

Certificat

Textures pour Sculpture Numérique



Certificat

Textures pour Sculpture Numérique

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

Accès au site: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/textures-sculpture-numerique

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

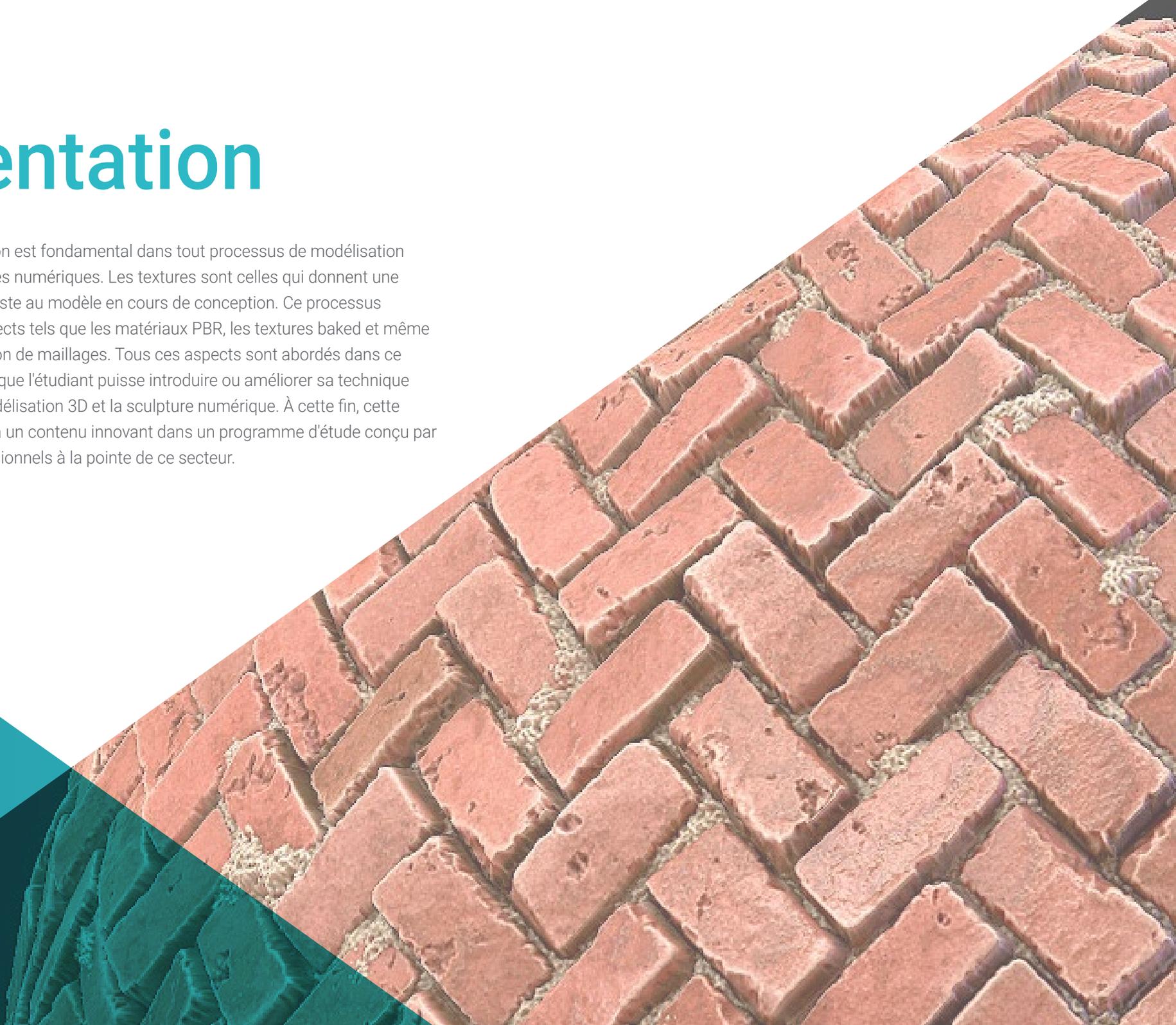
Diplôme

page 28

01

Présentation

Le processus de texturation est fondamental dans tout processus de modélisation et de création de sculptures numériques. Les textures sont celles qui donnent une finition plus ou moins réaliste au modèle en cours de conception. Ce processus implique de multiples aspects tels que les matériaux PBR, les textures baked et même l'importation et l'exportation de maillages. Tous ces aspects sont abordés dans ce plan d'enseignement, afin que l'étudiant puisse introduire ou améliorer sa technique de texturation dans la modélisation 3D et la sculpture numérique. À cette fin, cette formation en ligne fournira un contenu innovant dans un programme d'étude conçu par des experts et des professionnels à la pointe de ce secteur.





“

Ce programme a été conçu par des experts à l'avant-garde du secteur pour vous fournir les connaissances les plus récentes et les plus actualisées dans le domaine de la texturation de la sculpture numérique”

Ce Certificat en Textures pour Sculpture Numérique a été conçu par TECH afin que les étudiants qui décident de le suivre puissent obtenir des connaissances d'introduction ou de mise à jour des outils et utilitaires appliqués dans ce domaine. L'utilisation massive de la sculpture numérique et de la modélisation tridimensionnelle dans la société a rendu de plus en plus nécessaire l'existence de professionnels maîtrisant cette technique.

Le programme commence par les cartes de texture et les matériaux PBR, ainsi que l'utilisation de modificateurs de textures et l'application de logiciels de génération de cartes. À ce stade, le contenu s'arrête aux notions d'amélioration du maillage et de gestion des textures. Il se poursuit également par la création de baked de différentes textures comme: hardsurface les surfaces dures ou dures, les textures organiques ou les joints de baking.

