

Certificat

Création de Paysages
et d'Environnements
Organiques avec
Sculpture Numérique



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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/informatique/cours/creation-paysages-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 création de terrains et d'environnements au sein d'une scénographie, généralement appliquée à l'animation et au design, est un processus qui détermine la qualité finale de la modélisation. En d'autres termes, le modéliste, l'animateur ou le concepteur à l'origine de cette élaboration doit veiller à ce que l'ensemble de la production réponde à l'esthétique et à la finition souhaitées. Le modelage organique est un processus complexe, car c'est lui qui détermine si le résultat est plus ou moins naturel, en fonction des techniques appliquées. Ce plan d'enseignement vise à fournir à l'étudiant les outils et utilitaires nécessaires à la création de tels terrains et environnements organiques par la sculpture numérique. Il s'agit d'une formation entièrement en ligne qui permet en seulement 6 semaines d'acquérir les notions nécessaires pour développer une bonne modélisation des paysages.



“

Obtenez les meilleurs résultats dans la création de terrains et d'environnements organiques par la sculpture numérique grâce à cette formation en ligne"

Ce Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique garantit que Le site étudiant diplômé connaît les différences entre les techniques qui permettent la modélisation organique et les systèmes fractals pour la génération d'éléments de la nature et du terrain, ainsi que la mise en œuvre de ses propres modèles et scans 3D.

Ce plan d'enseignement complet propose un voyage à travers différentes sections qui envisagent d'approfondir le système de création de végétation et la façon de le contrôler de manière professionnelle dans *Unity* et *Unreal Engine*, ainsi que la façon de créer des scènes avec des expériences immersives dans la RV. Les domaines d'étude comprennent également l'analyse du terrain, de la végétation et d'autres éléments qui interfèrent avec la physique et le réalisme des vents et des fluides.

Un diplôme direct avec un système d'accréditation directe, ce qui signifie qu'il n'est pas nécessaire de présenter un projet ou un travail de fin de programme pour obtenir le diplôme. En outre, le système d'apprentissage utilisant une méthodologie de *Relearning* et *Learning by Doing*, par la pratique, Le site étudiants acquièrent des connaissances progressivement et à leur propre rythme.

Ce **Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ 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
- ◆ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce programme éducatif dispose d'un corps enseignant expert dans le domaine de la modélisation tridimensionnelle et de la sculpture numérique"

“

Ce Certificat est enseigné dans un format en ligne afin de faciliter la combinaison de l'apprentissage avec d'autres projets professionnels ou personnels"

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.

Apprenez, grâce à une méthodologie de réapprentissage et d'apprentissage par la pratique, à acquérir des connaissances de manière progressive et à votre propre rythme.

Acquérir des connaissances dans les techniques les plus avancées dans la Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique.



02 Objectifs

L'objectif de cette formation en ligne est d'obtenir les meilleurs résultats en matière de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu de terrains et d'environnements organiques. Grâce à ce plan éducatif complet, il est possible de développer des espaces en utilisant une modélisation organique pleine de créativité et d'hyperréalisme, ainsi que d'apprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production des paysages. En outre, l'utilisation d'outils spécifiques tels que *Unreal Engine* ou *Unity*.





