

Certificat

Création de Terrains
et d'Environnements
Organiques avec la
Sculpture Numérique





Certificat

Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec 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.techtitute.com/fr/jeux-videos/cours/creation-terrains-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

Le développement du terrain est l'une des spécialisations les plus intéressantes, car le fait de concentrer toute la créativité sur l'espace où se déroulera l'intrigue du jeu vidéo permet de favoriser l'hyperréalisme le plus étonnant. Il donne une grande qualité au projet avec la création de différents environnements, où réaliser des tests d'animation des personnages. Par conséquent, le développement de nouvelles compétences élargit les possibilités du professionnel d'aujourd'hui sur un marché à forte demande. Ce programme éducatif 100% en ligne vise à fournir aux professionnels toutes les connaissances nécessaires pour créer des espaces et approcher la nature sous toutes ses formes et dans tous ses paysages, grâce aux conseils d'experts basés sur la méthodologie la plus innovante basée sur le *relearning*.





“

Apprenez les systèmes fractals comme SpeedTree et utilisez de puissants outils de génération de terrains organiques avec les relevés Heightmap”

Encourager la créativité ou l'hyperréalisme le plus étonnant dans le monde technologique d'aujourd'hui est une véritable mission pour les entrepreneurs. 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, disposent de ce Certificat en Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la Sculpture Numérique, où ils trouveront tout le contenu théorique et pratique choisi par des experts pour leur apprentissage.

Le syllabus de ce programme est structuré de telle sorte que l'étudiant sera capable de maîtriser des éléments low poly pour les intégrer dans des espaces de réalité virtuelle ou *de jeux vidéo*, dans des systèmes *high poly* ou même dans la modélisation à travers *ZBrush*. En plus des systèmes fractals tels que *SpeedTree* et des puissants outils de génération de terrains organiques. Avec un *Heightmap* en *realtime* comme le *Terrain* de *Unity* ou *Unreal* et même un placement réaliste de l'eau et des mouvements réalistes comme le vent.

Par ailleurs, vous apprendrez à utiliser des techniques de rigging rapide à travers *motion capture* et à créer des espaces de mouvement dans lesquels vous pourrez tester le développement de vos futurs projets interactifs. Enfin, vous serez capable de filmer les projets avec des caméras de cinéma pour un éventuel *showreel* et créer des scènes avec des expériences immersives de réalité virtuelle (VR). De plus, vous apprendrez à concevoir un programme exécutable à transmettre à vos clients sans le logiciel de développement.

Tout cela est possible grâce au meilleur système d'apprentissage en ligne, basé sur le *relearning*, implémenté par TECH. Une combinaison de différents formats de contenus, sélectionnés de manière exhaustive par des experts, disponibles dès le premier jour pour consultation ou téléchargement à partir de l'appareil de votre choix disposant d'une connexion internet. Cela offre une plus grande commodité au professionnel d'aujourd'hui, qui souhaite poursuivre sa formation.

Ce **Certificat en Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la 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 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



Vous créez des espaces où vous pourrez encourager la créativité ou l'hyperréalisme le plus surprenant, en mettant en œuvre la réalité virtuelle"

“

Le développement de terrains est l'une des spécialisations les plus intéressantes dans l'environnement numérique des jeux vidéo. Élargissez vos possibilités avec ce Certificat"

Ce mode d'étude vous permet d'inclure de nouvelles techniques dans vos projets actuels et de les améliorer.

Inscrivez-vous dès maintenant et découvrez tous les avantages de la méthode du relearning.

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.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce diplôme est de permettre aux professionnels de se développer dans de nouveaux domaines de travail et d'obtenir les meilleurs résultats dans chacun de leurs projets, en appliquant les différentes techniques de modélisation organique et les systèmes fractals pour la génération d'éléments de la nature. Il s'agit de l'objectif principal de ce Certificat, qui approfondit toutes les techniques et outils pour la Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la Sculpture Numérique Un programme qui allie la plus grande rigueur pédagogique, les normes académiques les plus élevées et les dernières technologies éducatives.



