

Certificat

Modélisation Hard Surface pour Personnages



Certificat

Modélisation Hard Surface pour Personnages

- » 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/modelisation-hard-surface-personnages

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

Dans un contexte où les jeux vidéo ont énormément gagné en qualité graphique et en résolution, les formes, les personnages et les créatures qui les composent ont également fait de même. L'un des processus les plus importants pour l'obtention d'effets réalistes dans ces images est celui de la modélisation *Hard Surface*, des personnages. Le développement croissant de cette technique met en évidence le besoin de professionnels compétents dans ce domaine. L'un des principaux objectifs de cette formation entièrement en ligne est d'initier les étudiants à cette technique afin qu'ils puissent l'utiliser efficacement dans leur carrière professionnelle.





“

Apprenez à donner un aspect réaliste aux personnages et créatures que vous créez dans le cadre du développement graphique de jeux vidéo”

Ce Certificat permet de se perfectionner dans l'utilisation et l'application des outils de modélisation tridimensionnelle *Hard Surface* pour les personnages. Le programme est entièrement axé sur la spécialisation de la modélisation de *Sculpt* et la conception du modèle spécifique à créer dans la dimension pratique du programme.

Dans une démarche progressive, il s'agit d'acquérir une connaissance approfondie des outils qui permettront de réaliser le travail, ainsi que de comprendre la manière dont les accessoires du personnage interviennent dans le concept.

Le contenu est axé sur la compréhension de la manière dont les accessoires de personnages interviennent et sont intégrés dans le concept. Un accent particulier est également mis sur le processus d'apprentissage du nettoyage des maillages, élément indispensable à la modélisation tridimensionnelle et à son exportation.

Enfin, l'objectif de ce programme est que l'étudiant soit capable de présenter un modèle de personnage *Hard Surface*, en mettant en pratique toutes les connaissances et notions acquises.

Améliorer les compétences en matière de modélisation tridimensionnelle *Hard Surface* pour les personnages est désormais possible dans un mode totalement en ligne avec ce Certificat de 6 semaines. Ce programme donne accès à des ressources pédagogiques afin que les élèves puissent progresser à leur propre rythme dans le contenu, en étant capables de s'adapter à tout type de routine.

Ce **Certificat en Modélisation Hard Surface pour Personnages** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation *Hard Surface* pour les personnages
- ◆ 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



*Accédez à l'ensemble du contenu et du matériel multimédia de ce Certificat et donnez un coup de pouce à votre carrière professionnelle dans le domaine du modelage des *Hard Surface* pour les personnages"*

“

Devenez un expert pour donner un effet réaliste aux personnages et créatures que vous générez pour la composition d'un jeu vidéo"

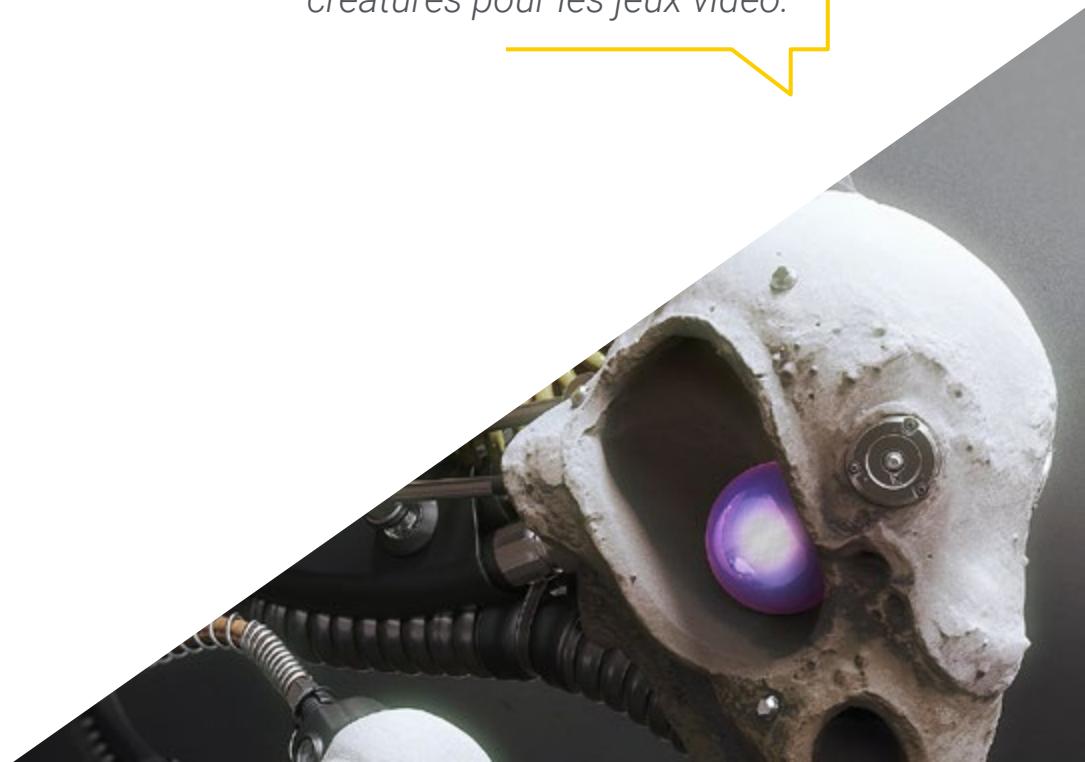
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de 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.

