

Certificat

Création de Paysages et d'Environnements
Organiques avec Sculpture Numérique





Certificat Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la 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 web: www.techtute.com/fr/design/cours/creation-paysage-environnements-organiques-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

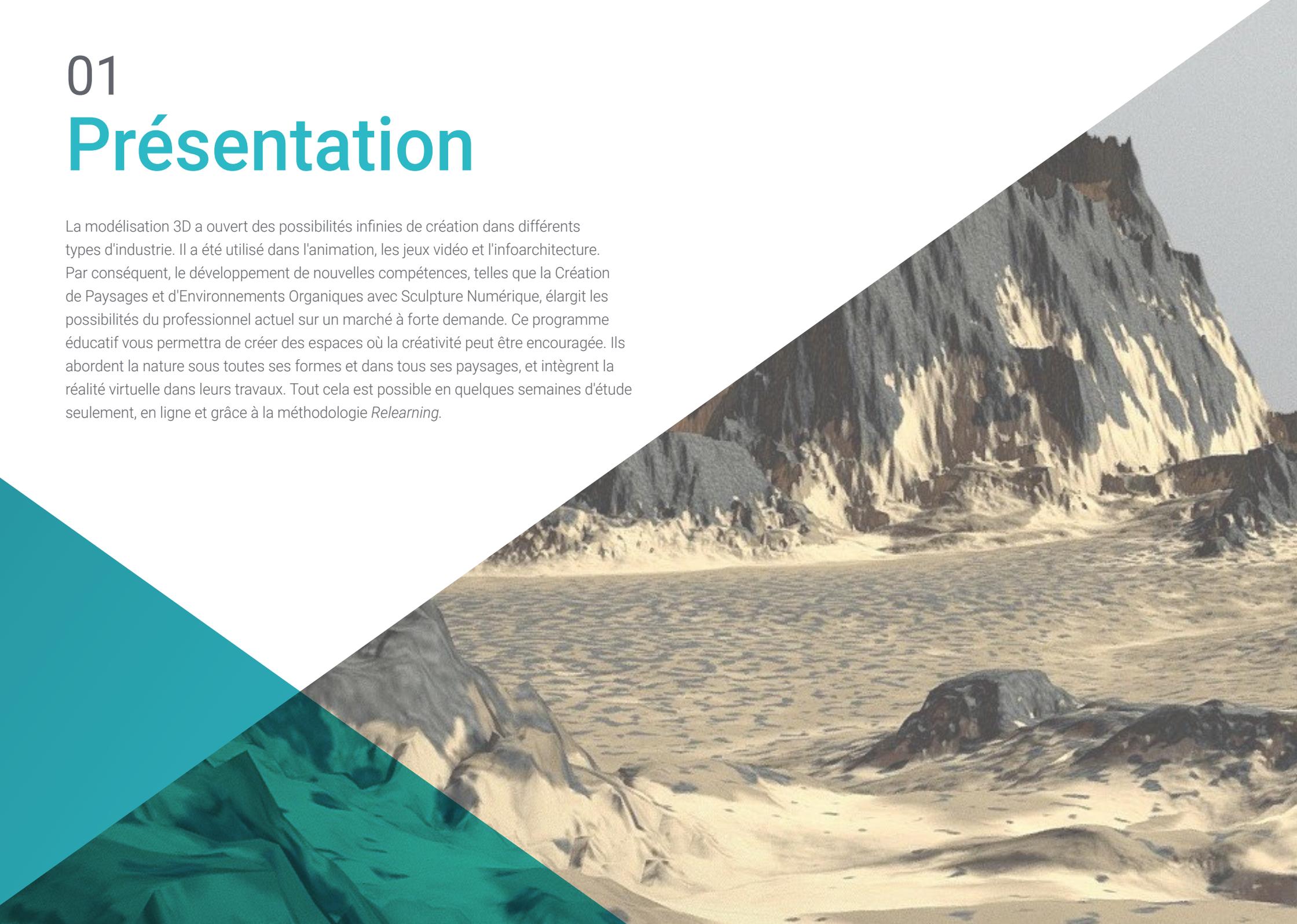
Diplôme

page 28

01

Présentation

La modélisation 3D a ouvert des possibilités infinies de création dans différents types d'industrie. Il a été utilisé dans l'animation, les jeux vidéo et l'infoarchitecture. Par conséquent, le développement de nouvelles compétences, telles que la Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique, élargit les possibilités du professionnel actuel sur un marché à forte demande. Ce programme éducatif vous permettra de créer des espaces où la créativité peut être encouragée. Ils abordent la nature sous toutes ses formes et dans tous ses paysages, et intègrent la réalité virtuelle dans leurs travaux. Tout cela est possible en quelques semaines d'étude seulement, en ligne et grâce à la méthodologie *Relearning*.





“

Il traite de la nature sous toutes ses formes. Les intégrer dans des espaces de réalité virtuelle ou des jeux vidéo par modélisation dans ZBrush"

Encourager la créativité ou l'hyperréalisme le plus étonnant dans le monde technologique d'aujourd'hui est une tâche pour les courageux. Ceux qui prennent toujours le risque d'innover et démontrent qu'avec de la technique et des connaissances, il est toujours possible d'obtenir le meilleur résultat. Ceux qui souhaitent se distinguer par leurs compétences peuvent compter sur ce Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique. Ils y trouveront tout le contenu théorique et pratique choisi par des experts pour leur apprentissage.

Certificat qui permettra à l'étudiant, en seulement 6 semaines, de manipuler des éléments *Low Poly* pour les intégrer dans des espaces de réalité virtuelle ou des *videogames*, des systèmes *High Poly* en passant par la modélisation dans *ZBrush*. Plus des systèmes fractals comme *SpeedTree* et de puissants outils de génération de terrains organiques. Avec des relevés *Heightmap* dans *Realtime* comme les *Terrain* dans Unity ou Unreal Terrain et même de l'eau réaliste et des dynamiques comme le vent.