“

Boostez votre carrière grâce à des formations exclusives et uniques. Comme seul TECH peut vous les offrir”



Objectifs généraux

- ◆ Appliquer avec précision les processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu
- ◆ Développer des espaces pleins de créativité et d'hyper-réalisme en utilisant le modèle organique
- ◆ 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 d'excellents résultats





Objectifs spécifiques

- ♦ Apprendre 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 comment le contrôler de manière professionnelle *Unity* et *Unreal Engine*
- ♦ Créer des scènes avec des expériences de VR immersives

“

Grâce à ce programme, vous serez en mesure de créer des espaces pleins de créativité dans votre prochain développement de jeux vidéo”

03

Direction de la formation

TECH a choisi les enseignants les plus spécialisés dans la discipline de la modélisation 3D et du concept art pour concevoir et enseigner ce Certificat en Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la Sculpture Numérique. Ces professionnels 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.





“

Le programme est dirigé par des enseignants experts en sculpture numérique, ce qui donne un label de qualité au contenu”

Direction



M. Sequeros Rodriguez, Salvador

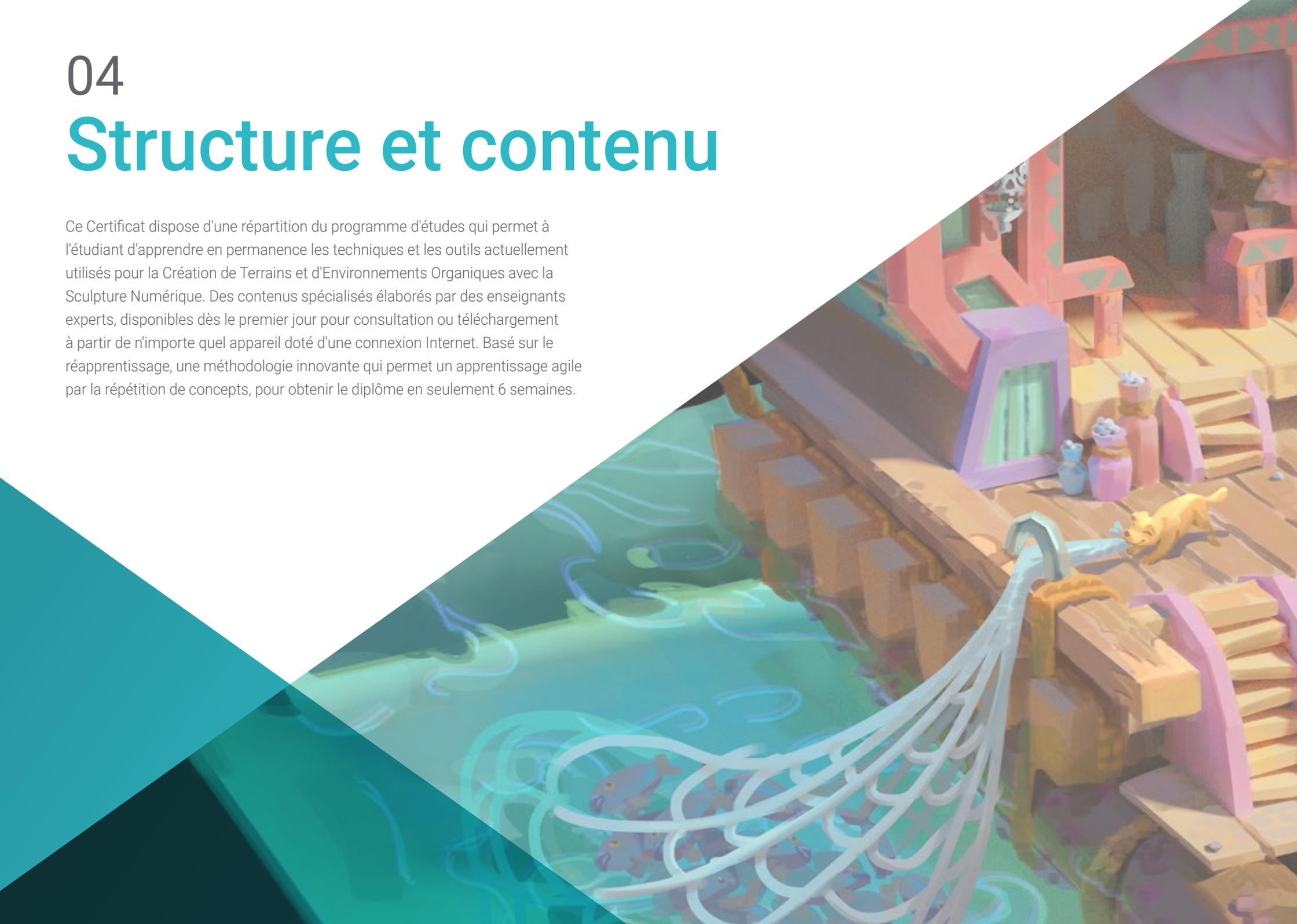
- ♦ Modélisateur et généraliste 2D/3D indépendant
- ♦ Concept Art et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- ♦ Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en Animation 3D. ESISV École de l'image et du Son. Valladolid
- ♦ Enseignant 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

