

# Certificat Blender





**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

Accès au site: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/blender](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/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

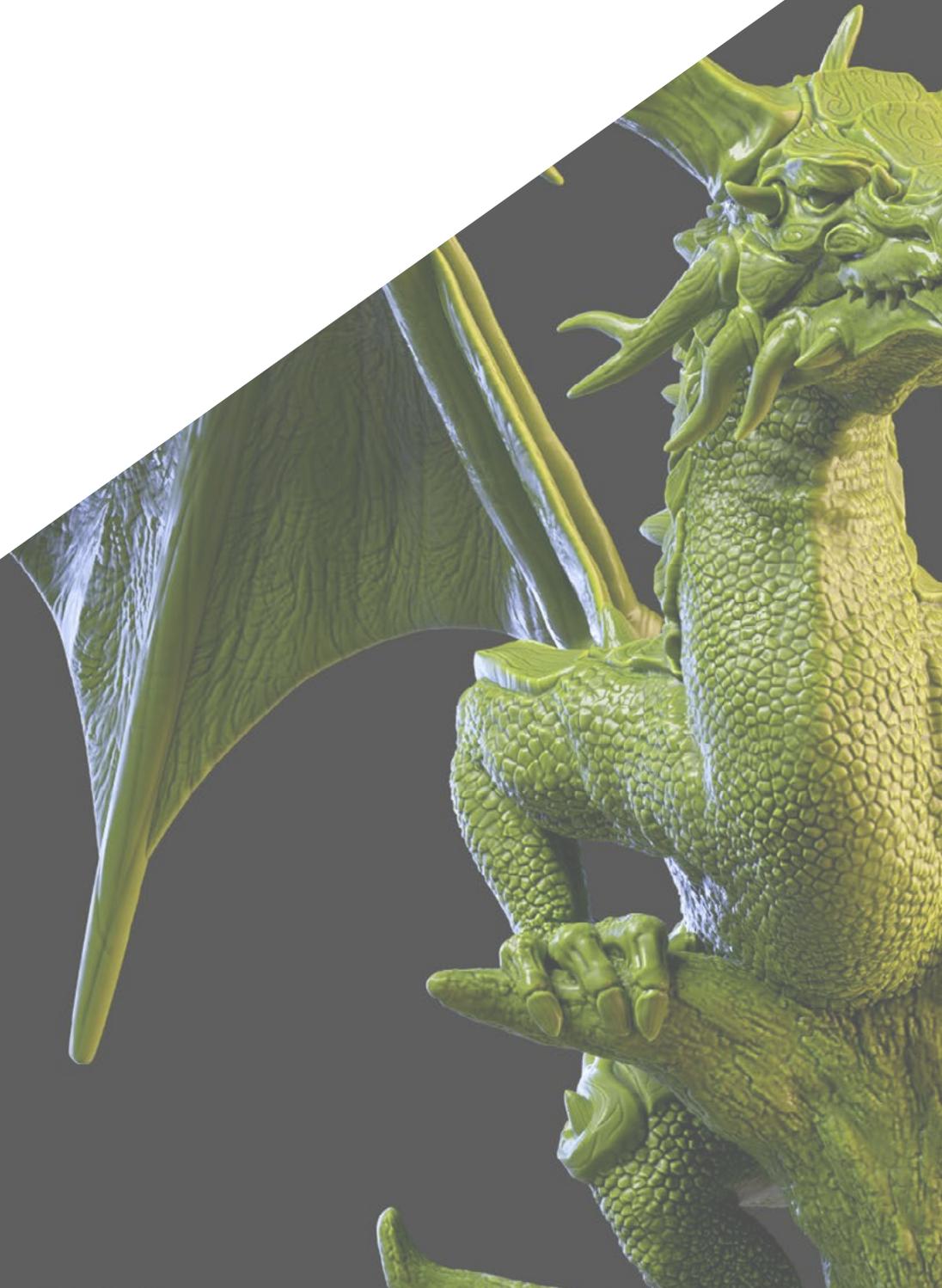
---

*page 28*

# 01

# Présentation

Connaître les différents outils fournis par le secteur technologique pour évoluer dans le cadre de développements professionnels est essentiel, surtout lorsqu'il s'agit de projets dans des industries telles que les jeux vidéo. De nos jours, l'utilisation de logiciels libres, tels que le puissant Blender rendent grandement service aux entreprises. C'est pourquoi cette formation a été conçue pour montrer au professionnel tout ce qui concerne le programme qui a révolutionné le paradigme de l'image de synthèse ces dernières années et qui est devenu une référence sur le marché. Un contenu sélectionné par des experts pour un apprentissage 100% en ligne et selon la méthodologie la plus innovante dans l'environnement universitaire actuel: *Le relearning*.