Ensuite, nous nous penchons sur la manipulation des textures pour générer des améliorations dans la modélisation, l'utilisation avancée des systèmes d'importation et d'exportation entre des programmes tels que Substance Painter ou ZBrush pour la maîtrise des cartes de texture Low Poly avec des détails High Poly ou le traitement des matériaux.

Ce Certificat a été conçu dans un mode entièrement en ligne, car TECH vise à permettre aux étudiants de combiner leurs autres activités personnelles et professionnelles avec l'acquisition de nouvelles connaissances et leur recyclage. Un corps enseignant complet, composé de véritables experts du secteur, accompagnera l'étudiant tout au long de la formation et fournira tout le matériel didactique et pédagogique.

Le **Certificat en Textures pour Sculpture Numérique** 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 en 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



Obtenez les connaissances les plus récentes en matière de texturation pour la sculpture numérique avec ce Certificat en ligne"

“

Mettez-vous à jour dans le domaine de la texturation pour la sculpture numérique avec ce plan d'étude pratique: en ligne et avec tout le matériel didactique disponible dès le premier instant sur la plateforme virtuelle"

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.

Cette formation en ligne vous permettra de mieux comprendre les cartes de texture et les matériaux PBR, ainsi que d'apprendre à utiliser les modificateurs de texture et à appliquer le logiciel de mappage de texture.

Découvrez les applications spécifiques de Substance Painter et de ZBrush dans le processus de texturation numérique.



02

Objectifs

L'objectif de ce diplôme n'est autre que d'aider les étudiants à comprendre le processus de texturation avancée dans les systèmes PBR pour améliorer les projets de sculpture numérique. À cette fin, les étudiants s'appliqueront à d'autres questions telles que la maîtrise et l'utilisation d'autres méthodes avancées de modélisation organique telles que Edit Poly et Splines; baked les textures organiques et les surfaces dures cuites ou l'application également avancée de certains outils de pointe dans le domaine tels que Substance Painter ou ZBrush.