Ce Certificat dispose d'une répartition du programme d'études qui permet à l'étudiant d'apprendre en permanence les techniques et les outils actuellement utilisés pour la Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la Sculpture Numérique. Des contenus spécialisés élaborés par des enseignants experts, disponibles dès le premier jour pour consultation ou téléchargement à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet. Basé sur le réapprentissage, une méthodologie innovante qui permet un apprentissage agile par la répétition de concepts, pour obtenir le diplôme en seulement 6 semaines.



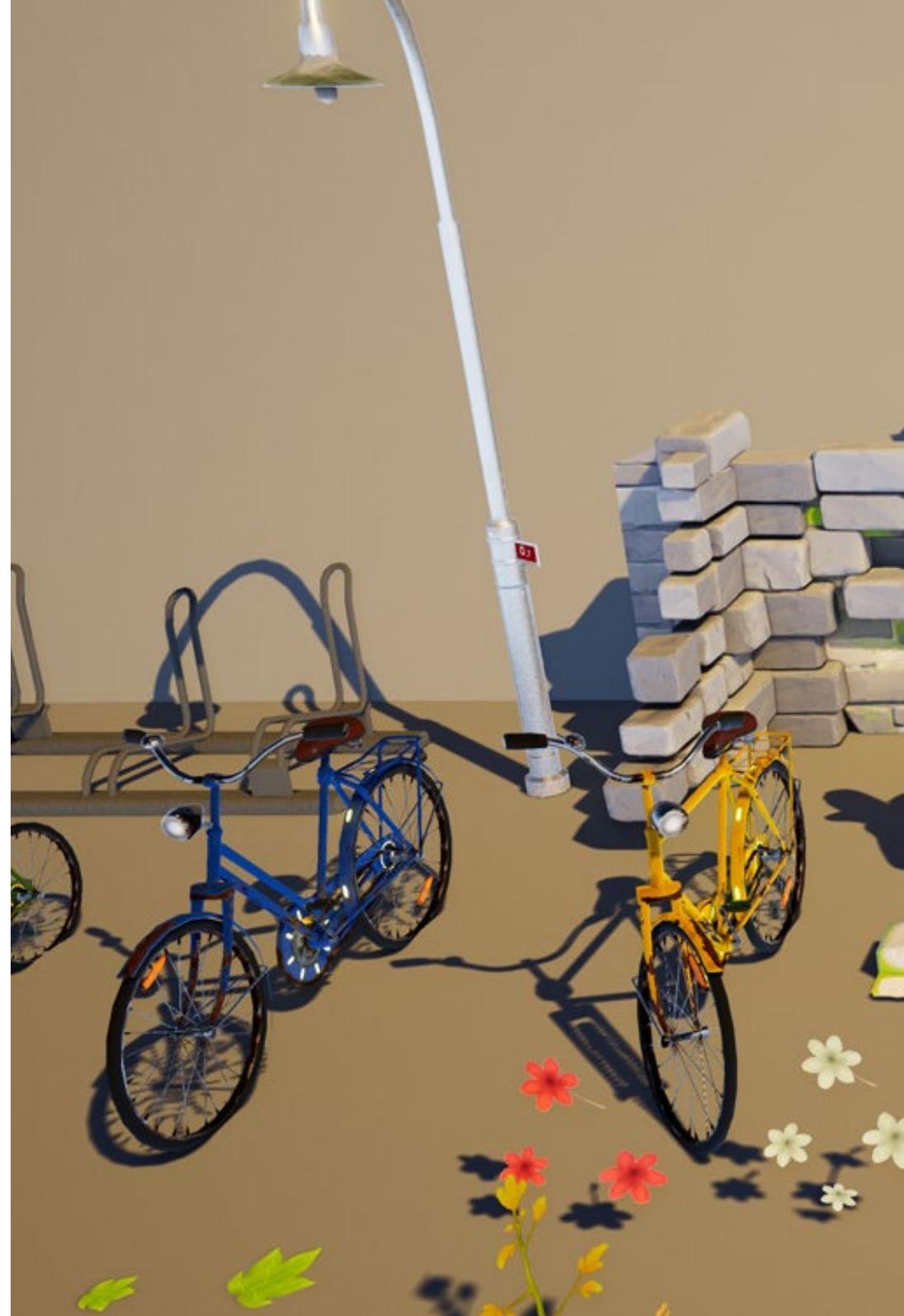


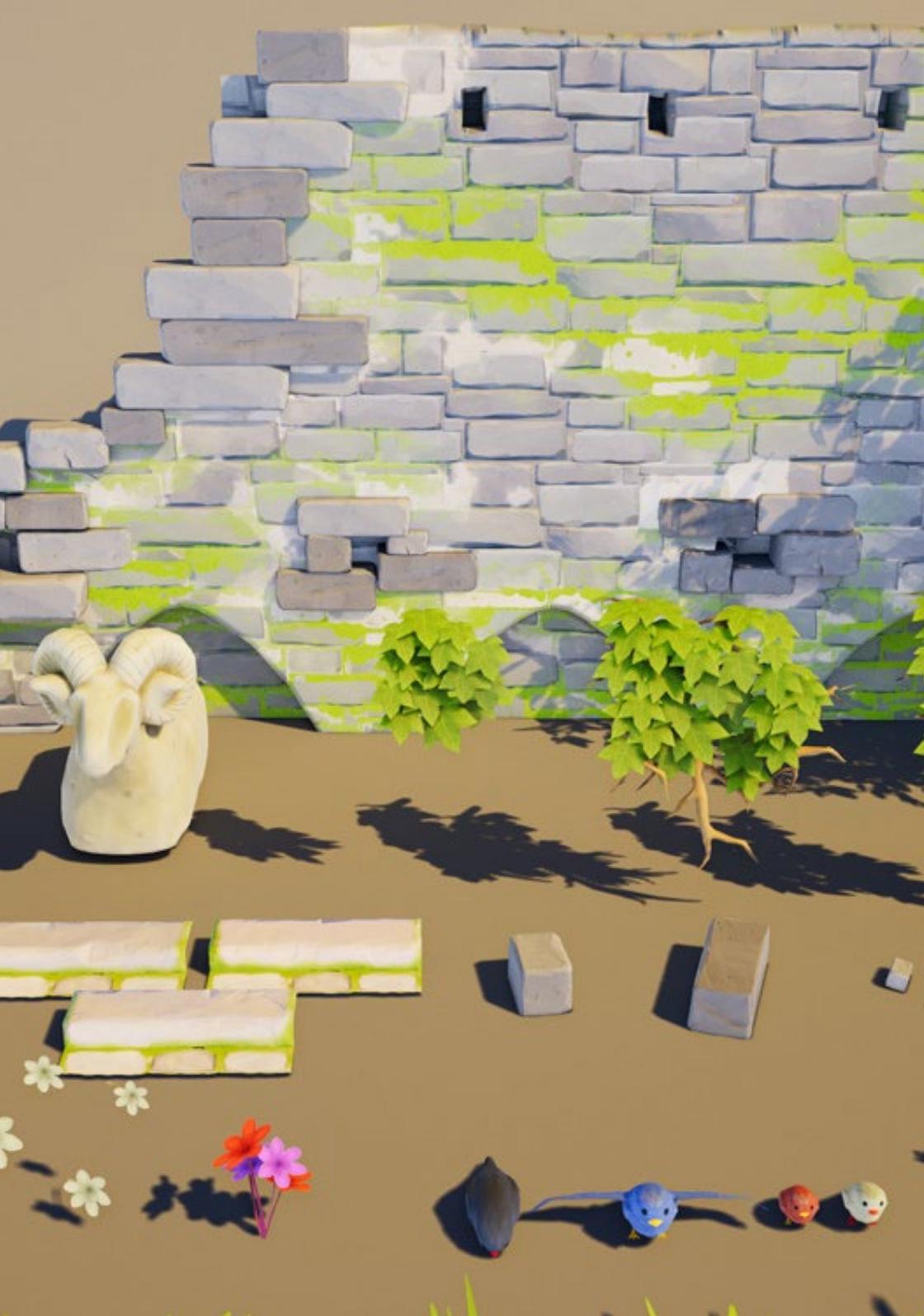
“

Apprenez à utiliser en temps réel de puissants outils de génération de terrains organiques avec des relevés Heightmap comme Unity Terrain ou Unreal"