“

*Exceller dans le secteur des jeux vidéo  
en utilisant les dernières techniques et  
le puissant logiciel libre Blender”*

Un logiciel open source utilisé pour travailler avec des objets 3D et qui comprend en interne divers outils de modélisation, de texturation, d'édition de particules, d'animation, de sculpture, entre autres, permet d'élargir les compétences de l'utilisateur. Un logiciel multiplateforme pour la composition numérique, qui permet d'utiliser la technique du processus nodal, le montage vidéo, la sculpture et la peinture numérique.

Ce Certificat en Blender vise à permettre aux professionnels de se spécialiser et de mieux gérer les outils offerts par la technologie d'aujourd'hui. Parmi celles-ci, on peut citer le *Crease Pencil*, l'un des plus innovants et utilisé par les grands studios d'animation depuis quelques années. Cet outil a remis en question les concepts de l'animation 2D, *storyboard*, de l'animatique et de la création de personnages *hand painter*. Il dispose également de deux puissants moteurs internes, Eevee et Cycles, pour le rendu de modèles uniques et innovants.

En seulement 6 semaines, l'étudiant étudiera les processus inverses pour transférer des formes de *Blender* à Maya et Cinema 4D, en tirant parti des systèmes d'exportation et d'importation. Devenir un expert dans les principaux programmes de modélisation et de création 3D sur le marché actuel. Tout cela, grâce à la méthodologie d'étude innovante et totalement *online*, qui permet au professionnel une formation continue et efficace à travers une variété de ressources et de formats multimédia qui facilitent l'apprentissage, avec l'accompagnement d'une équipe pédagogique experte.

Ce **Certificat en Blender** 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 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 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



*Si vous souhaitez maîtriser de puissants outils de modélisation 3D, ce Certificat est fait pour vous"*

“

*L'opportunité que vous attendiez se présente. Une formation spécialisée dans les logiciels libres les plus avancés, 100% en ligne"*

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.

*Devenez un expert dans les principaux logiciels de modélisation de l'industrie du jeu vidéo grâce à cette formation.*

*Apprenez à traduire des formes de Blender à Maya et Cinema 4D, avec ce programme en seulement 6 semaines.*



# 02 Objectifs

Avec ce Certificat, l'objectif principal de l'équipe d'experts de TECH est d'enseigner toutes les connaissances du logiciel Blender de manière avancée. De même que leurs outils, la promotion des systèmes d'exportation et d'importation, en tirant parti des meilleures attitudes de chacun d'eux. Ouvrir un éventail de possibilités pour les professionnels du secteur des jeux vidéo.





