

Certificat Avancé

Création de Paysages et
d'Environnements Organiques
par la Sculpture Numérique





Certificat Avancé Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-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 modélisation 3D est l'une des techniques de l'infographie qui a connu une plus grande projection ces dernières années grâce à la mise en œuvre d'imprimantes, de scanners tridimensionnels et de moteurs de jeux vidéo ou de fraisage. Cela a donné lieu à un large éventail de possibilités d'emploi dans l'industrie automobile, la mode, l'architecture, la médecine, le cinéma, les jeux vidéo, la bijouterie et un nombre incalculable d'autres médias. La maîtrise des différentes techniques de sculpture les plus couramment utilisées dans la modélisation actuelle et leur intégration les unes aux autres constitueront un excellent bagage professionnel en vue du développement de véritables experts. C'est là que ce programme éducatif de 6 mois, entièrement en ligne, fournira toutes les connaissances nécessaires pour créer des terrains et des environnements organiques par le biais de la sculpture numérique, pour favoriser la créativité ou l'hyperréalisme le plus étonnant.



“

Vous manipulerez trois grands programmes du secteur tels que ZBrush, Lumion et 3D Max, dont les connaissances sont totalement applicables à d'autres logiciels grâce au langage CGI”

Pour entrer dans le monde créatif actuel avec la quantité d'outils existants, il est idéal de choisir les plus adaptés à chaque projet, pour une utilisation réelle et l'atteinte des objectifs souhaités. La professionnalisation est en hausse dans les environnements de travail les plus exigeants. Dans ce Certificat Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique, la personne appréhendera les différents concepts artistiques, le détail photoréaliste et la fiabilité de la sculpture numérique.

De même, vous utiliserez l'usage des masques et apprendrez à façonner les œuvres par la modélisation organique dans *ZBrush*, une qualité de détail élevée que vous pourrez intégrer dans un programme pionnier en matière d'infoarchitecture tel que *Lumion*. Vous comprendrez l'utilisation de la texturation et de la modélisation, ainsi que la génération de cartes de texture et de matériaux PBR, générant des œuvres fonctionnelles pour l'industrie du jeu vidéo, du film et de l'impression 3D. Sans oublier des systèmes innovants tels que la sculpture VR, la génération de modèles à partir de photographies ou la modélisation dans Unreal et Unity.

Le contenu de ce programme de formation comprend des techniques structurales telles que la modélisation *Edit Poly* ou *Splines* à l'aide de 3D Max, qui se distinguent par leur fiabilité et leur économie en termes de ressources pour les mettre en œuvre dans le cinéma, les concepts architecturaux, le mobilier ou la conception 3D *lettering*. L'intégrer à la partie plus créative et libre du modelage par le biais du modelage organique.

Grâce à la méthodologie innovante d'enseignement 100% en ligne de TECH Université Technologique qui permettra à l'étudiant d'adapter leur réalité et de leurs besoins actuels au processus d'apprentissage, en décidant le temps et le lieu idéal pour étudier. Accompagné d'un personnel enseignant de haut niveau qui utilisera de nombreuses ressources pédagogiques multimédia telles que des exercices pratiques, des techniques vidéo, des résumés interactifs et des classes de maître pour faciliter l'ensemble du processus.

Ce **Certificat Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par 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 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
- ◆ 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



Avec ce programme, vous maîtriserez les différentes techniques de modélisation organique et les systèmes fractals pour la génération d'éléments de la nature, ainsi que de terrains

“

Pour ceux qui ont besoin de travailler et de se former en même temps, le système d'éducation en ligne est la méthodologie la plus appropriée pour atteindre des niveaux élevés de professionnalisme, commencez votre chemin avec TECH”

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 Avancé. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Si vous utilisez les environnements virtuels comme espace de création, ce programme vous donnera les outils pour le faire comme un vrai professionnel.

Apprenez à utiliser le logiciel Blender de manière avancée avec ce Certificat Avancé et créez des environnements organiques grâce à la sculpture numérique.



02 Objectifs

L'objectif principal de cette formation professionnelle est que l'étudiant puisse maîtriser les techniques, outils et processus impliqués dans la création de projets incluant la réalité augmentée, ainsi que la Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique. L'objectif est qu'à l'issue des trois modules d'étude, l'étudiant possède toutes les compétences et aptitudes nécessaires pour travailler avec succès en tant que modéliste dans l'industrie cinématographique, l'infoarchitecture ou les jeux vidéo, ainsi que dans les secteurs qui utilisent la réalité virtuelle dans leurs processus.



