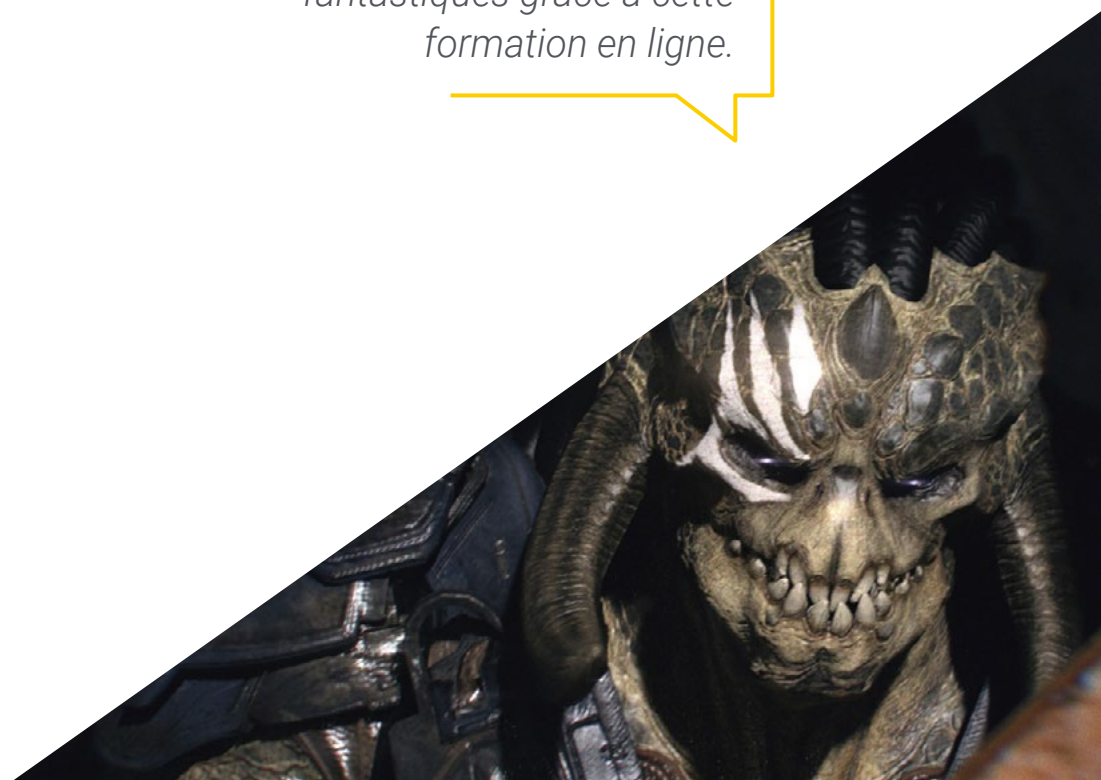
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

TECH garantit l'apprentissage progressif et autonome de l'étudiant, grâce à sa méthodologie basée sur le relearning y learning by doing.

Améliorez votre portfolio dans la création d'animaux et de créatures fantastiques grâce à cette formation en ligne.



02 Objectifs

Ce Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures vise à permettre à l'étudiant diplômé de réaliser la modélisation, le texturage, le rendu et l'éclairage de créations tridimensionnelles d'animaux et de créatures fantastiques. Entre autres objectifs, la maîtrise et la gestion de l'application de l'anatomie à la sculpture animale, l'application de la topologie animale correcte des modèles à utiliser dans le processus de conception ultérieur, ainsi que l'évolution des animaux et des humains vers des animaux fantastiques, des hybridations et des êtres mécaniques. Le programme s'attarde également sur l'utilisation et la compréhension d'outils spécifiques et appropriés pour la modélisation.





“

Apprenez à modéliser, texturer, rendre et éclairer vos créations d'animaux et de créatures fantastiques en 3D grâce à ce programme complet"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre l'anatomie humaine et animale pour l'appliquer à des processus précis de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu
- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Création de des personnages réalistes et *cartoon* de haute qualité
- ◆ Gérer et faire un usage avancé de divers systèmes de modélisation organique
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Gérer et appliquer l'anatomie à la sculpture animale
- ◆ Appliquer la topologie animale correcte aux modèles destinés à l'animation 3D, aux jeux vidéo et à l'impression 3D
- ◆ Sculpter et texturer des surfaces animales telles que: plumes, écailles, fourrure et raffinement de la fourrure animale
- ◆ Réaliser l'évolution des animaux et des humains en animaux fantastiques, hybridations et créatures mécaniques, sculpture de formes et utilisation de *Substance Painter*
- ◆ Gérer le rendu photoréaliste et non-photorealiste des animaux dans *Arnold*

