

Certificat

Blender dans l'Industrie de la 3D



Certificat Blender dans l'Industrie de la 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/jeux-video/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

L'outil par excellence pour tout type de travail de modélisation 3D dans les jeux vidéo est Blender. Avec lui, vous pouvez sculpter, texturer ou même faire une retopology de tout type de figure 3D de manière simple et directe. Pour vraiment réussir dans le secteur de la conception de jeux en 3D, il est essentiel que les professionnels aient une connaissance approfondie de cet outil, car il sera leur principal outil de travail pour la grande majorité des projets. Ce diplôme TECH offre une occasion unique aux étudiants d'apprendre les secrets les mieux gardés de Blender et d'améliorer considérablement leurs performances professionnelles et leurs possibilités d'évolution.





“

Vous avez peut-être déjà utilisé Blender, mais ce diplôme vous permettra d'atteindre un nouveau niveau de compréhension de cet outil”

Le concepteur 3D dans le domaine des jeux vidéo doit manipuler de nombreux outils tels que Maya, ZBrush ou Substance Painter tout au long de sa carrière professionnelle. Ces programmes complexes consomment parfois beaucoup de temps de travail qui pourrait être réduit en transférant les tâches vers un outil plus polyvalent tel que Blender.

Avec une utilisation complète de Blender, le professionnel de la conception peut alléger considérablement sa charge de travail et être plus efficace, car il peut faire de petites retouches ou des croquis de base de modèles qu'il peut ensuite transférer au reste des outils pour le perfectionner.

Pour cette raison, cette formation diplômante couvre les différences entre Blender et des logiciels tels que ZBrush ou Maya, grâce auxquels l'étudiant comprendra mieux quand utiliser chacun de ces programmes. En améliorant votre flux de travail, vous serez en mesure d'assumer davantage de tâches et d'être plus utile dans un secteur concurrentiel où il est possible de se démarquer en faisant preuve d'efficacité et de polyvalence.

Le programme est proposé dans un format 100% en ligne, ce qui donne aux étudiants la possibilité de le combiner avec d'autres activités professionnelles ou responsabilités personnelles. Il n'y a pas non plus de travail final requis, ce qui réduit considérablement la charge d'enseignement.

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie de la 3D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en modélisation 3D
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique est conçu pour fournir des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce Certificat en Blender dans l'Industrie de la 3D vous donnera la clé de l'efficacité professionnelle dont vous avez besoin pour devenir un concepteur 3D exceptionnel et réputé

“

Vous serez accompagné par des professionnels qui recherchent la même chose que vous: réussir et gravir les échelons d'une carrière dans la conception 3D pour les jeux vidéo”

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 l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

En apprenant les secrets de Blender, vous comprendrez beaucoup mieux l'ensemble du processus de création de tout modèle 3D, améliorant ainsi vos propres performances.