Module 1. Création de sols et d'environnements biologiques

- 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 sur le terrain
 - 1.2.2. Création de rochers et de falaises
 - 1.2.3. Numérisation des bibliothèques
- 1.3. Végétation
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. Végétation *low poly*
 - 1.3.3. Fractals
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Modélisation organique du terrain
 - 1.4.2. Peinture du sol
 - 1.4.3. Création de la végétation
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. *Heightmap*
 - 1.5.2. Texturé
 - 1.5.3. *Unreal's foliage system*
- 1.6. Physique et réalisme
 - 1.6.1. Physiques
 - 1.6.2. Vent
 - 1.6.3. Fluides





- 1.7. Balades virtuelles
 - 1.7.1. Caméras virtuelles
 - 1.7.2. Troisième personne
 - 1.7.3. FPS à la première personne
- 1.8. Cinématographie
 - 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. Exploitation de l'espace interaxial
 - 1.9.3. Préparation du projet
- 1.10. Création de scènes VR
 - 1.10.1. Emplacement des salles
 - 1.10.2. Terrains 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: ***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***.





“

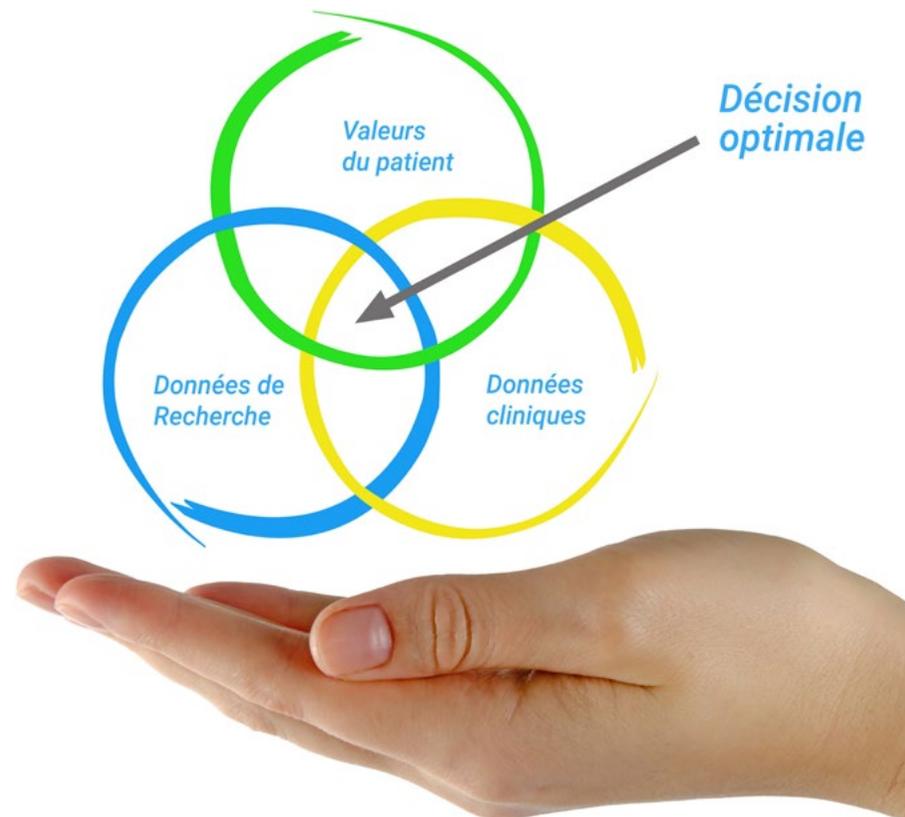
Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

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 Création de Terrains et d'Environnements Organiques avec la 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 diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

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

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
Création de Terrains
et d'Environnements
Organiques avec la
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 Terrains
et d'Environnements
Organiques avec la
Sculpture Numérique