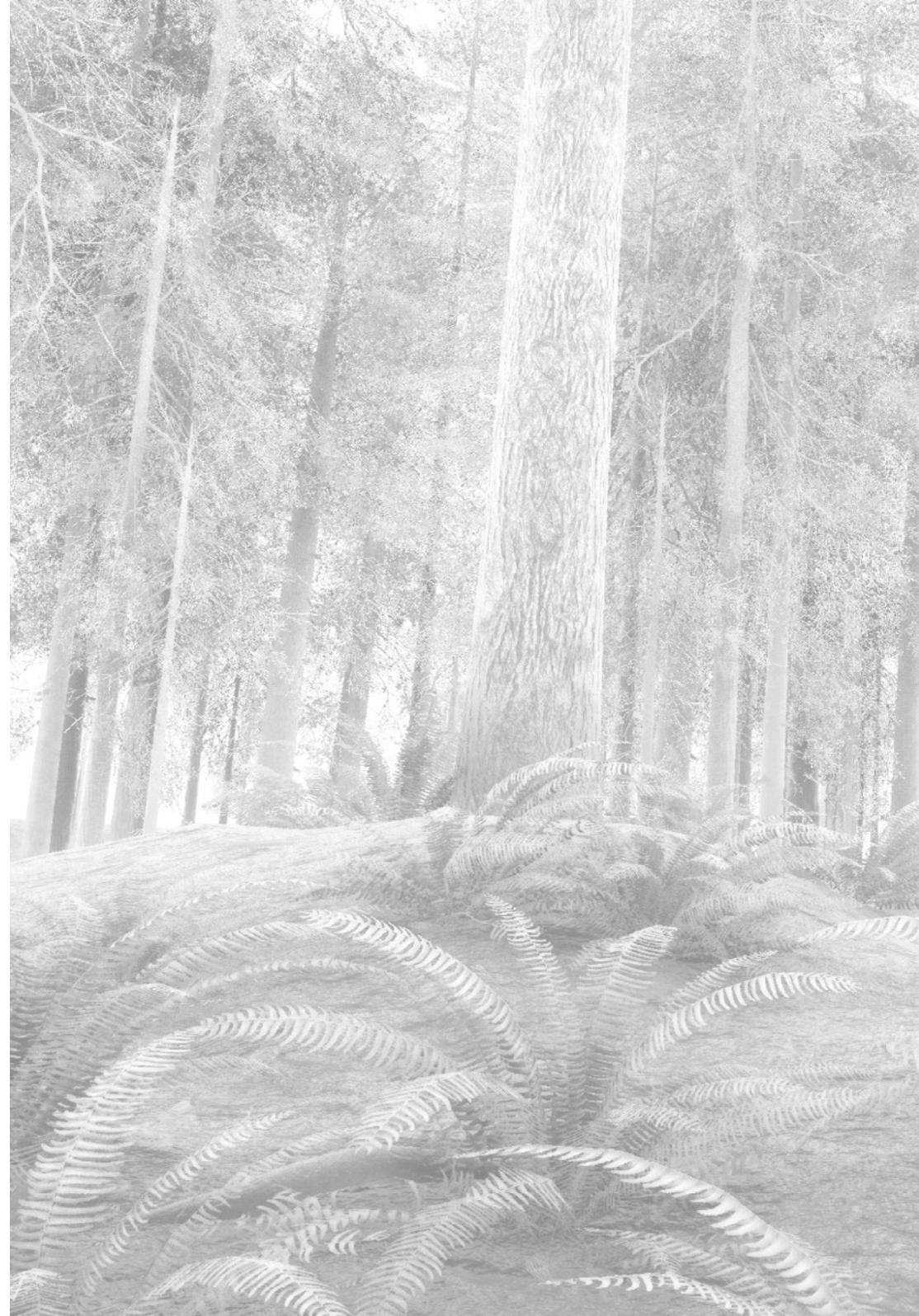
“

Développez votre créativité en concevant des terrains et des paysages hyperréalistes à l'aide de la technique de modélisation organique”



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

“

Inscrivez-vous dès maintenant et devenez un expert en modélisation de terrain et en environnements organiques en seulement 6 semaines”

03

Direction de la formation

Ce Certificat dispose d'une équipe de direction et d'enseignement composée de véritables experts dans le domaine de la sculpture numérique et de la modélisation 3D. Ce sont des professionnels très prestigieux qui ont consacré une grande partie de leur carrière à la recherche et au développement des meilleures techniques de modélisation, de texturation, de rendu et d'éclairage. Non seulement ils transmettent aux étudiants des connaissances théoriques et pratiques, mais ils renforcent également leurs compétences et leurs capacités, ainsi que leurs critères professionnels, afin de relever avec succès les défis professionnels