“

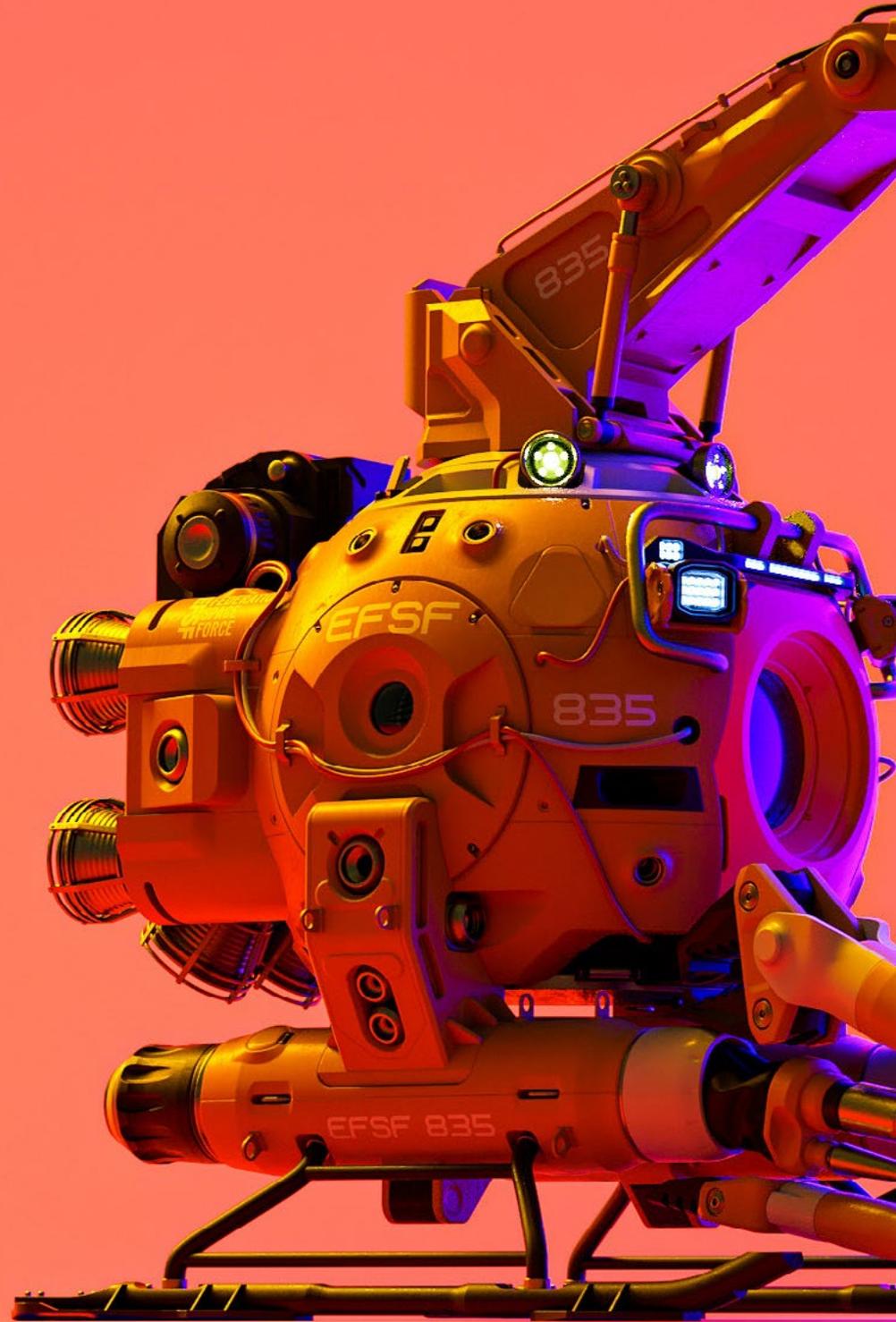
*Développez votre talent dans des outils spécialisés et démarquez-vous avec des œuvres étonnantes”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production.
- ◆ 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 logiciel *Blender*
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir d'excellents résultats.





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Compétences avancées dans le logiciel *Blender*
- ◆ Effectuer le rendu dans leurs moteurs de render *Eevee* et *Cycles*
- ◆ Approfondir les processus de travail au sein de CGI
- ◆ Transfert des compétences de *Zbrush* et *3ds Max* vers *Blender*
- ◆ Transfert des processus créatifs de *Blender* à *Maya* et *Cinema 4D*

“

*Spécialisé dans l'un des logiciels de développement 2D et 3D les plus puissants”*

# 03

## Direction de la formation

Un corps enseignant de haut niveau, composé d'experts professionnels de la modélisation 3D et du *concept art*, garantit un apprentissage de qualité. Ils ont été chargés de sélectionner les contenus les plus spécialisés à transmettre à l'étudiant, dans une modalité *online* et avec une méthodologie innovante. Ces dispositions ont été mises en place afin de vous aider à vous professionnaliser dans l'industrie du jeu vidéo.





