

Certificat

Modélisation d'Humanoïdes





tech université
technologique

Certificat Modélisation d' Humanoïdes

- » 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-humanoides

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

L'impact visuel des œuvres dans l'industrie du jeu vidéo est lié à l'amélioration des techniques et à l'utilisation des nouvelles technologies. Dans l'art de la Sculpture Numérique, un modélisateur professionnel doit connaître les meilleures pratiques du processus de création d'un personnage et son *identité*. Il doit donc avoir une bonne connaissance de l'anatomie humaine, ainsi que de la topologie appliquée à la sculpture, afin que, lors du développement des modèles, ceux-ci se comportent correctement et prennent vie grâce à l'animation. C'est ainsi qu'est né ce programme spécialisé, où l'étudiant pourra traiter tous ces concepts dans un syllabus développé pour l'étude *en ligne* en au moins 6 semaines, en utilisant la méthodologie la plus avant-gardiste dans l'environnement universitaire actuel.



“

Dans le secteur des jeux vidéo, plus le réalisme est grand, plus l'impact est important. Réalisez des conceptions parfaites et étonnantes en étudiant les techniques avancées de Modélisation des Humanoïdes"

Les perspectives de l'industrie du jeu vidéo dans les années à venir sont inimaginables, étant donné qu'il s'agit d'une industrie qui évolue constamment et dont le développement est de plus en plus réaliste. L'utilisation de nouvelles technologies telles que le métavers ou l'intelligence artificielle, entre autres, impliquera la manipulation professionnelle de toutes ces techniques, ainsi qu'une connaissance approfondie des aspects fondamentaux afin de continuer à progresser et de ne pas être distancé.

Certificat en Modélisation d'*Humanoïdes* la physiologie du visage humain et sa topologie seront étudiées afin de l'animer et de créer les principales expressions d'une personne au moyen du modificateur *morphers*. Cette technique permet au modélisateur une grande qualité d'exécution, obtenant des résultats réalistes dans chacune de ses œuvres. L'utilisation correcte de la conformation des mailles dans les différents modèles et l'optimisation des ressources seront encouragées, afin d'obtenir des résultats finaux de qualité optimale, tant au niveau du travail d'équipe que sur le plan personnel.

Un syllabus développé de manière à ce que l'étudiant puisse travailler avec des formats plus artistiques comme *Dynamesh* ou utiliser des techniques de numérisation 3D, car il montre la conformation du maillage pour réaliser des retopologies manuelles dans différents logiciels, sa psychologie et les différents styles de représentation. En le positionnant avec des systèmes de rigging rapides grâce à *ZSpheres* et à la capture de mouvement, en testant la qualité du mouvement et en générant des groupes de personnes sans coûts de rendu excessifs, jusqu'à la construction de scènes complexes.

Tout cela grâce à l'accompagnement d'une équipe de professeurs experts pendant 6 semaines, à travers la méthodologie la plus innovante et révolutionnaire de l'environnement universitaire actuel, déployée sur une plateforme d'étude sécurisée, avec un contenu rigoureusement sélectionné et distribué dans une variété de formats écrits et audiovisuels, qui permet également au professionnel de se former entièrement en ligne, pour obtenir les connaissances de l'une des spécialisations les plus demandées dans le secteur des jeux vidéo ces dernières années.

Ce **Certificat en Modélisation d'Humanoïdes** contient le plus complet le programme 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 3D et en 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 où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet.



Parvenez à utiliser correctement le model mesh shaping et devenez un spécialiste de ce média. Optimiser les ressources et améliorer la qualité finale"

“

L'interaction qui a lieu entre l'enseignant et l'élève, grâce aux multiples ressources multimédias mises en œuvre dans ce programme, facilite le processus d'apprentissage. Vivez l'expérience"

Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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.

Avec ce programme, vous maîtriserez de nouvelles techniques de modélisation 3D, des formats artistiques tels que Dynamesh, la réalisation de retopologies manuelles dans différents logiciels.

Apprenez tout ce dont vous avez besoin pour réaliser des modèles uniques dans la création de personnages pour les jeux vidéo.