Il utilisera des techniques de rigging rapide en utilisant la *motion capture* et en créant des espaces de mouvement dans lesquels les créations seront testées afin de développer de futurs projets interactifs. Enfin, pendant le programme, les projets seront filmés à l'aide de caméras de cinéma pour un éventuel *Showreel*. Créer un exécutable pour le transmettre à leurs clients sans le logiciel de développement. Nous avons également adapté les modèles et les espaces aux systèmes de visualisation de la réalité virtuelle.

Tout cela est possible grâce à la méthodologie la plus innovante utilisée par TECH Université Technologique. Le meilleur système d'apprentissage en ligne, basé sur *Relearning*. Combinaison de différents formats de contenus, animés par des experts. Disponible sur les appareils dotés d'une connexion Internet, avec la possibilité d'être téléchargé pour être consulté à tout moment. Cela offre une plus grande commodité aux professionnels qui souhaitent poursuivre leur formation.

Ce **Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique** contient le programme le plus éducatif et le plus actuel du marché.

Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par les experts 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
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation 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



Avec le système d'apprentissage en ligne, vous avez le temps de créer et de mettre en œuvre de nouvelles connaissances dans vos projets actuels"

“ *TECH est la seule université numérique au monde autorisée à utiliser Relearning comme processus méthodologique. Inscrivez-vous maintenant et découvrez tous ses avantages* ”

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des 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.

L'aménagement du territoire est l'une des spécialisations les plus intéressantes. Élargissez vos possibilités dans le domaine professionnel.

Maîtrisez des outils puissants pour générer des dynamiques réalistes dans Heightmap in Realtime. Comme Unity Terrain ou Unreal.



02

Objectifs

Pour que le professionnel puisse se développer dans de nouveaux domaines de travail et obtenir les meilleurs résultats dans chacun de ses projets. Tel est l'objectif principal de ce diplôme, qui se penchera sur l'ensemble du processus de Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique. Dirigé par une équipe d'enseignants spécialisés qui accompagneront l'étudiant tout au long du processus d'apprentissage, il interagit par le biais d'une plateforme en ligne qui combine une rigueur pédagogique maximale, les normes académiques les plus élevées et les dernières technologies éducatives.