“

*Vous décidez de la manière dont vous étudiez. TECH vous fournit tout ce dont vous avez besoin”*

## Direction



### D. 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

TECH a mis en place un programme dédié à l'étude des avantages des logiciels de développement 2D/3D: *Blender*, avec une structure et une conception qui permettent à l'étudiant de maîtriser toutes les techniques et outils de Blender en 6 semaines environ. Le professionnel maîtrisera ainsi la sculpture, la texturation et le *shading* grâce à ce développement informatique. Le tout sera déployé sur une plateforme d'étude moderne et sécurisée, 100% en ligne et avec la méthodologie la plus innovante, avec des formats variés et dynamiques qui permettront un apprentissage confortable et rapide.

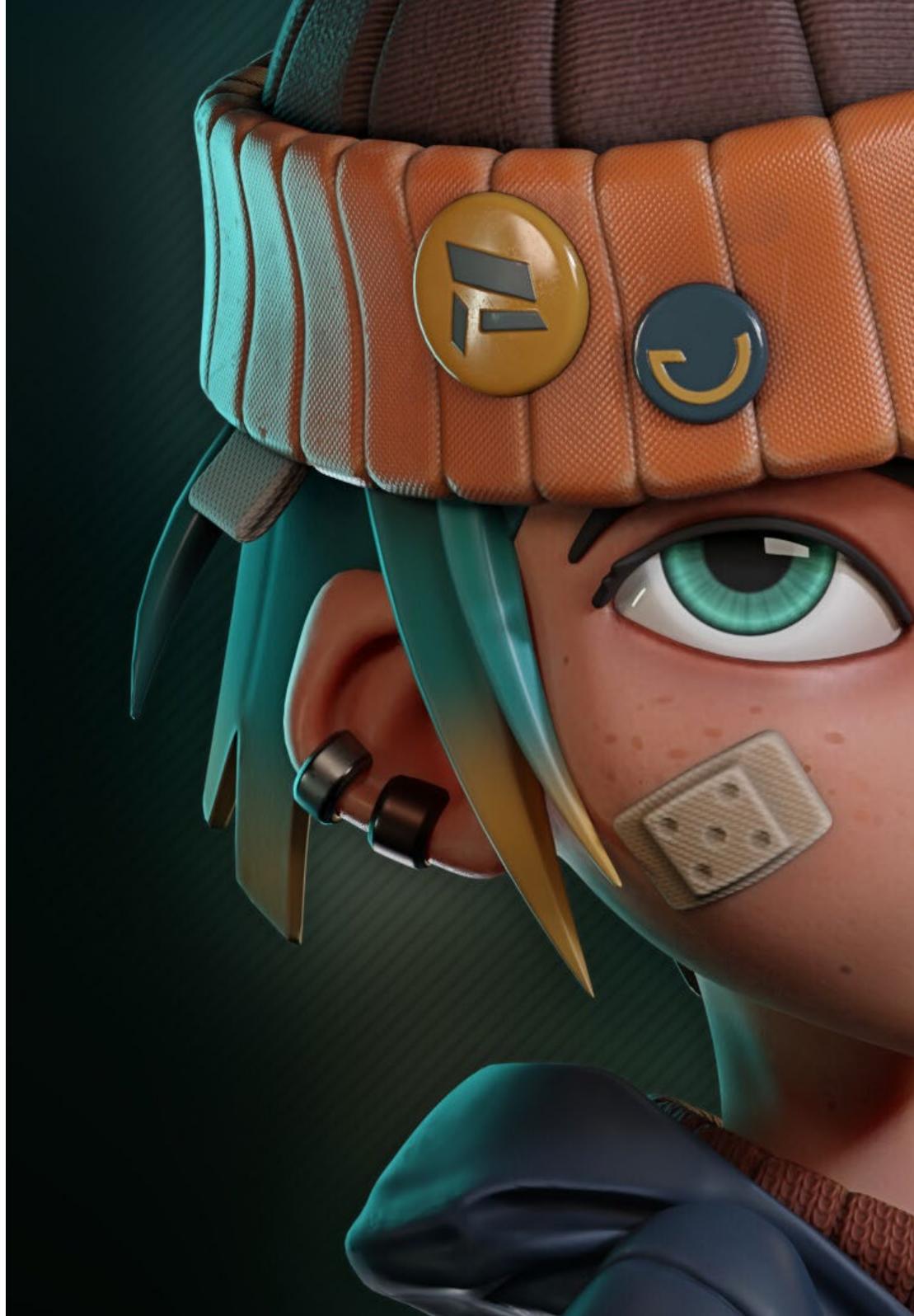


“

*Tirez parti de la technologie pour progresser dans votre professionnalisation. TECH vous offre la plateforme 100% en ligne la plus moderne”*

