

# Certificat Blender



## Certificat Blender

- » 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/blender](http://www.techtitute.com/fr/informatique/cours/blender)

# 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 multiplateforme Blender est un software spécialisé dédié à la modélisation, l'éclairage et rendu l'illumination de modèles 3D et de sculptures numériques. C'est également l'un des outils les plus utilisés pour la composition numérique, le traitement des nœuds et le montage vidéo. Grâce aux formidables utilitaires qu'il présente, il est l'un des utilitaires les plus utilisés dans le domaine de la conception graphique. Pour toutes ces raisons, cette formation a pour objectif de permettre à l'étudiant d'utiliser ce software de manière solvable et de découvrir tous ses avantages appliqués à la sculpture numérique. Le plan d'étude est en ligne et fournit tout le matériel pédagogique et didactique afin que Le site étudiant puisse étudier progressivement le contenu à son propre rythme.



“

*Cette formation a pour objectif de permettre à l'étudiant d'utiliser Blender de manière solvable et de découvrir tous ses avantages appliqués à la sculpture numérique"*

Ce Certificat en Blender appliqué à la sculpture numérique vise à ce que l'étudiant agisse comme utilisateur résolu de ce software. Parmi les objectifs spécifiques de cette formation figurent le développement de compétences avancées dans render *Eevee* et *Cycles* et l'approfondissement des processus de travail dans le domaine de la CGI. Il vise également à permettre aux étudiants de transférer leurs connaissances de ZBrush et 3ds Max à Blender et de transmettre Le site processus de création de Blender à Maya et Cinema 4D.

Pour ce faire, TECH Université Technologique a conçu un plan d'études qui commence par l'étude des software libres et leur intégration à la 2D, en passant par l'approfondissement des techniques de modélisation, de texturation et d'éclairage. Le programme éducatif se concentre également sur l'analyse du *Workflow* ainsi que sur les principes fondamentaux de la rétroaction entre d'autres outils ou softwares tels que: les adaptations de 3ds Max à Blender, la connaissance de Zbrush à Blender, de Blender a Maya et de Blender au Cinema 4D.

Cette formation est proposée dans un format entièrement en ligne, car TECH cherche toujours à garantir l'acquisition de connaissances de la manière la plus pratique et la plus commode, ainsi que la possibilité de la combiner avec d'autres activités personnelles ou professionnelles. De même, le programme dispose d'un corps enseignant composé de véritables professionnels et experts du secteur informatique et de la sculpture numérique.

Ce **Certificat en Blender** 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 et sculpture numérique
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Apprenez à utiliser Blender au profit de vos productions de sculpture tridimensionnelle et numérique"*

“

*Basé sur une méthodologie de réapprentissage et d'apprentissage par la pratique, ce programme conçu par TECH garantit l'apprentissage autonome et progressif des étudiants”*

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés 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 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.

*Blender est un logiciel qui facilite la modélisation, le texturage, le rendu et l'éclairage de modèles 3D.*

*Voulez-vous devenir un expert dans l'utilisation de Blender? Il s'agit du Certificat la plus simple et la plus pratique que vous trouverez sur le marché universitaire.*



# 02

## Objectifs

Les étudiants sortant de cette étude seront capables d'être un utilisateur solvable et résolu du logiciel Blender, ainsi que de l'appliquer aux productions de sculpture tridimensionnelle et numérique qu'ils réalisent. Grâce à ce programme, vous pourrez modifier la position, la taille et l'orientation d'une modélisation, améliorer les systèmes d'exportation et d'importation en tirant parti des meilleures attitudes de chacun d'eux et animer des personnages et des créatures, entre autres possibilités.