Dans ce Certificat, vous allez réaliser un modèle de personnage ou de créature spécifique et mettre toutes vos compétences à l'épreuve.

Découvrez une autre dimension de la modélisation Hard Surface appliquée aux personnages et créatures pour les jeux vidéo.



02

Objectifs

Acquérir des connaissances en modélisation *Hard Surface* pour les personnages est plus facile grâce à ce plan d'étude structuré, dont l'objectif principal est de fournir aux professionnels du développement de jeux vidéo les compétences nécessaires pour produire un grand effet de réalisme dans les personnages et créatures qu'ils conçoivent. Un programme qui couvre les grandes lignes qu'il faut maîtriser pour devenir de véritables experts en la matière, cautionné par sa direction et ses enseignants. Les objectifs sont adaptés aux besoins requis par les étudiants.



“

Vous acquerez les meilleures compétences en matière de Modélisation de Hard Surface pour les Personnages grâce à ce programme unique”



Objectifs généraux

- ◆ Connaissance approfondie des différents types de modélisation *Hard Surface*, différents concepts et caractéristiques pour les appliquer dans l'industrie de la modélisation 3D
- ◆ Approfondir de la théorie de la création des formes pour Développement maîtres de la forme
- ◆ Apprendre en détail les bases de la modélisation 3D sous ses différentes formes
- ◆ Être un expert technique et/ou un artiste en modélisation 3D afin de *Hard Surface*

“

Entrez dans le monde passionnant du Modélisation Hard Surface pour Personnages pour personnages avec ce Certificat complet"





Objectifs spécifiques

- ◆ Intégrer le fonctionnement de la modélisation *Sculpt*
- ◆ Connaître à fond les outils qui permettront d'augmenter nos performances
- ◆ Concevoir le type de *Sculpt* qui sera développé sur notre modèle
- ◆ Comprendre comment les accessoires des personnages jouent un rôle dans notre concept
- ◆ Apprenez en détail comment nettoyer les maillages pour l'exportation
- ◆ Être capable de présenter un modèle de personnage *Hard Surface*

03

Direction de la formation

Une excellente équipe de gestion et le personnel enseignant sont à la tête de ce Certificat. Ce sont des professionnels qui ont développé leur carrière dans le domaine de l'enseignement et qui vous accompagnent tout au long du processus d'apprentissage. Le programme a été conçu grâce à l'expérience du corps enseignant et s'attache à répondre aux exigences du marché: former des concepteurs experts dans le domaine du graphisme et du développement d'images pour les jeux vidéo. En plus d'une vaste expérience professionnelle, ils ont fait des études et des recherches spécialisées.



“

Une équipe pédagogique complète vous guidera tout au long du cursus pour relever les défis d'un secteur qui requiert de véritables experts en la matière"