02

Objectifs

Ce programme vise à fournir une compréhension approfondie du sujet de la modélisation des *humanoïdes*, sous tous les angles. L'étudiant apprend à contrôler parfaitement les systèmes de pose et les expressions faciales grâce à l'utilisation de *Rig* avec *ZSpehes*, *motion capture* et *morpher* et à réaliser des projets de plus en plus réalistes, grâce à l'ensemble des techniques et outils détaillés dans un syllabus spécialisé. Cela vous permettra d'offrir à vos clients ou employeurs des résultats différenciés dans le développement de leurs nouveaux projets.



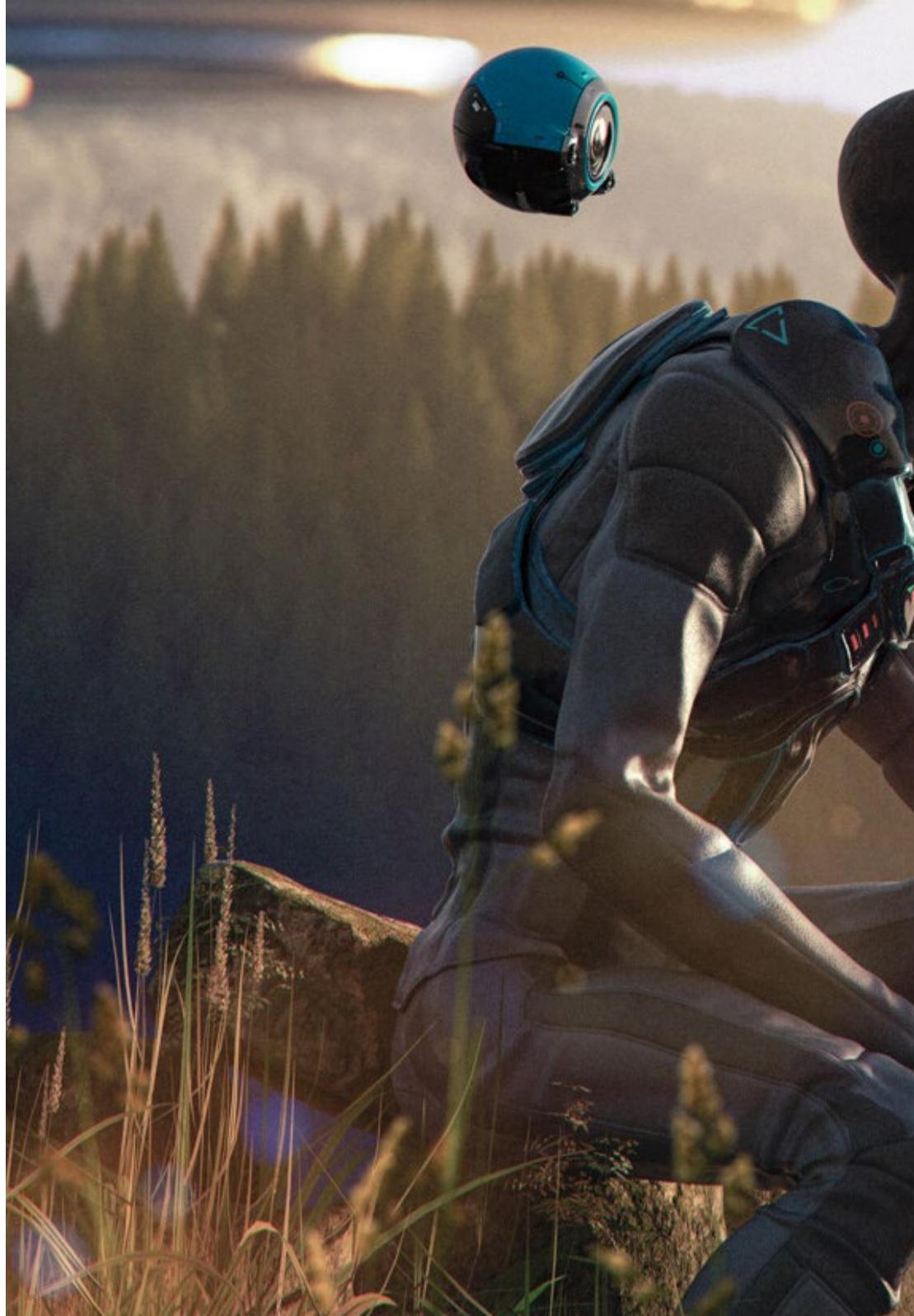
“

Si vous voulez faire progresser votre carrière et vous différencier, il est indispensable de vous former. Ne manquez pas cette opportunité exclusive de TECH"



