

Certificat

Blender pour l'Art en
Réalité Virtuelle





Certificat

Blender pour l'Art en Réalité Virtuelle

- » 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-videos/cours/blender-art-realite-virtuelle

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 grande polyvalence de Blender en fait l'un des outils les plus puissants de l'industrie du jeu utilisant la technologie de la Réalité Virtuelle. Dans ce programme, le professionnel spécialisé dans la création artistique en VR traitera des aspects liés à la modélisation, au *workflow* et *addons* qui améliorent la rapidité et la qualité du travail. Le système d'apprentissage 100% en ligne, avec de multiples ressources multimédia, des études de cas et des enseignants qualifiés que propose ce programme, permettra au designer d'exceller dans ses créations 3D. Une connaissance exhaustive qui vous distinguera du reste des concurrents grâce à une méthodologie de travail unique et une flexibilité totale pour assumer la charge d'enseignement au rythme que vous souhaitez.



“

Montrez un haut niveau artistique professionnel avec vos créations 3D à partir des connaissances acquises dans ce Certificat”

Le Certificat en Blender pour l'Art en Réalité Virtuelle s'adresse aux professionnels qui souhaitent améliorer leurs compétences et capacités artistiques grâce à ce programme, utilisé par les grands studios de l'industrie du jeu vidéo basé sur les environnements immersifs.

L'équipe pédagogique qui compose ce diplôme analysera chacun des outils offerts par ce logiciel afin que les étudiants puissent perfectionner leurs compétences en modélisation *hard surface* et procédurales, tout en acquérant les compétences nécessaires pour produire des créations rapides et de qualité.

Au cours de la formation, le professionnel sera initié au domaine de l'animation pour rendre la modélisation plus vivante, ce qui permet de créer des présentations avec un niveau de spécialisation plus élevé. Par ailleurs, vous plongerez dans le monde des simulations pour créer des conceptions artistiques plus réalistes.

Les étudiants découvriront tout un monde de possibilités à travers l'apprentissage de ce programme, dans une modalité d'enseignement en ligne, ce qui leur donne la liberté de choisir quand et où le suivre. Il vous suffit d'un appareil avec une connexion internet pour accéder à une plateforme avec des résumés vidéo, des lectures complémentaires et des cas réels, qui vous permettront de perfectionner votre technique dans un secteur du jeu vidéo dont le marché actuel et futur sont florissants.

Ce **Certificat en Blender pour l'Art en Réalité Virtuelle** contient le programme éducatif plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Art pour la Réalité Virtuelle
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Soyez la référence professionnelle en matière de projets artistiques pour les jeux vidéo basés sur la Réalité Virtuelle"

“

Faites en sorte que tout gamer devienne totalement fan de vos créations faites avec Blender. Inscrivez-vous à ce Certificat et exploitez votre potentiel”

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.

Affinez vos compétences créatives grâce à ce diplôme et élargissez vos possibilités de carrière dans le secteur des jeux de VR.

Vous créez des modèles 3D, mais vous ne maîtrisez pas encore Blender? Ce Certificat est fait pour vous.



02

Objectifs

La conception du programme de ce diplôme Blender en art pour la réalité virtuelle permettra au professionnel de développer des matériaux procéduraux, d'animer des modélisations, d'effectuer des rendus de qualité et d'être capable de manipuler le nouveau *grease pencil* et les *geometry nodes*. L'équipe enseignante spécialisée dans le design démontrera par des études de cas le grand potentiel de ce programme pour créer des objets et des personnages tridimensionnels dans des jeux vidéo avec des environnements immersifs.





“

L'objectif de TECH est de faire de vous le professionnel que les entreprises du secteur des jeux vidéo recherchent"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre les avantages et les restrictions qu'offre la Réalité Virtuelle
- ◆ Développer une modélisation *hard surface* de qualité
- ◆ Créer un modelage organique de qualité
- ◆ Comprendre les principes de la retopologie
- ◆ Comprendre les principes des UVs
- ◆ Maîtriser le baking en *Substance Painter*
- ◆ Manipuler les calques comme un expert
- ◆ Être capable de créer un *Dossier* et de présenter un travail à un niveau professionnel, avec la plus haute qualité
- ◆ Choisir en connaissance de cause les programmes qui correspondent le mieux à sa *Pipeline*





Objectifs spécifiques

- ◆ Être capable de développer des supports de procédure
- ◆ Être capable d'animer la modélisation
- ◆ Maîtriser les simulations de fluides, de cheveux, de particules et de vêtements.
- ◆ Effectuer des rendus de qualité à la fois sur l'Eevee et le Cycles
- ◆ Apprenez à utiliser le nouveau *grease pencil* et à en tirer le meilleur parti.
- ◆ Apprendre à utiliser le nouveau *geometry nodes* et être capable d'effectuer une modélisation entièrement procédurale