Direction



M. Salvo Bustos, Gabriel Agustín

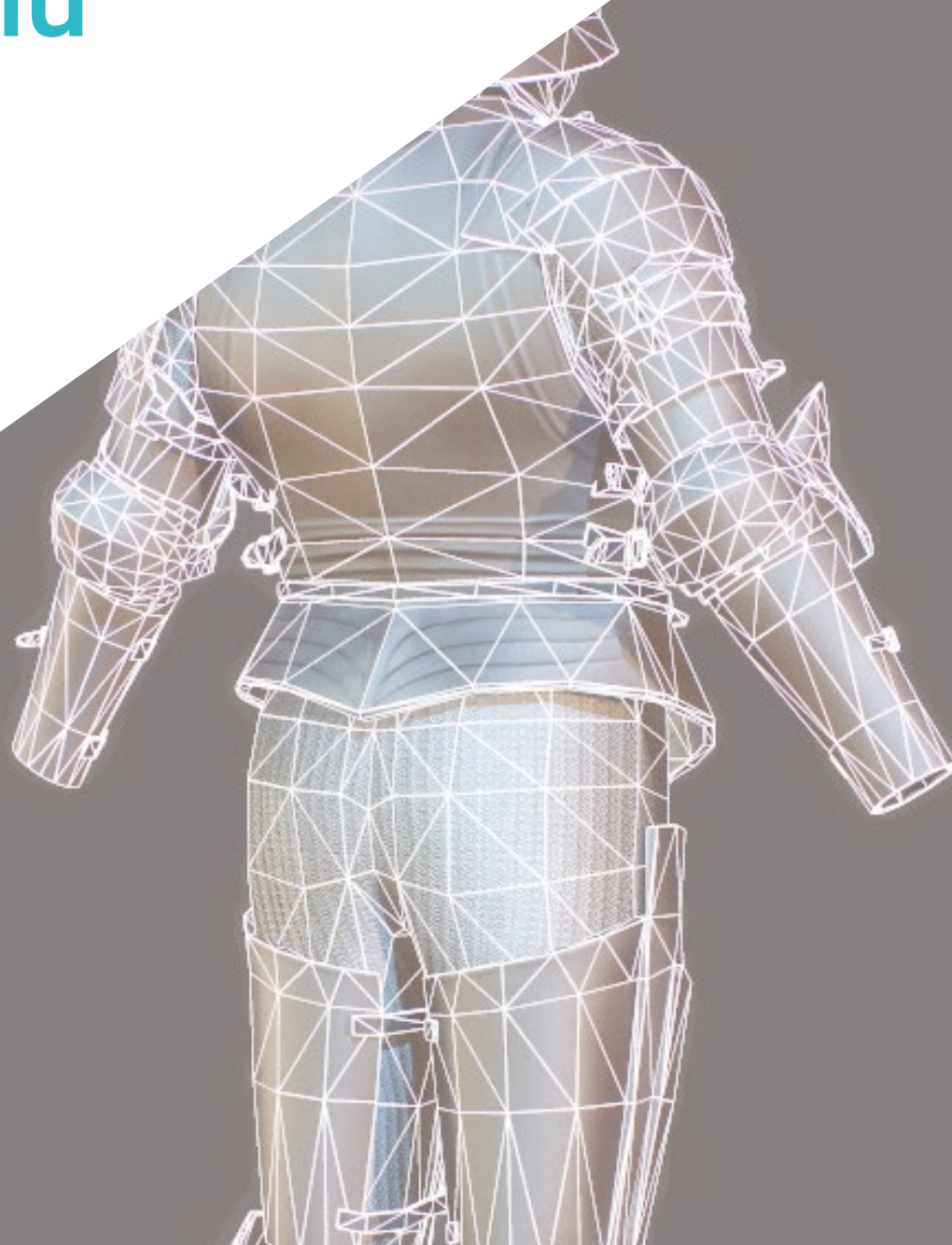
- 9 ans d'expérience en modélisation 3D Aéronautique
- Artiste 3D chez 3D Visualization Service Inc
- Production 3D pour Boston Whaler
- Modéliste 3D pour la Société de Production TV Multimédia Shay Bonder
- Producteur Audiovisuel chez Digital Film
- Concepteur de Produit pour Escencia de los Artesanos par Eliana M
- Designer Industriel Spécialisé dans les Produits. Université Nationale de Cuyo
- Mention honorable au Concours Mendoza Late
- Exposant au Salon Régional des Arts Visuels Vendimia
- Séminaire de Composition Numérique. Université Nationale de Cuyo
- Congrès National de la Conception et de la Production. CPRODI



04

Structure et contenu

Ce Certificat est divisée en 10 sections différentes. La première s'attache à montrer les outils les plus utiles et leurs différentes configurations pour le développement de la modélisation *Hard Surface*, tandis que les autres sections se penchent sur la dimension pratique de la création d'un personnage à partir de zéro, ainsi que de ses accessoires. Vous apprendrez également à produire le nettoyage final du modèle et la pose correspondante. De l'étude des outils à l'élaboration du modelage spécifique d'un personnage, il s'agit d'un programme complet.