Objectifs généraux

- ◆ Connaissance de l'anatomie humaine et animale afin de l'appliquer de manière précise aux processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu
- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Création de personnages réalistes et d'aspect *cartoon* de haute qualité
- ◆ Manipulation et utilisation avancées des différents systèmes de modélisation organique
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir d'excellents résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Manipuler et appliquer l'anatomie à la sculpture humaine.
- ◆ Connaître la topologie correcte des modèles à utiliser dans l'animation 3D, les jeux vidéo et l'impression 3D.
- ◆ Caractériser et styliser des personnages humanisés
- ◆ Réalisation de retopologies manuelles avec 3ds Max, Blender et ZBrush
- ◆ Créer des groupes de personnes et d'objets multiples
- ◆ Utilisation de maillages prédéfinis et de base humaine

“

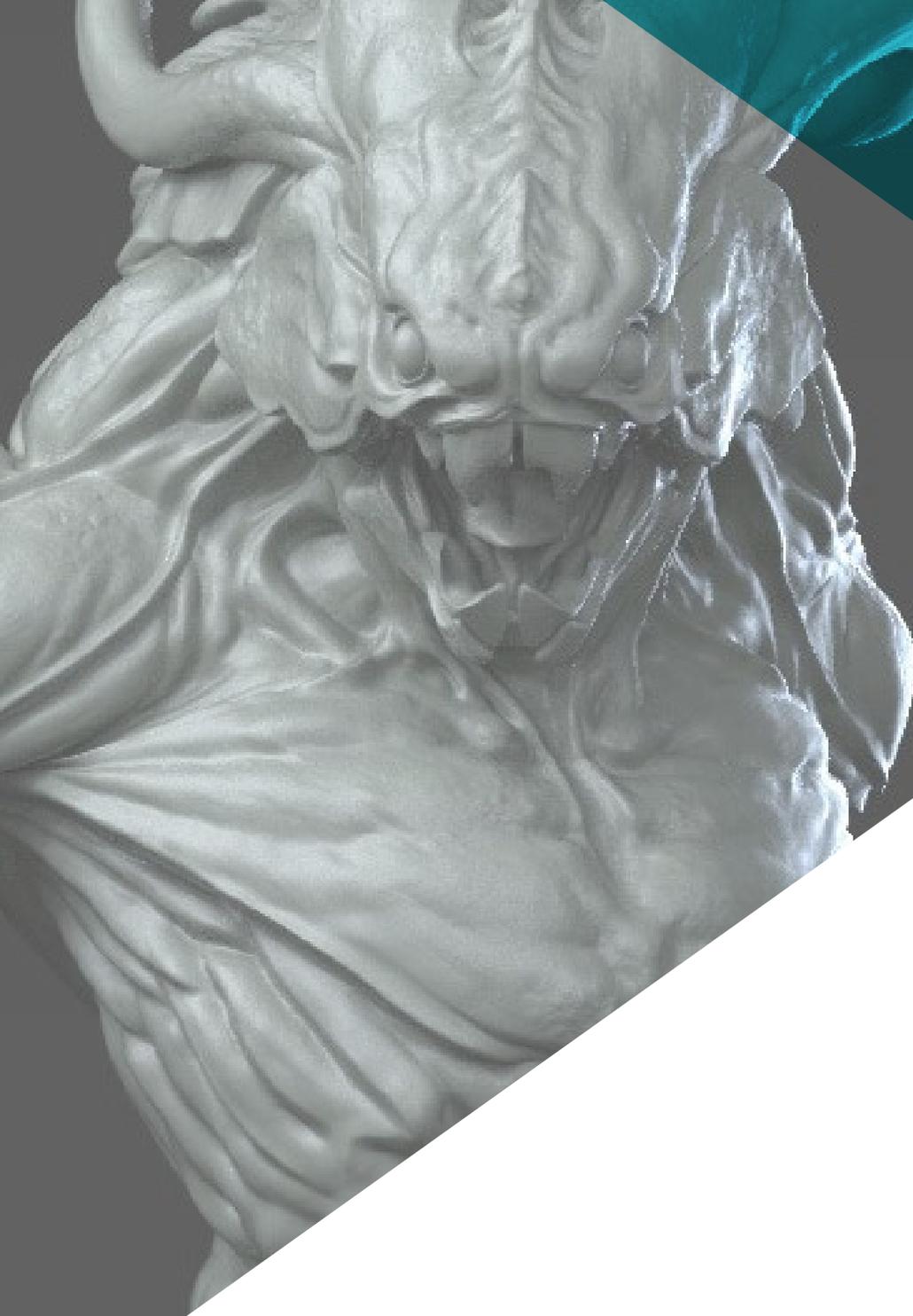
Appliquez de nouvelles techniques avec une grande qualité d'exécution et stimulez vos opportunités de carrière"