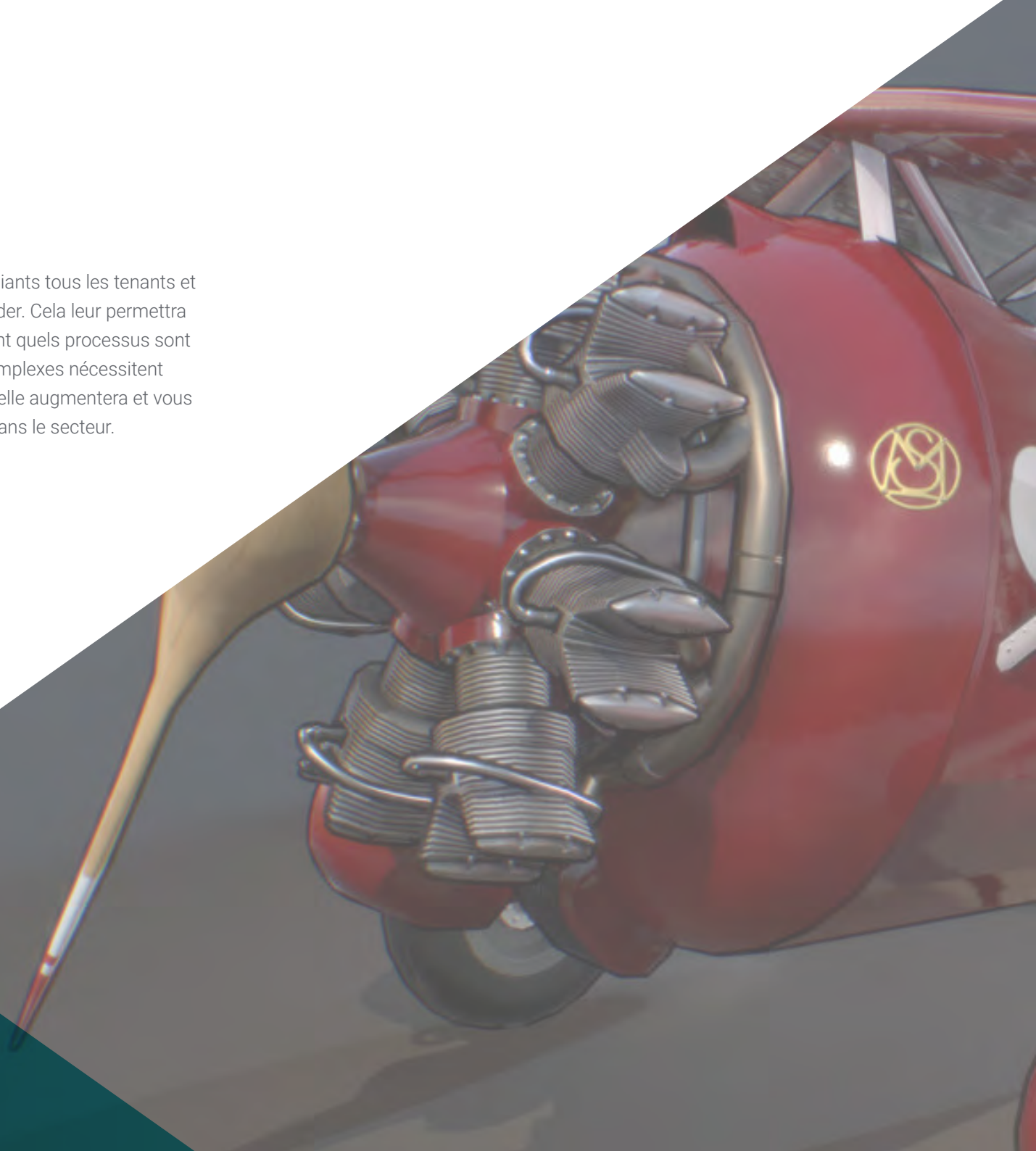
Vous tirerez le meilleur parti d'un des outils graphiques les plus suivis au monde grâce à son esprit open-source.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce programme est d'enseigner à ses étudiants tous les tenants et aboutissants, les astuces et les possibilités qu'offre l'outil Blender. Cela leur permettra d'améliorer leur propre flux de travail, car ils sauront exactement quels processus sont plus faciles à réaliser dans Blender et quels processus plus complexes nécessitent des outils spécialisés. De cette façon, votre valeur professionnelle augmentera et vous pourrez alors postuler plus fortement à de meilleurs emplois dans le secteur.





“

Vous avez en main la possibilité d'évoluer professionnellement en utilisant l'un des outils les plus répandus du secteur”



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
- ◆ Créez un flux de travail optimal et dynamique pour un travail de modélisation 3D plus efficace
- ◆ 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 pouvoir créer des modèles étonnants
- ◆ Plongez dans le système de nœuds de Blender pour créer différents *Shaders* et les matériaux
- ◆ Réaliser le rendu des modèles de démonstration Blender avec les deux types de moteurs de rendu Eevee et Cycles

“

Vous atteindrez aisément les objectifs fixés grâce à votre utilisation agile de Blender dans votre travail quotidien”

03

Direction de la formation

Ce Certificat est dirigé par un groupe de professionnels rompus à l'utilisation de tous les outils de conception 3D appliqués au domaine des jeux vidéo. Grâce à une compréhension globale, ils enseigneront l'utilisation correcte de l'ensemble des outils, en optant pour l'option préférée de Blender lorsque le travail peut être simplifié et accéléré.





“

Les meilleurs professionnels de l'industrie de la 3D sont présents à TECH. Ne manquez pas l'occasion de vous spécialiser avec eux dans l'industrie du jeu vidéo”

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.