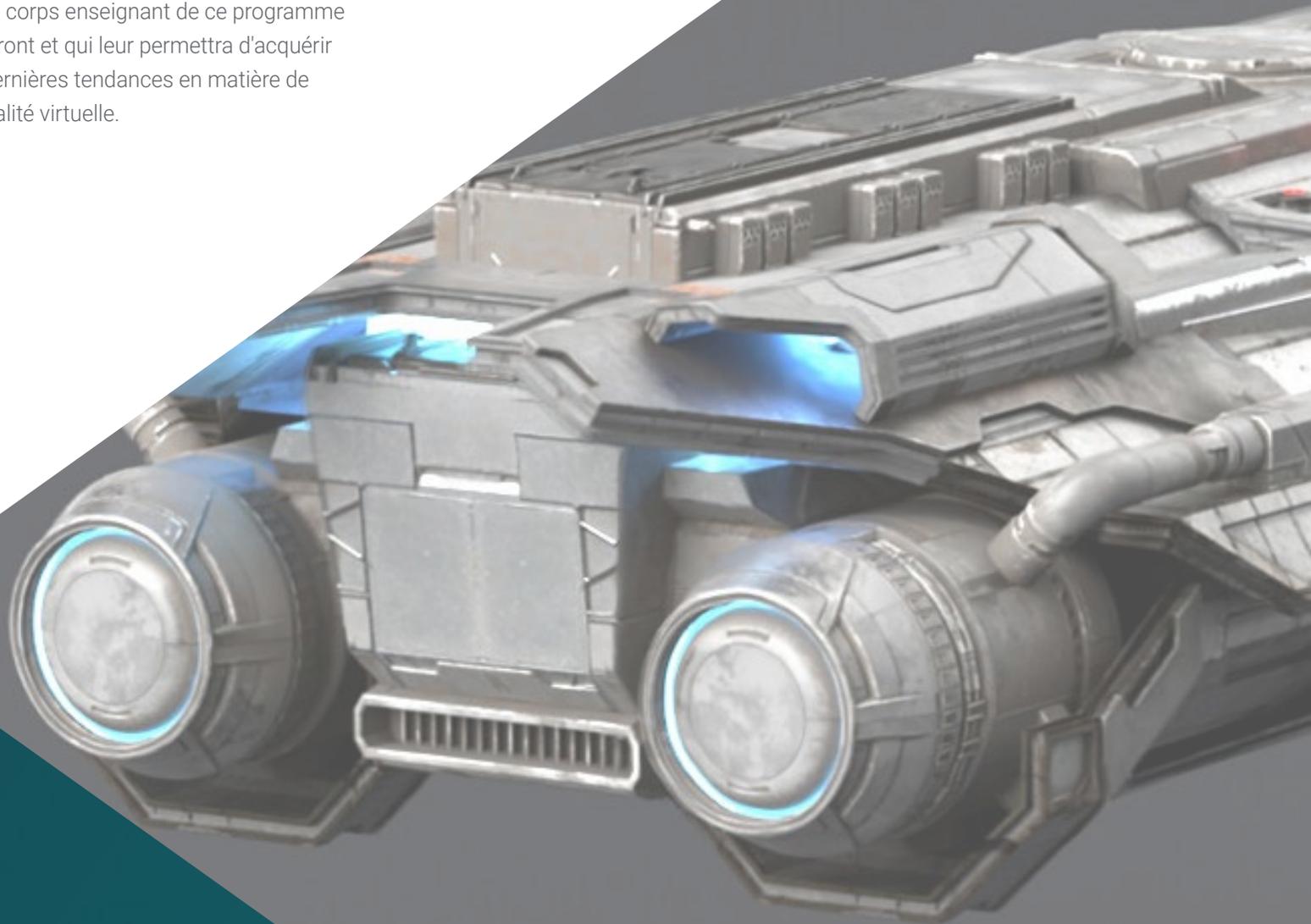
“

Le système de Relearning de ce Certificat vous aidera à consolider vos connaissances et à les appliquer sur le marché du travail"

03

Direction de la formation

TECH sélectionne les professionnels les plus pertinents, en l'occurrence ceux du secteur de la conception et de la création de jeux vidéo, pour offrir aux étudiants une formation d'élite à la portée de tous. L'expérience du corps enseignant de ce programme est l'un des points forts que les étudiants rencontreront et qui leur permettra d'acquérir auprès d'eux les meilleurs enseignements sur les dernières tendances en matière de modélisation 3D dans les jeux vidéo basés sur la réalité virtuelle.