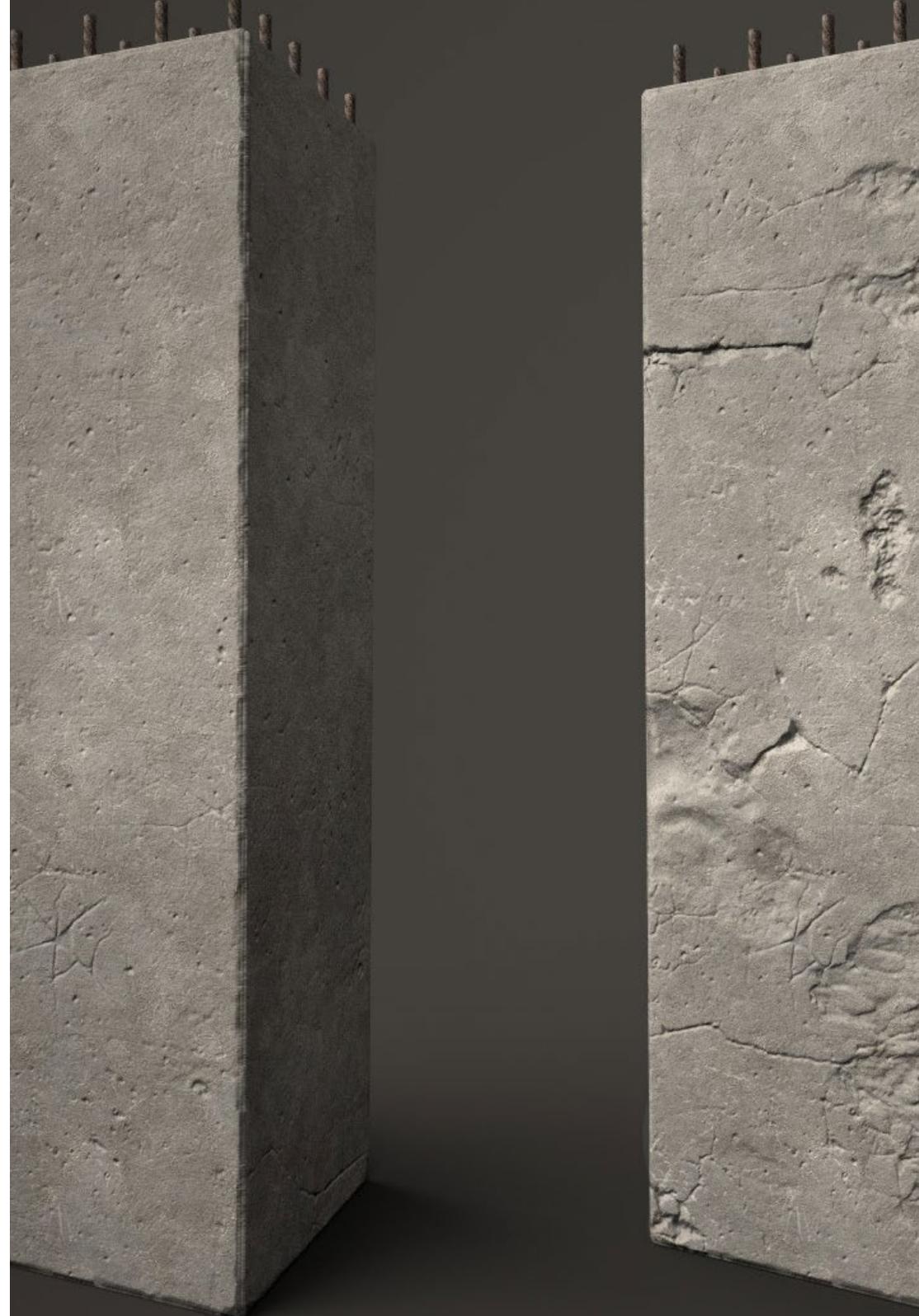
“

*Formez-vous dès maintenant
et explorez tous ces outils qui
vous rendront plus efficace”*