“

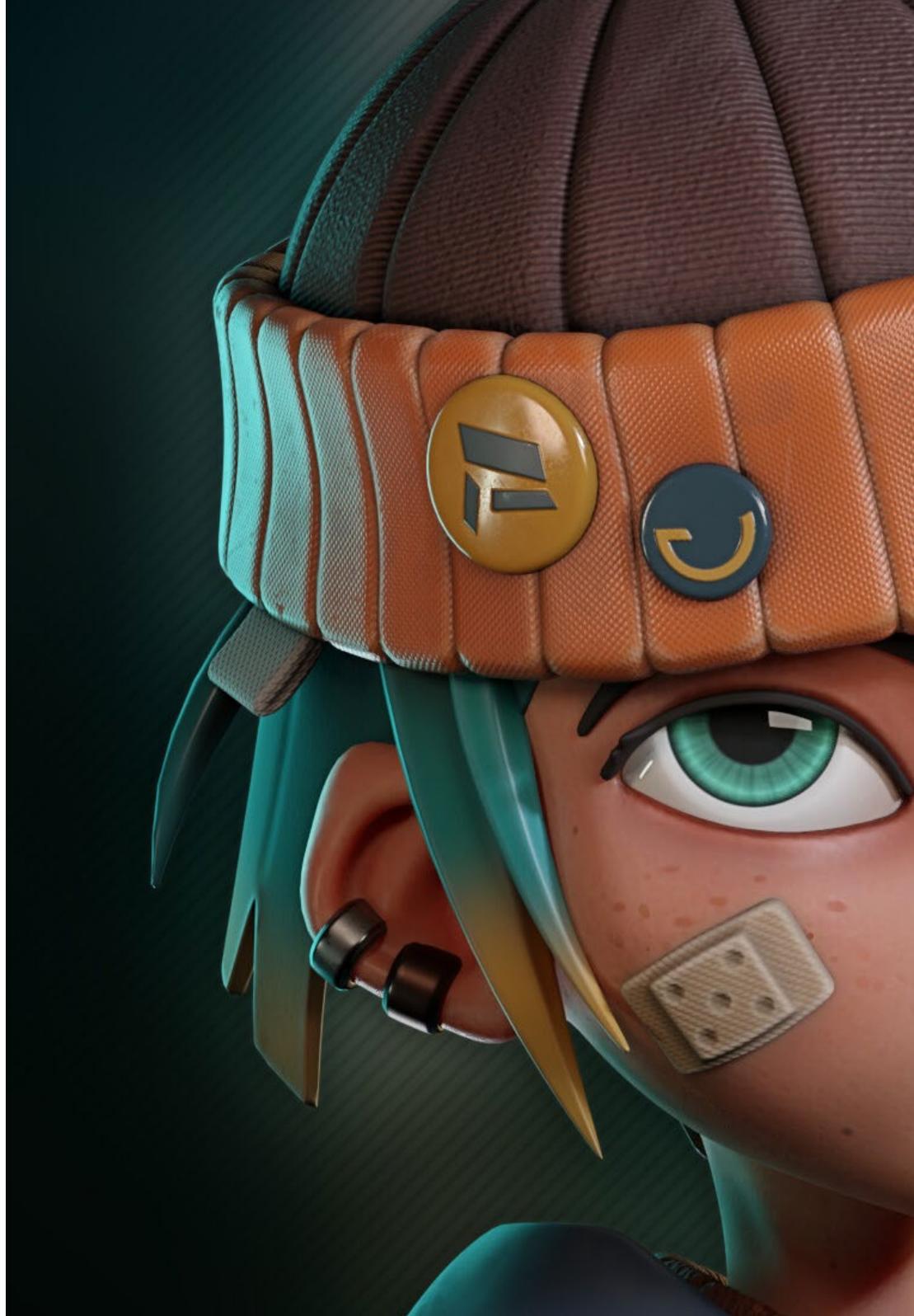
*Apprenez à utiliser le logiciel Blender pour modifier la position, la taille et l'orientation d'une modélisation, améliorer les systèmes d'exportation et d'importation"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Effectuez le rendu des modèles dans deux puissants moteurs internes tels que *Eevee* et *Cycles*
- ◆ Comprendre les textures avancées des systèmes réalistes PBR et non-photoréalistes pour améliorer les projets de sculpture numérique
- ◆ Manipulation et utilisation de tous les outils du software Blender
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Savoir gérer dans le software Blender d'une manière avancée
- ◆ Rendu dans ses moteurs de rendu *Eevee* et *Cycles*
- ◆ Découvrez les processus de travail de CGI
- ◆ Transférer les connaissances de ZBrush et 3ds Max à Blender
- ◆ Transfert des processus créatifs de Blender à Maya et Cinema 4D