“

Ce Certificat Avancé s'adresse à ceux qui souhaitent devenir les meilleurs professionnels dans le domaine de la conception 3D, de l'infoarchitecture, Art Design, Technical Artist, des généralistes 3D, des modélisateurs, des texturiers, des illuminateurs et du concept art”



Objectifs généraux

- ◆ Connaître le *Workflow* de travail des industries de l'animation 3D, des jeux vidéo et de l'impression 3D
- ◆ Apprenez à manier les techniques et programmes nécessaires à appliquer dans les processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu de manière précise
- ◆ Satisfaire les demandes de création de terrains et d'environnements organiques pour les jeux vidéo, le cinéma, l'impression 3D, l'infoarchitecture, la réalité augmentée et virtuelle
- ◆ Être capable de des finitions spécialisées pour *Hard Surface* et info-architecturales
- ◆ Connaître demandes les actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats



Grâce aux connaissances acquises dans ce programme, vous serez en mesure de créer des projets interactifs en utilisant les techniques de rigging rapide et la création d'espaces en mouvement, y compris la réalité virtuelle pour intégrer le travail dans les systèmes de visualisation actuels”





Objectifs spécifiques

Module 1. Textures pour la sculpture numérique

- ◆ Utilisation des cartes de texture et des matériaux PBR
- ◆ Utiliser les modificateurs de textures
- ◆ Appliquer le logiciel de génération de cartes de texture
- ◆ Créer *baked* de textures
- ◆ Gérer les textures pour améliorer notre modélisation
- ◆ Utiliser les systèmes d'importation et d'exportation entre programmes de manière complexe
- ◆ Utilisation avancée de Substance Painter

Module 2. Création de terrains et d'environnements organiques

- ◆ 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

Module 3. Blender

- ◆ Développement avancé du logiciel Blender
- ◆ Rendu dans ses moteurs de rendu Eevee et Cycles
- ◆ Découvrez les processus de travail de CGI
- ◆ Transférer les connaissances de *ZBrush* et 3D Max à Blender
- ◆ Transfert des processus créatifs de Blender à Maya et Cinema 4D

03

Direction de la formation

Pour garantir le bon déroulement du processus d'apprentissage, l'Université technologique TECH a sélectionné un corps enseignant de niveau spécialisé qui parviendra à transmettre à l'étudiant toutes les clés de la Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique, afin qu'il puisse les intégrer dans sa pratique professionnelle. Ainsi, ce Certificat Avancé dispose non seulement d'une méthodologie d'enseignement innovante et efficace, mais aussi d'un personnel enseignant hautement qualifié pour fournir aux étudiants les réponses dont ils ont besoin concernant cette discipline complexe et passionnante.



“

Une équipe d'experts qui fournit des connaissances exclusives dans un environnement sûr, dynamique et actualisé pour la formation et la mise à jour de nouveaux professionnels”

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

Le contenu de ce Certificat Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique a été distribué en 3 modules spécialisés, qui détaillent les outils et les connaissances sur la création de *Hard Surface* et de surfaces rigides, la création de terrains et d'environnements organiques et le logiciel multiplateforme Blender connaissances que le professionnel peut acquérir efficacement grâce à la méthodologie d'étude TECH, totalement en ligne, enseignée dans un environnement sûr et d'une durée de six mois, ajustée aux propres besoins et routines de l'étudiant.





“

Maîtrisez les différentes techniques de sculpture pour vous imposer comme un expert créatif des environnements organiques”