“

Améliorez vos compétences et capacités professionnelles grâce au soutien du corps enseignant qui dispense cette formation”

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Spécialiste de la Sculpture Digitale
- *Concept Art* et modélisation 3D pour Slicecore(Chicago)
- *Videomapping* et modélisation Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurateur chez Geocisa
- 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 GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque, en Design et Sculpture
- Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle, Université URJC, Madrid



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été développé et conçu par TECH afin que les étudiants acquièrent les connaissances de manière autonome, développent l'apprentissage des techniques et des outils utilisés aujourd'hui et soient capables de créer des terrains et des environnements organiques avec la sculpture numérique. En seulement 6 semaines, en utilisant la méthodologie *Relearning* et *Learning by Doing*, les étudiants acquièrent, à leur propre rythme, les meilleures compétences pour la modélisation, la texturation, l'éclairage et le rendu des paysages.





“

Apprenez, à votre rythme, à créer des paysages et des terrains organiques. Libérez votre imagination avec cette formation en ligne"

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 exécutables
- 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

“

Vous n'avez toujours pas pris votre décision? Il s'agit du Certificat le plus flexible, le plus pratique et le plus commode que vous puissiez trouver sur le marché universitaire dans le domaine de la Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique"

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 est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique 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. 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 différents éléments didactiques 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 les 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



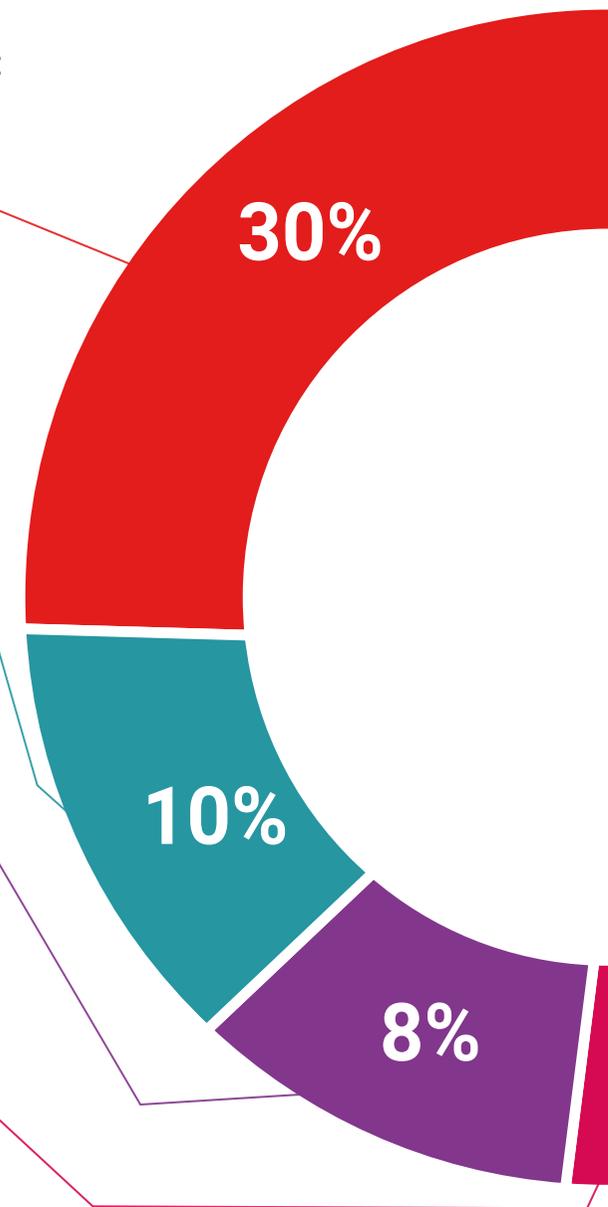
Pratiques en compétences et aptitudes

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.





“

Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”

Ce **Certificat en Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique** 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 Création de Paysages et d'Environnements Organiques avec Sculpture Numérique**

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
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