“

De l'étude des outils, des pinceaux et des réglages à l'élaboration d'un modèle de personnage spécifique, c'est le Certificat idéal pour apprendre le Modélisation Hard Surface pour Personnages"

Module 1. Modélisation *Hard Surface* pour Personnages

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Comprendre l'interface
 - 1.1.3. Création de quelques mailles
- 1.2. Pinceaux et sculpture
 - 1.2.1. Configuration des brosses
 - 1.2.2. Travailler avec des alphas
 - 1.2.3. Brosses standard
- 1.3. Outils
 - 1.3.1. Niveaux de lotissement
 - 1.3.2. Masques et *polygrups*
 - 1.3.3. Outils et techniques
- 1.4. Conception
 - 1.4.1. Habillage d'un personnage
 - 1.4.2. Analyse du concept
 - 1.4.3. Rythme
- 1.5. Modélisation initiale du personnage
 - 1.5.1. Le torse
 - 1.5.2. Les bras
 - 1.5.3. Jambes
- 1.6. Accessoires
 - 1.6.1. Ajout d'une ceinture
 - 1.6.2. Casque
 - 1.6.3. Ailes
- 1.7. Détails des accessoires
 - 1.7.1. Détails de la coque
 - 1.7.2. Détails de l'aile
 - 1.7.3. Détails des épaules





- 1.8. Détails du corps
 - 1.8.1. Détails du torse
 - 1.8.1.1. Détails du bras
 - 1.8.2. Détails de la jambe
- 1.9. Nettoyage
 - 1.9.1. Nettoyage du corps
 - 1.9.2. Création de sous-outils
 - 1.9.3. Reconstruction des sous-outils
- 1.10. Finalisation
 - 1.10.1. Poser le modèle
 - 1.10.1. Matériaux
 - 1.10.3. *Rendering*

“

Avec une partie théorique et d'autres sections à dimension éminemment pratique, ce Certificat vous permettra d'apprendre à donner plus de réalisme à vos personnages et créatures dans la composition de jeux vidéo"

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.



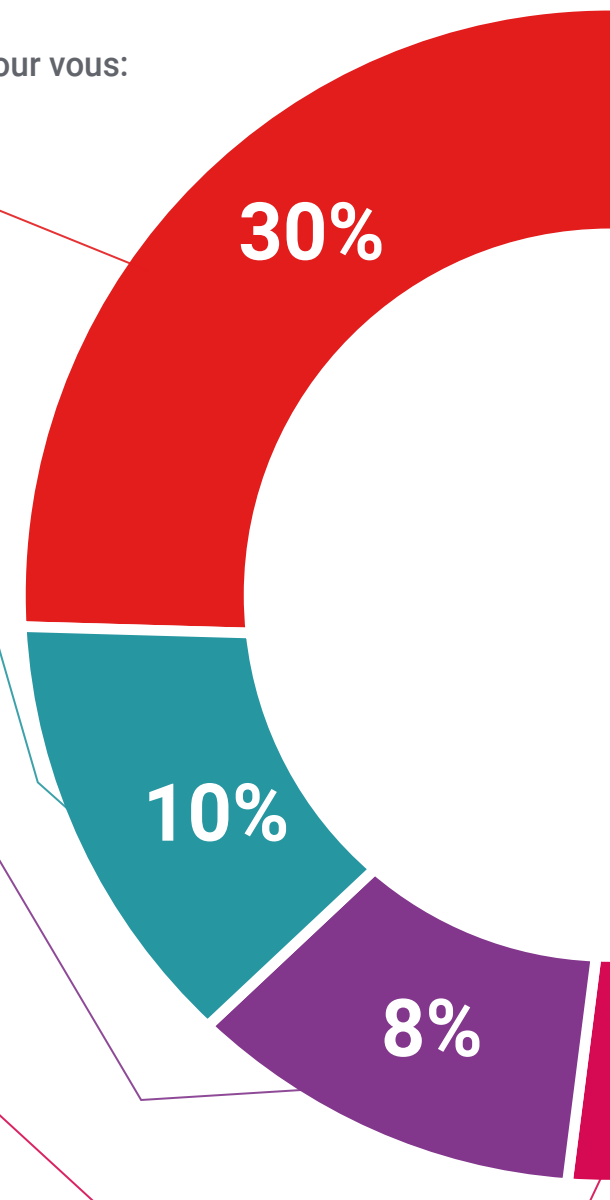
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Modélisation Hard Surface pour Personnages 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Modélisation Hard Surface pour Personnages** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat en Gestion des Entreprises Créatives** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** donnera la qualification obtenue dans le Certificat, et réunira les conditions communément exigées par les bourses d'emploi, les concours et les comités d'évaluation de la carrière professionnelle.

Diplôme: **Certificat en Modélisation Hard Surface pour Personnages**

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

tech université
technologique

Certificat
Modélisation Hard Surface
pour Personnages

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

Certificat

Modélisation Hard Surface pour Personnages