Objectifs généraux

- ◆ Appliquer processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu de manière précise
- ◆ Développer des espaces en utilisant le modèle organique, plein de créativité
- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

- ◆ Apprenez les différentes techniques de modélisation organique et les systèmes fractals pour la génération d'éléments de la nature et du terrain, ainsi que la mise en œuvre de nos propres modèles et scans 3D
- ◆ Approfondissez le système de création de végétation et la façon de le contrôler de manière professionnelle dans *Unity* et *Unreal Engine*
- ◆ Créer des scènes avec des expériences de RV immersives

“

Avec cette qualification, vous serez en mesure d'utiliser la modélisation organique en tant qu'expert dans vos travaux numériques, et de créer des espaces pleins de créativité et d'hyperréalisme”

03

Direction de la formation

Tech Université Technologique a choisi les professeurs les plus spécialisés dans la discipline de la modélisation 3D et du concept art pour concevoir et enseigner ce Certificat de Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique. Ils ont choisi de manière exhaustive chacun des sujets d'étude et accompagneront l'étudiant tout au long du processus d'apprentissage dans un environnement 100% en ligne via une plateforme sécurisée et dynamique.



“

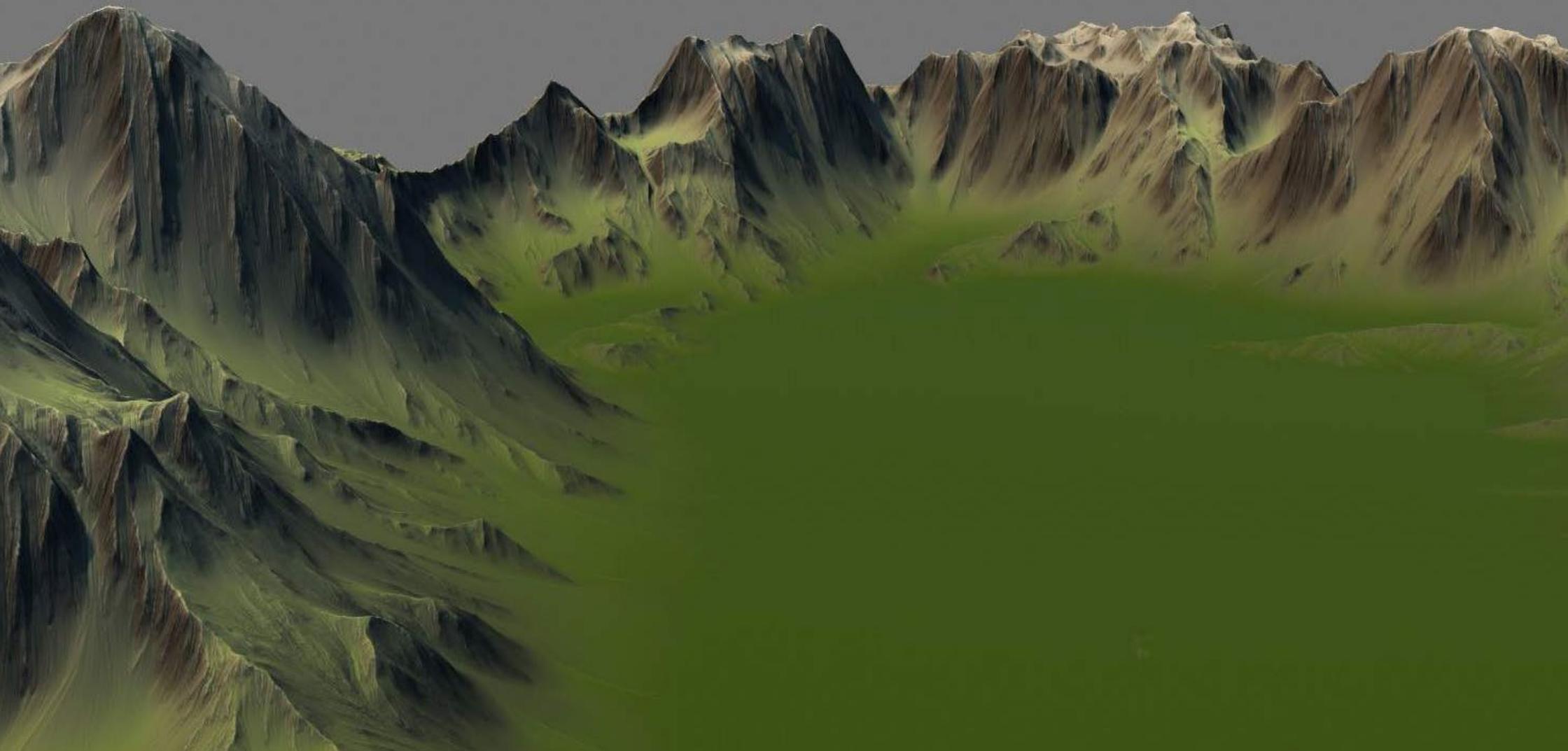
Des professeurs experts en sculpture numérique vous accompagneront tout au long du processus d'apprentissage”

