

Certificat

Modélisation de Créatures 3D



Certificat Modélisation de Créatures 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-videos/cours/modelisation-creatures-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

Dans le monde des jeux vidéo, il est courant de trouver des créatures impressionnantes de toutes sortes. Dans le cas de Horizon Zero Dawn, ce sont des dinosaures métalliques géants qui peuplent le monde, tandis que dans l'approche plus réaliste de Red Dead Redemption 2, vous trouverez des ours, des chevaux et des loups recréés dans les moindres détails. Qu'elles soient fantastiques ou plausibles, le concepteur qui veut réussir à créer des modèles 3D pour les jeux vidéo doit savoir recréer tout type de créature. Par conséquent, ce diplôme TECH offre une formation complète avec laquelle l'étudiant se distinguera avec les honneurs, améliorant son prestige et sa position en recréant fidèlement tout animal réel ou fictif.





“

La maîtrise de la modélisation de créatures en 3D vous permettra d'accéder aux projets les plus ambitieux du monde des jeux vidéo"

De nos jours, il est rare de trouver un titre de jeu vidéo qui ne comporte pas une sorte de créature, qu'elle soit réelle ou fantastique. Le monde des animaux abrite une multitude d'anatomies. Les professionnels du design qui se consacrent à leur récréation doivent donc avoir des connaissances approfondies dans ce domaine.

Pour combler cette lacune dans les connaissances que peuvent avoir de nombreux dessinateurs qui veulent spécialiser leur carrière, TECH a développé un diplôme complet dans lequel l'étudiant passera en revue l'anatomie des reptiles, des amphibiens, des mammifères et des animaux à plumage, ainsi que toutes les caractéristiques qui les rendent uniques et distinctifs des autres.

Grâce à une étude intensive des os, des visages et des différentes musculatures du règne animal, le diplômé sera en mesure de recréer parfaitement tout type d'animal dans Maya, en utilisant XGen pour la fourrure ou les plumes.

Un Certificat qui permet aux étudiants de passer au niveau professionnel supérieur dans leur parcours, car il est parfaitement compatible avec d'autres types de travail ou de responsabilités personnelles. Comme il s'agit d'un programme entièrement en ligne, le matériel d'étude peut être téléchargé dès le premier jour du diplôme, et l'étudiant peut décider quand et comment l'étudier.

Ce **Certificat en Modélisation de Créatures 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 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



En concevant des créatures 3D réalistes et convaincantes, vous pouvez améliorer considérablement vos chances d'évolution de carrière"

“

Ce Certificat vous ouvrira les portes de l'avancement professionnel que vous recherchez, en démontrant votre capacité et votre qualité dans votre travail de modélisation 3D”

Formalisez votre inscription à ce programme dès aujourd'hui et n'attendez plus pour construire l'avenir que vous souhaitez en concevant et en façonnant les créatures du futur.

Vous avez toujours voulu savoir pourquoi Yoshi est resté dans la mémoire collective des gens? Découvrez le secret caché derrière son succès à travers ce Certificat.

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.



02 Objectifs

Pour exceller dans le secteur des jeux vidéo, il ne suffit pas de créer des modèles 3D de bonne qualité. Le praticien doit avoir une compréhension approfondie de l'ensemble du processus de sculpture, y compris des principes anatomiques eux-mêmes, s'il veut recréer des animaux ou des créatures avec précision. Ce Certificat forme ses étudiants à toutes les connaissances sur les créatures tridimensionnelles afin qu'ils obtiennent les meilleurs résultats possibles, se distinguant avec des garanties dans leur excellence, la fluidité du travail et la recreation précise de tous les éléments réels ou fictifs des animaux.