“

*Une équipe de professeurs expérimentés
vous accompagnera pendant ce programme.
Perfectionnez vos compétences sur Blender”*

Direction



D. Mendez, Antonio Ivan

- ◆ Senior Environment Artist at the Glimpse Group VR
- ◆ Concepteur de modèles 3D et artiste de textures pour INMO-REALITY
- ◆ Artiste chargé de Props et de l'environnement pour les jeux PS4 chez Rascal Revolt
- ◆ Diplômé en Beaux-Arts de l'Université UPV de Bilbao
- ◆ Master en Modélisation et Sculpture Numérique de l'école Voxel de Madrid
- ◆ Master en Art et Design pour les jeux vidéo de l'université U_Tad de Madrid

Professeurs

D. Morro, Pablo

- ◆ Artiste indépendant
- ◆ Diplômé en Création et Conception de Jeux Vidéo de l'Université Jaume I



04

Structure et contenu

Le programme de ce diplôme a été conçu par le corps enseignant sélectionné par TECH dans le but d'approfondir les connaissances de chacun des outils offerts par Blender. Ainsi, l'interface du logiciel, les éléments de modélisation, les principaux matériaux utilisés et le rendu sont expliqués en détail. Le système d'enseignement *Relearning* et le soutien du contenu multimédia seront la clé pour atteindre un apprentissage optimal à la pointe du domaine universitaire.





“

*Un programme conçu pour les professionnels
qui souhaitent actualiser leurs connaissances
en matière de conception artistique et
combiner leur vie professionnelle”*

Module 1. Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. *Software* Blender
 - 1.1.2. Commandes et *raccourcis*
 - 1.1.3. Scènes et personnalisation
- 1.2. Modélisation
 - 1.2.1. Outils
 - 1.2.2. Mailles
 - 1.2.3. Courbes et surfaces
- 1.3. Modificateurs
 - 1.3.1. Modificateurs
 - 1.3.2. Comment les utiliser
 - 1.3.3. Types de modificateurs
- 1.4. Modélisation *Hard Surface*
 - 1.4.1. Modélisation de Prop
 - 1.4.2. Modélisation de Prop Évolution
 - 1.4.3. Modélisation de Prop final
- 1.5. Matériaux
 - 1.5.1. Affectation et Composants
 - 1.5.2. Créer des Matériaux
 - 1.5.3. Création de Matériaux Procéduraux
- 1.6. Animation et *rigging*
 - 1.6.1. *Keyframes*
 - 1.6.2. *Armatures*
 - 1.6.3. *Constraints*





- 1.7. Simulation
 - 1.7.1. Fluides
 - 1.7.2. Cheveux et particules
 - 1.7.3. Vêtements
- 1.8. Rendu
 - 1.8.1. Cycles et Eevee
 - 1.8.2. Lumières
 - 1.8.3. Caméras
- 1.9. Grease Pencil
 - 1.9.1. Structure et Primitives
 - 1.9.2. Propriétés et Modificateurs
 - 1.9.3. Exemples
- 1.10 Geometry Nodes
 - 1.10.1. Attributs
 - 1.10.2. Types de Nœuds
 - 1.10.3. Exemple pratique



Ce Certificat vous donnera les outils nécessaires pour créer des animations et des riggings parfaits pour le secteur des jeux VR"

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.

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.



06 Diplôme

Le Certificat en Blender Appliqué à l'Art en Réalité Virtuelle 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 diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

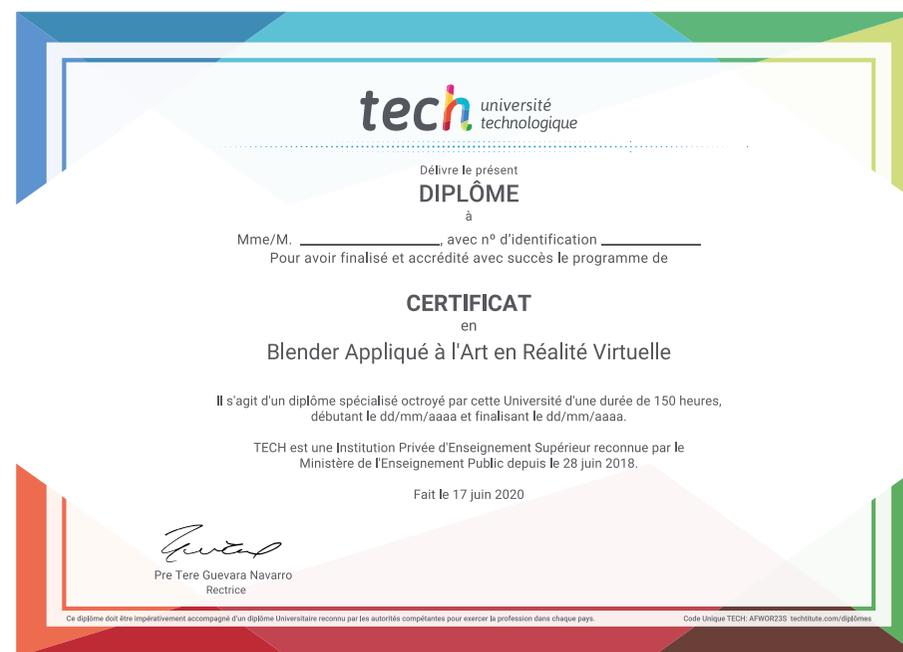
Ce **Certificat en Blender pour l'Art en Réalité Virtuelle** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Appliqué à l'Art en Réalité Virtuelle**

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

Blender pour l'Art en Réalité
Virtuelle

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

Certificat

Blender pour l'Art en Réalité Virtuelle