03

Direction de la formation

Afin de garantir le bon déroulement de l'apprentissage, TECH a sélectionné un corps enseignant expert composé de professionnels spécialisés dans le domaine de la modélisation 3D. Ils transmettront leurs connaissances par le biais de méthodes innovantes, afin que l'étudiant apprenne les sujets d'étude de manière efficace et parvienne finalement à les intégrer dans sa performance professionnelle.





“

*Une équipe d'enseignants ayant fait
leurs preuves rendra votre expérience
d'apprentissage mémorable”*

Direction



M. Sequeros Rodriguez, Salvador

- ♦ Modélisateur et généraliste 2D/3D indépendant
- ♦ Concept Art et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- ♦ Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en Animation 3D. ESISV École de l'image et du Son. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- ♦ Modélisation 3D de costumes traditionnels des "falleros" Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellon
- ♦ Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid
- ♦ Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (spécialisation en design et sculpture)



04

Structure et contenu

Le contenu, composé de matériel pratique et théorique sur la Modélisation d'Humanoïdes, sera disponible dès le premier jour, dans un environnement dynamique et sécurisé, et pourra être étudié en ligne en 6 semaines maximum. Cela permet à l'étudiant de combiner parfaitement sa routine actuelle avec le processus de formation professionnelle. Les techniques et les outils sont transmis de manière efficace grâce à un contenu interactif qui rend l'expérience utilisateur beaucoup plus agile. En outre, il dispose de forums, de salles de réunion et d'un chat privé avec vos professeurs, ce qui facilite grandement le processus d'apprentissage.





“

Une méthodologie d'étude révolutionnaire qui vous permet de devenir un professionnel d'une manière agile et dynamique"

Module 1. Humanoïdes

- 1.1. Anatomie humaine pour la modélisation
 - 1.1.1. Canon des proportions
 - 1.1.2. Évolution et fonctionnalité
 - 1.1.3. Muscles superficiels et mobilité
- 1.2. Topologie du bas du corps
 - 1.2.1. Tronc
 - 1.2.2. Jambes
 - 1.2.3. Pieds
- 1.3. Topologie du haut du corps
 - 1.3.1. Bras et mains
 - 1.3.2. Cou
 - 1.3.3. Cou
- 1.4. Personnages caractérisés et stylisé
 - 1.4.1. Détaillage avec modélisation organique
 - 1.4.2. Caractérisation des anatomies
 - 1.4.3. Stylisation
- 1.5. Expressions
 - 1.5.1. Animations du visage et *layer*
 - 1.5.2. *Morpher*
 - 1.5.3. Animation de la texture
- 1.6. Poses
 - 1.6.1. Psychologie et détente de caractère
 - 1.6.2. *Rig* avec *Zpheras*
 - 1.6.3. Poses avec *motion capture*
- 1.7. Caractérisations
 - 1.7.1. Tatouage
 - 1.7.2. Cicatrices
 - 1.7.3. Rides, taches de rousseur et taches cutanées





- 1.8. Retopology manuelle
 - 1.8.1. Sur 3ds Max
 - 1.8.2. *Blender*
 - 1.8.3. *ZBrush* et projections
- 1.9. Prédéfinis
 - 1.9.1. *Fuse*
 - 1.9.2. *Vroid*
 - 1.9.3. *MetaHuman*
- 1.10. Foule et espaces répétitifs
 - 1.10.1. *Scatter*
 - 1.10.2. Proxys
 - 1.10.3. Groupes d'objets

“

Inscrivez-vous maintenant et qualifiez-vous en 6 semaines dans un domaine aussi spécialisé pour vous démarquer dans votre environnement de travail et vous ouvrir à de nouvelles possibilités”

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 a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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 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 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 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 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de 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 Modélisation d'Humanoïdes, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme 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 Modélisation d'Humanoïdes** 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** 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 d'Humanoïdes**

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
Modélisation d'
Humanoïdes

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

Certificat

Modélisation d' Humanoïdes