“

TECH vous aidera à atteindre de nouveaux objectifs professionnels dans votre carrière de concepteur 3D grâce à des connaissances utiles et demandées dans l'industrie du jeu vidéo”



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

- ◆ Apprendre la modélisation de différents types d'anatomie animale
- ◆ Passez en revue les différents types de reptiles et comment créer les écailles à l'aide de *Displacement* et *Alphas*
- ◆ Comment exporter des modèles vers Mari pour obtenir des textures réalistes
- ◆ En savoir plus sur le *Grooming* comment le faire sur les animaux avec Xgen
- ◆ Rendu de modèles dans Maya Arnold Render

“

Ne manquez pas cette occasion de vous rapprocher de votre objectif professionnel grâce à ce programme Certificat en Modélisation de Créatures 3D”

03

Direction de la formation

L'étudiant trouvera dans ce Certificat un corps enseignant qui non seulement l'instruira des aspects fondamentaux de la conception de créatures en 3D, mais partagera également ses préoccupations et ses intérêts afin d'aller le plus loin possible dans le domaine de la conception 3D de jeux vidéo. Grâce à leur grande expérience professionnelle, les enseignants peuvent donner aux étudiants des conseils utiles pour améliorer leur parcours professionnel.





“

Les enseignants de ce programme vous aideront dans tout ce que vous devez avoir pour être performant en modélisation 3D dans les jeux 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
- Technicien supérieur en animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs au CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son



04

Structure et contenu

En suivant la méthodologie éducative la plus récente et la plus innovante, TECH et son équipe d'enseignants préparent les contenus des qualifications telles que ce Certificat en Modélisation de Créatures 3D afin que l'étudiant en tire le meilleur parti. Les étudiants verront comment les animaux et les bêtes les plus réalistes des jeux vidéo sont réalisés de manière pratique, avec des cas réels et des vidéos guidées qui, en outre, allègent considérablement la charge d'enseignement. Il s'agit donc d'une occasion fantastique d'améliorer votre carrière dans le domaine de la conception 3D de la manière la plus rapide et la plus directe possible, car aucun travail final n'est requis pour obtenir le diplôme.



“

Vous deviendrez l'expert en créatures de votre département, ce qui vous donnera plus de responsabilités et l'accès à de meilleurs jeux et projets”

Module 1. Modélisation de créatures

- 1.1. Comprendre l'anatomie animale
 - 1.1.1. Étude des os
 - 1.1.2. Proportions d'une tête d'animal
 - 1.1.3. Différences anatomiques
- 1.2. Anatomie du crâne
 - 1.2.1. Visage d'animal
 - 1.2.2. Muscles de la tête
 - 1.2.3. Couche de peau, au-dessus des os et des muscles
- 1.3. Anatomie de la colonne vertébrale et de la cage thoracique
 - 1.3.1. Musculature du torse et des hanches de l'animal
 - 1.3.2. Axe central de son corps
 - 1.3.3. Création de torses chez différents animaux
- 1.4. Musculature animale
 - 1.4.1. Muscles
 - 1.4.2. Synergie muscle-os
 - 1.4.3. Formes du corps d'un animal
- 1.5. Reptiles et amphibiens
 - 1.5.1. Peau reptilienne
 - 1.5.2. Petits os et ligaments
 - 1.5.3. Détail précis
- 1.6. Mammifères
 - 1.6.1. Fourrure
 - 1.6.2. Des os et des ligaments plus grands et plus forts
 - 1.6.3. Détail précis





- 1.7. Animaux à plumage
 - 1.7.1. Plumage
 - 1.7.2. Les os et les ligaments sont élastiques et légers
 - 1.7.3. Détail précis
- 1.8. Analyse de la mâchoire et création de dents
 - 1.8.1. Dents spécifiques aux animaux
 - 1.8.2. Détaillage des dents
 - 1.8.3. Dents dans la cavité maxillaire
- 1.9. Création de fourrure, fourrure pour animaux
 - 1.9.1. Xgen dans Maya: toiletteage *Toiletteage*
 - 1.9.2. Xgen: plumes
 - 1.9.3. Render
- 1.10. Animaux fantastiques
 - 1.10.1. Animal fantastique
 - 1.10.2. Modélisation complète de l'animal
 - 1.10.3. Textures, éclairage et rendu



Rejoignez la famille numérique de TECH, avec un diplôme 100% en ligne conçu pour vous, dans lequel vous apprendrez tous les secrets pour modeler des créatures avec rigueur et précision"

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 de Créatures 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 avoir à vous déplacer et ni de faire des formalités"

Ce **Certificat en Modélisation de Créatures 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 Modélisation de Créatures 3D**

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
Modélisation de
Créatures 3D

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

Certificat

Modélisation de Créatures 3D