“

En ligne et avec tout le matériel didactique disponible pour que vous puissiez progresser à votre propre rythme dans les contenus: le Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures que vous attendiez”

03

Direction de la formation

Ce Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures bénéficie de l'expertise d'un corps enseignant composé des professionnels les plus prestigieux dans le domaine de la sculpture numérique et de la modélisation tridimensionnelle. Le personnel enseignant accompagnera l'étudiant tout au long du processus d'apprentissage, avec des connexions en direct par le biais de chats et de forums, et fournira aux étudiants tout le matériel d'enseignement et d'apprentissage pour garantir un apprentissage efficace. Ce sont des professionnels qui ont consacré une grande partie de leur carrière à la recherche et à l'application des techniques les plus avant-gardistes en matière de sculpture numérique, de sorte que vous apprenez non seulement à partir du programme, mais aussi de la propre expérience des enseignants.



“

Profitez de l'expérience des grands professionnels de la sculpture numérique qui font partie du corps enseignant de ce Certificat"

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- ♦ Freelance modéliste 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 GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- ♦ Modélisation 3D pour les falleros Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellón
- ♦ Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (Spécialisation en Design et Sculpture)
- ♦ Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid



04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat est organisée sur la base des connaissances et des notions nécessaires pour devenir un véritable professionnel de la modélisation d'animaux et de créatures au moyen de la sculpture numérique. En commençant par l'analyse de l'anatomie des animaux et des humains, l'étude des masses et des textures qui composent ces figures, la décomposition des parties animales et l'étude de créatures fantastiques imaginaires. Tout cela, réparti en 10 sous-parties qui seront complétées et qui garantiront l'apprentissage autonome et progressif de l'élève.





“

Ce Certificat est organisé sur la base des connaissances et des notions nécessaires pour devenir un véritable professionnel du modelage des animaux et des créatures fantastiques"

Module 1. Animaux et créatures

- 1.1. Anatomie animale pour les modélistes
 - 1.1.1. Étude des proportions
 - 1.1.2. Différences anatomiques
 - 1.1.3. Musculature des différentes familles
- 1.2. Masses principales
 - 1.2.1. Structures principales
 - 1.2.2. Positions des axes d'équilibre
 - 1.2.3. Maillages de base avec *Zpheres*
- 1.3. Tête
 - 1.3.1. Crânes
 - 1.3.2. Mandibules
 - 1.3.3. Dents et bois
 - 1.3.4. Cage thoracique, colonne vertébrale et hanches
- 1.4. Zone centrale
 - 1.4.1. Cage thoracique
 - 1.4.2. Colonne vertébrale
 - 1.4.3. Hanches
- 1.5. Membres
 - 1.5.1. Jambes et sabots
 - 1.5.2. Ailerons
 - 1.5.3. Ailes et griffes
- 1.6. Texture animale et adaptation aux formes
 - 1.6.1. Fourrure et cheveux
 - 1.6.2. Balances
 - 1.6.3. Plumes





- 1.7. L'imaginaire animal: anatomie et géométrie
 - 1.7.1. Anatomie des êtres fantastiques
 - 1.7.2. Géométrie et géométrie *slice*
 - 1.7.3. *Booléens* de maillage
- 1.8. L'imaginaire animal: les animaux fantastiques
 - 1.8.1. Animaux fantastiques
 - 1.8.2. Hybridations
 - 1.8.3. Les êtres mécaniques
- 1.9. Espèces NPR
 - 1.9.1. Style *cartoon*
 - 1.9.2. Animé
 - 1.9.3. *FanArt*
- 1.10. L'équarrissage des animaux et des humains
 - 1.10.1. Matériaux de *surface scattering*
 - 1.10.2. Techniques de mélange dans les textures
 - 1.10.3. Compositions finales



Vous avez pris votre décision? Devenez en seulement 6 semaines un spécialiste de la modélisation des animaux et des créatures grâce à la sculpture numérique"

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 Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures 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.



“

Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”

Ce **Certificat en Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures** 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 Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



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
Sculpture Numérique
d'Animaux et de Créatures

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

Certificat

Sculpture Numérique d'Animaux et de Créatures