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

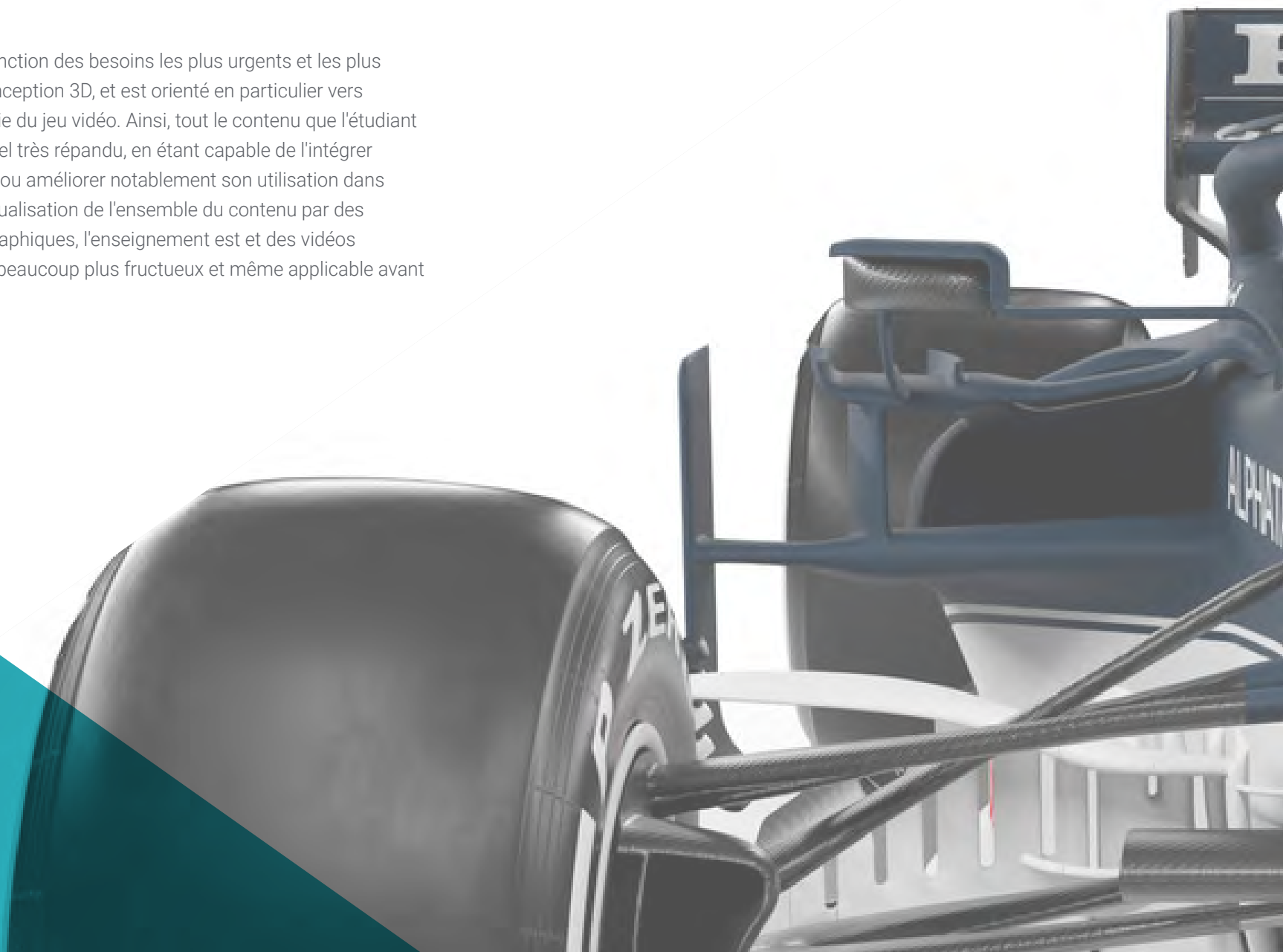
- ♦ Généraliste 3D chez Blue Pixel 3D
- ♦ Artiste conceptuel, modélisateur 3D, ombrageur chez Timeless Games Inc.
- ♦ Collaboration avec une société de conseil multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- ♦ Technicien supérieur en animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs au CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son
- ♦ Master et Licence en Art 3D, Animation et Effets visuels pour jeux vidéo et cinéma au CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son



04

Structure et contenu

Ce programme a été structuré en fonction des besoins les plus urgents et les plus actuels des professionnels de la conception 3D, et est orienté en particulier vers l'utilisation de Blender dans l'industrie du jeu vidéo. Ainsi, tout le contenu que l'étudiant trouvera l'aidera à maîtriser ce logiciel très répandu, en étant capable de l'intégrer rapidement dans leur flux de travail ou améliorer notablement son utilisation dans certaines tâches. Grâce à la contextualisation de l'ensemble du contenu par des exemples pratiques et des vidéos graphiques, l'enseignement est et des vidéos graphiques, l'enseignement devient beaucoup plus fructueux et même applicable avant la fin du diplôme.





“

Vous apprendrez à utiliser Blender dans toutes sortes de cas réels, devenant ainsi un expert dans son utilisation et une référence à consulter dans votre département”

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. Interface Blender et connaissance 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. Retopologie
 - 1.5.2. UV's
 - 1.5.3. UDIM's 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* via nodal
 - 1.8.3. Textures et matériaux
- 1.9. Render dans Blender con Cycles et Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Éclairage
- 1.10. Intégration de Blender dans notre workflow d'artiste
 - 1.10.1. Implémentation dans le workflow
 - 1.10.2. Recherche de la qualité
 - 1.10.3. Types d'exportations

“

Le meilleur secteur des jeux vidéo a besoin de professionnels engagés comme vous. Prouvez votre valeur avec ce Certificat spécialisé dans l'un des outils les plus répandus”

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Blender dans l'Industrie de la 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.



“

*En terminant ce programme avec succès,
vous recevrez votre diplôme universitaire
sans les tracas du voyage ou de la paperasse”*

Ce **Certificat en Blender dans l'Industrie de la 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 de la 3D**

N.º d'heures officielles: **150 h.**





Certificat
Blender dans l'Industrie
de la 3D

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

Certificat

Blender dans l'Industrie de la 3D