“

Apprenez à utiliser certains outils de pointe tels que Substance Painter ou ZBrush dans le processus de texturation pour améliorer les projets de sculpture numérique"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Comprendre les textures avancées des systèmes réalistes PBR et non-photoréalistes pour améliorer les projets de sculpture numérique
- ◆ Gérer et faire un usage avancé de divers systèmes de modélisation organique, Edit poly et Splines
- ◆ Être capable de des finitions spécialisées pour Hard Surface et info-architecturales
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Utilisation des cartes de texture et des matériaux PBR
- ◆ Utiliser les modificateurs de textures
- ◆ Appliquer le logiciel de génération de cartes de texture
- ◆ Créer baked de textures
- ◆ Gérer les textures pour améliorer notre modélisation
- ◆ Utiliser les systèmes d'importation et d'exportation entre programmes de manière complexe
- ◆ Utilisation avancée de Substance Painter

“

Ce Certificat est conçu pour fournir aux étudiants les meilleures compétences dans différents domaines d'application de la sculpture numérique”

03

Direction de la formation

Des professionnels et des experts du plus haut niveau dans le domaine de la modélisation tridimensionnelle et de la sculpture numérique composent l'équipe de direction et d'enseignement de ce Certificat. Ils transmettront eux-mêmes leurs connaissances par des méthodes innovantes afin que l'étudiant apprenne les sujets d'étude de manière pratique et parvienne finalement à les intégrer dans sa performance professionnelle. C'est pourquoi, à TECH, nous insistons sur l'enseignement des diplômes avec une méthodologie de re-learning et learning by doing, afin de promouvoir l'apprentissage autonome et pratique des étudiants.



“

Obtenez un apprentissage pratique et la mise en œuvre de vos compétences et capacités avec ce plan d'étude conçu par TECH"

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 GFSG 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 Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid



04

Structure et contenu

Les qualifications conçues par TECH sont conçues de manière à ce que l'étudiant puisse les assimiler de façon progressive et autonome, c'est pourquoi le programme d'études présente d'abord les contenus préliminaires, puis passe à des notions plus pratiques et à une application directe. Il s'agit d'une formation très complète qui couvre différents points importants à prendre en compte pour le texturage en sculpture numérique.



“

Progressif et autonome: le type d'apprentissage que TECH encourage, pour que vous consolidiez vos connaissances”

Module 1. Textures pour la sculpture numérique

- 1.1. Textures
 - 1.1.1. Modificateurs de texture
 - 1.1.2. Systèmes compact
 - 1.1.3. Slate hiérarchie des nœuds
- 1.2. Matériaux
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. PBR photoréaliste
 - 1.2.3. Non-photoréaliste. Cartoon
- 1.3. Textures PBR
 - 1.3.1. Textures procédurales
 - 1.3.2. Cartes de couleur, d'albédo et de diffuse
 - 1.3.3. Opacité et spéculaire
- 1.4. Améliorations du maillage
 - 1.4.1. Carte des normales
 - 1.4.2. Carte de déplacement
 - 1.4.3. Vector maps
- 1.5. Gestionnaires de textures
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. Materialize et systèmes en ligne
 - 1.5.3. Balayage des textures
- 1.6. UVW et banking
 - 1.6.1. Baked de textures hard surface
 - 1.6.2. Baked de textures biologiques
 - 1.6.3. Joints de baking





- 1.7. Exportations et importations
 - 1.7.1. Formats des textures
 - 1.7.2. FBX, OBJ et STL
 - 1.7.3. Subdivision vs. Dinamesh
- 1.8. Peinture de mailles
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. Polypaint
 - 1.8.3. Spotlight
- 1.9. Substance Painter
 - 1.9.1. ZBrush avec Substance Painter
 - 1.9.2. Cartes de texture low poly en détail high poly
 - 1.9.3. Traitement des matériaux
- 1.10. Substance Painter avancé
 - 1.10.1. Effets réalistes
 - 1.10.2. Améliorer les baked
 - 1.10.3. Matériaux SSS, peau humaine

“

*Inscrivez-vous dès maintenant:
en seulement 6 semaines, vous
serez un expert en textures pour
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 Textures pour Sculpture Numérique 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 ce programme avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Le **Certificat en Textures pour Sculpture Numérique** 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 Textures pour Sculpture Numérique**

N.º d'heures officielles: **150 h.**





Certificat
Textures pour Sculpture
Numérique

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

Certificat

Textures pour Sculpture Numérique