## Module 1. Blender

- 1.1. Le logiciel libre
  - 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. *Crease pencil*
  - 1.2.3. Combinaison de la 2D en 3D
- 1.3. Techniques de modélisation
  - 1.3.1. Adaptation du programme
  - 1.3.2. Méthodologies de modélisation
  - 1.3.3. *Nodal 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 pour les espaces lumineux
  - 1.5.2. *Cycles*
  - 1.5.3. Eevee
- 1.6. *Workflow* sur CGI
  - 1.6.1. Utilisations indispensables
  - 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. Texturation et *shading*
  - 1.7.3. Éclairage
- 1.8. Connaissance de *ZBrush* vers *Blender*
  - 1.8.1. Sculpture 3D
  - 1.8.2. Pinceaux et techniques avancées
  - 1.8.3. Travail organique
- 1.9. De *Blender* vers Maya
  - 1.9.1. Étapes importantes
  - 1.9.2. Étapes importantes
  - 1.9.3. Exploitation des fonctionnalités
- 1.10. De *Blender* au Cinema 4D
  - 1.10.1. Conseils pour la Conception 3D
  - 1.10.2. Utilisation de la modélisation vers le *video mapping*
  - 1.10.3. Modélisation avec des particules et des effets



*Formez-vous dès maintenant avec le Certificat en Blender et obtenez votre diplôme en seulement 6 semaines, dans le confort de votre endroit préféré"*

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***.





“

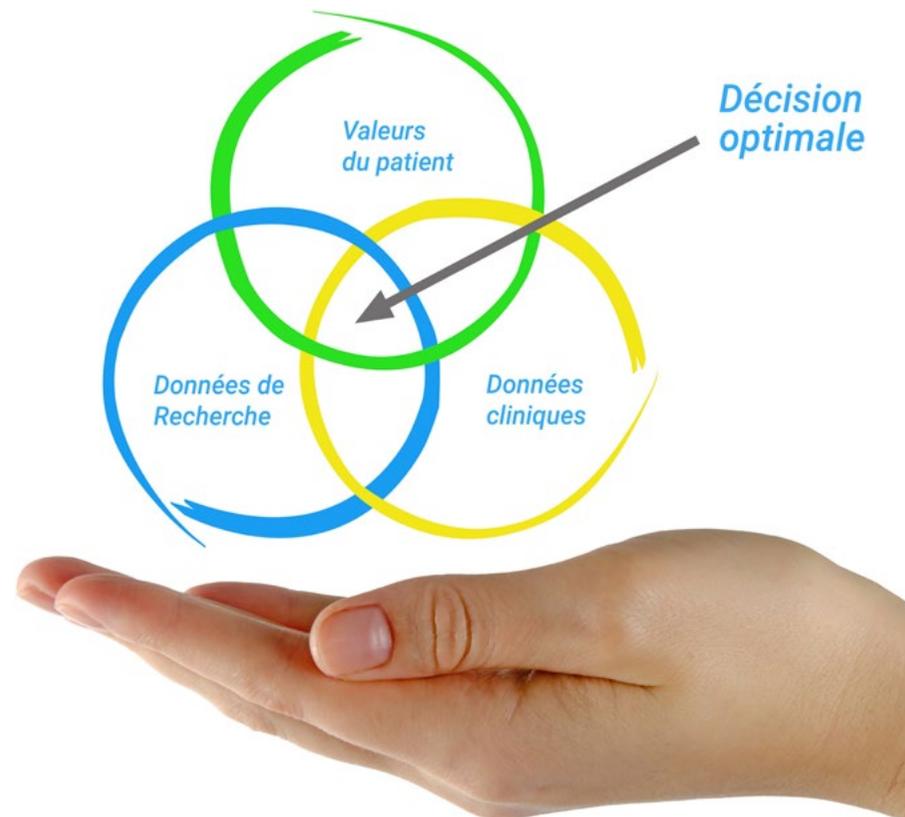
*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## 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 universitéhispanophone 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 Blender vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, 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 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.° 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