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
- ♦ Master 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

Ce Certificat présente une répartition du contenu qui permet à l'étudiant d'apprendre en permanence les techniques et les outils actuellement utilisés pour la Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique. Géré par des enseignants experts dans la matière en question. Il s'agit d'une expérience d'apprentissage agile en seulement 6 semaines, grâce à la plateforme de l'Université Technologique TECH qui offre un environnement sûr et dynamique. Avec des forums, des salles de réunion et un chat privé avec vos professeurs, ainsi que la possibilité de télécharger le syllabus pour le consulter sans connexion Internet.

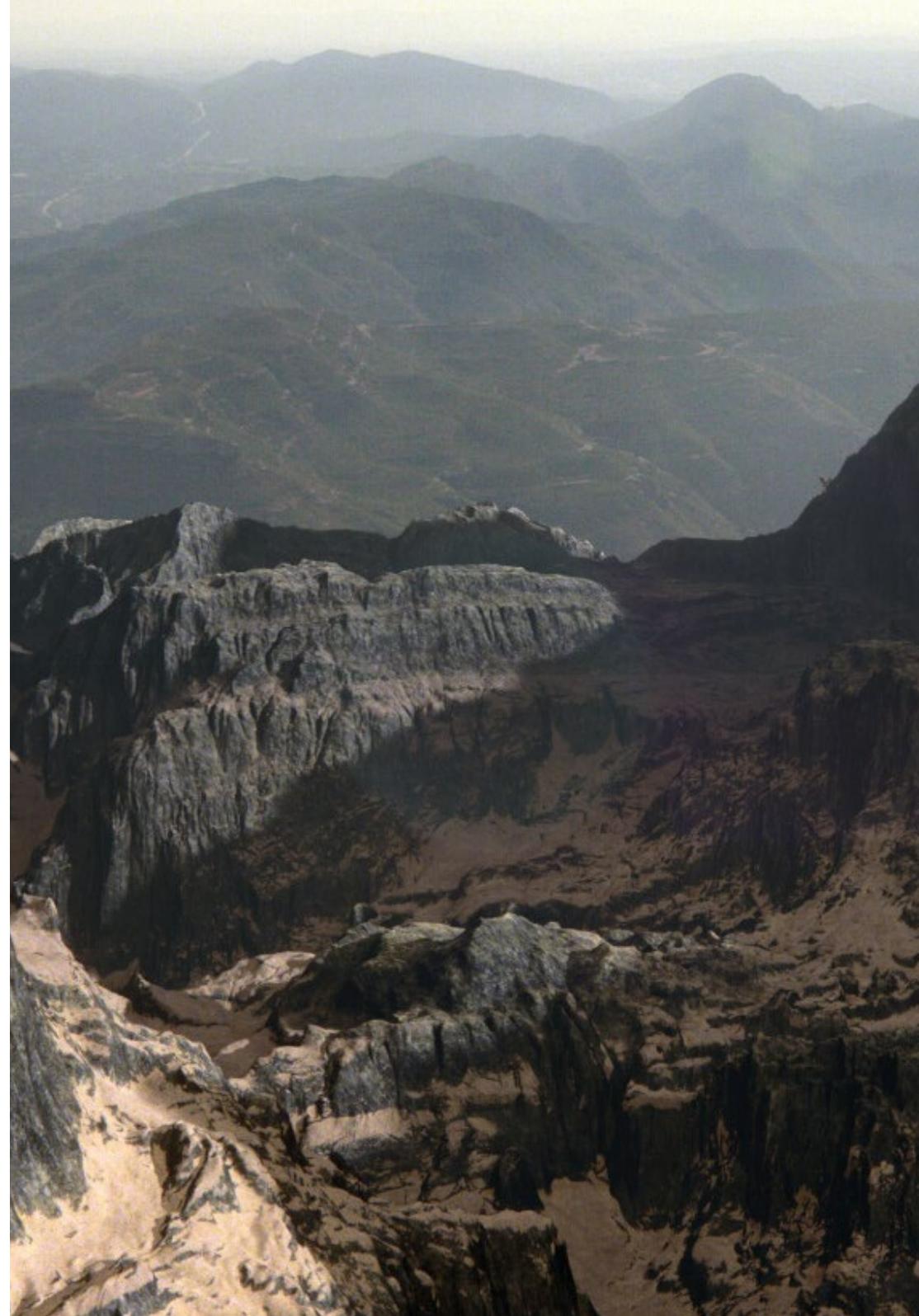




“ À la fin de ce programme, vous serez en mesure de générer des groupes de personnes sans coûts de rendu excessifs, ce qui vous aidera à construire des scènes complexes”

Module 1. Création de terrains et d'environnements organiques

- 1.1. Modélisation organique dans la nature
 - 1.1.1. Adaptation des brosses
 - 1.1.2. Création de rochers et de falaises
 - 1.1.3. Intégration avec *Substance Painter* 3D
- 1.2. Terrain
 - 1.2.1. Cartes de déplacement du terrain
 - 1.2.2. Création de rochers et de falaises
 - 1.2.3. Balayage des bibliothèques
- 1.3. Végétation
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. Végétation *Low Poly*
 - 1.3.3. Fractales
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Modélisation organique du terrain
 - 1.4.2. Peinture du terrain
 - 1.4.3. Création de la végétation