“

*Saviez-vous que Blender peut alimenter vos productions en conjonction avec d'autres logiciels de pointe tels que ZBrush et 3ds Max? Découvrez-le grâce à cette formation en ligne"*

# 03

## Direction de la formation

Le corps enseignant de ce programme conçu par TECH Université Technologique a été sélectionné sur la base de professionnels et d'experts de grand prestige dans le domaine de la modélisation 3D et *concept art*. afin de garantir un processus d'apprentissage de qualité qui va au-delà de l'acquisition de connaissances théoriques et pratiques. Le contenu est spécialisé et structuré sur la base des besoins d'un secteur en pleine expansion. Le personnel enseignant accompagnera l'étudiant tout au long du processus d'apprentissage et peut être contacté par des méthodes synchrones, comme les chats en direct, et asynchrones, comme les forums et les courriels.





“

*Suivez cette formation en ligne avec un professeur expert en modélisation 3D et concept art”*

## Direction



### M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Spécialiste de la Sculpture Digitale
- *Concept Art* et modélisation 3D pour Slicecore(Chicago)
- *Videomapping* et modélisation Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurateur chez Geocisa
- 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
- Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque, en Design et Sculpture
- Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle, Université URJC, Madrid



# 04

## Structure et contenu

Le contenu de ce programme en Blender a été conçu par TECH Université Technologique afin de proposer un cursus entièrement dédié à l'utilisation avancée du logiciel Blender. À cette fin, le programme est structuré et organisé de manière à aller en profondeur des concepts les plus théoriques et introductifs aux applications les plus complexes et avancées. En outre, ce plan d'études répond aux exigences d'un secteur en pleine expansion, comme la sculpture numérique et la modélisation 3D, dont les applications réelles sont de plus en plus nombreuses.





“

*Avec de plus en plus d'applications dans la vie réelle, la modélisation tridimensionnelle et la sculpture numérique sont prises en charge par un logiciel aussi complet que Blender”*

## Module 1. Blender

- 1.1. Logiciel gratuit
  - 1.1.1. Version LTS et communauté
  - 1.1.2. Avantages et différences
  - 1.1.3. Interface et philosophie
- 1.2. Intégration avec le 2D
  - 1.2.1. Adaptation du programme
  - 1.2.2. *Crayon de pliage*
  - 1.2.3. Combiner la 2D en 3D
- 1.3. Techniques de modélisation
  - 1.3.1. Adaptation du programme
  - 1.3.2. Méthodes de modélisation
  - 1.3.3. *Nœuds de géométrie*
- 1.4. Techniques de texturation
  - 1.4.1. *Nodes shading*
  - 1.4.2. Textures et matériaux
  - 1.4.3. Conseils d'utilisation
- 1.5. Éclairage
  - 1.5.1. Conseils sur l'espace d'éclairage
  - 1.5.2. *Cycles*
  - 1.5.3. *Eevee*
- 1.6. *Workflow* dans CGI
  - 1.6.1. Utilisations requises
  - 1.6.2. Exportations et importations
  - 1.6.3. Art final



- 1.7. Adaptations de 3ds Max à Blender
  - 1.7.1. Modélisation
  - 1.7.2. Textures et *shading*
  - 1.7.3. Éclairage
- 1.8. Connaissance de Zbrush a Blender
  - 1.8.1. Sculpture 3D
  - 1.8.2. Pinceaux et techniques avancées
  - 1.8.3. Travail biologique
- 1.9. De Blender à Maya
  - 1.9.1. Mesures importantes
  - 1.9.2. Ajustements et intégrations
  - 1.9.3. Exploitation des fonctionnalités
- 1.10. De Blender au Cinema 4D
  - 1.10.1. Conseils pour la conception 3D
  - 1.10.2. La modélisation au service de la *videomapping*
  - 1.10.3. Modélisation avec des particules et des effets

“

*Qu'attendez-vous? Inscrivez-vous maintenant et devenez un utilisateur expert dans l'utilisation de Blender appliqué à la sculpture numérique et à la modélisation 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 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 Blender** 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**

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

**tech** université  
technologique

Certificat

Blender

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

# Certificat Blender