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Textures
 - 1.5.3. *Le système de feuillage d'Unreal*
- 1.6. Physique et réalisme
 - 1.6.1. Physiques
 - 1.6.2. Vent
 - 1.6.3. Fluides
- 1.7. Promenades virtuelles
 - 1.7.1. Caméras virtuelles
 - 1.7.2. Troisième personne
 - 1.7.3. FPS à la première personne



- 1.8. Cinématographique
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Enregistrement et exécutable
- 1.9. Visualisation de la modélisation en réalité virtuelle
 - 1.9.1. Conseils pour la modélisation et les textures
 - 1.9.2. Exploiter l'espace interaxial
 - 1.9.3. Préparation du projet
- 1.10. Création de scènes VR
 - 1.10.1. Placement de la caméra
 - 1.10.2. Terrain et infoarchitecture
 - 1.10.3. Plateformes d'utilisation



Rejoignez la communauté des professionnels qui considèrent la formation en ligne comme la véritable clé du succès"

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 Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec 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 cette formation avec succès et recevez votre Certificat sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel 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 Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique**

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

tech université
technologique

Certificat

Création de Paysages et
d'Environnements Organiques
avec Sculpture Numérique

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

Certificat

Création de Paysages et d'Environnements
Organiques avec Sculpture Numérique