Module 1. Création de *Hard Surface* et surfaces rigides

- 1.1. Techniques et applications sculpturales
 - 1.1.1. *Edit Poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Modélisation organique
- 1.2. Modifier *Edit Poly*
 - 1.2.1. *Loops* et extrusions
 - 1.2.2. Géométrie de confinement pour le lissage
 - 1.2.3. Modificateurs et *Ribbon*
- 1.3. Optimisation du maillage
 - 1.3.1. *Quads*, *Tris* et *Ngons*. Quand les utiliser
 - 1.3.2. Booléens
 - 1.3.3. *Low Poly* vs. *High poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificateurs de *Splines*
 - 1.4.2. Chemins de travail et vecteurs
 - 1.4.3. *Splines* comme aides à la scène
- 1.5. Sculpture organique
 - 1.5.1. Interface *ZBrush*
 - 1.5.2. Techniques de modélisation dans *ZBrush*
 - 1.5.3. *Alphas* et pinceaux
- 1.6. *Model sheet*
 - 1.6.1. Systèmes de référence
 - 1.6.2. Configuration des modèles de modélisation
 - 1.6.3. Mesures
- 1.7. Modélisation pour l'info architecture
 - 1.7.1. Modélisation de la façade
 - 1.7.2. Suivi des plans
 - 1.7.3. Modélisation intérieure
- 1.8. Scénographie
 - 1.8.1. Création d'accessoires
 - 1.8.2. Meubles
 - 1.8.3. Détaillage dans la modélisation organique *ZBrush*

- 1.9. Masques
 - 1.9.1. Masques pour le modelage et la peinture
 - 1.9.2. Masques et ID de géométrie pour la modélisation
 - 1.9.3. Masques de mailles, *Polygroups* et coupes
- 1.10. Conception 3D et *Lettering*
 - 1.10.1. Utilisation de *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologie du modèle
 - 1.10.3. *ZRemesher* Retopologie automatique

Module 2. Création de terrains et d'environnements organiques

- 2.1. Modélisation organique dans la nature
 - 2.1.1. Adaptation des brosses
 - 2.1.2. Création de rochers et de falaises
 - 2.1.3. Intégration avec *Substance Painter* 3D
- 2.2. Terrain
 - 2.2.1. Cartes de déplacement du terrain
 - 2.2.2. Création de rochers et de falaises
 - 2.2.3. Balayage des bibliothèques
- 2.3. Végétation
 - 2.3.1. *SpeedTree*
 - 2.3.2. Végétation *Low Poly*
 - 2.3.3. Fractales
- 2.4. *Unity Terrain*
 - 2.4.1. Modélisation organique du terrain
 - 2.4.2. Peinture du terrain
 - 2.4.3. Création de la végétation
- 2.5. *Unreal Terrain*
 - 2.5.1. *Heightmap*
 - 2.5.2. Textures
 - 2.5.3. *Unreal's foliage system*
- 2.6. Physique et réalisme
 - 2.6.1. Physiques
 - 2.6.2. Vent
 - 2.6.3. Fluides

- 2.7. Promenades virtuelles
 - 2.7.1. Caméras virtuelles
 - 2.7.2. Troisième personne
 - 2.7.3. FPS à la première personne
- 2.8. Cinématographique
 - 2.8.1. *Cinemachine*
 - 2.8.2. *Sequencer*
 - 2.8.3. Enregistrement et exécutables
- 2.9. Visualisation de la modélisation en réalité virtuelle
 - 2.9.1. Conseils pour la modélisation et les textures
 - 2.9.2. Exploiter l'espace interaxial
 - 2.9.3. Préparation du projet
- 2.10. Création de scènes VR
 - 2.10.1. Placement de la caméra
 - 2.10.2. Terrain et infoarchitecture
 - 2.10.3. Plateformes d'utilisation

Module 3. Blender

- 3.1. Logiciel gratuit
 - 3.1.1. Version LTS et communauté
 - 3.1.2. Avantages et différences
 - 3.1.3. Interface et philosophie
- 3.2. Intégration avec le 2D
 - 3.2.1. Adaptation du programme
 - 3.2.2. *Crayon de pliage*
 - 3.2.3. Combiner la 2D en 3D
- 3.3. Techniques de modélisation
 - 3.3.1. Adaptation du programme
 - 3.3.2. Méthodes de modélisation
 - 3.3.3. *Nœuds de géométrie*
- 3.4. Techniques de texturation
 - 3.4.1. *Nodes shading*
 - 3.4.2. Textures et matériaux
 - 3.4.3. Conseils d'utilisation

- 3.5. Éclairage
 - 3.5.1. Conseils sur l'espace d'éclairage
 - 3.5.2. *Cycles*
 - 3.5.3. *Eevee*
- 3.6. *Workflow* dans CGI
 - 3.6.1. Utilisations requises
 - 3.6.2. Exportations et importations
 - 3.6.3. Art final
- 3.7. Adaptations de 3D Max à Blender
 - 3.7.1. Modélisation
 - 3.7.2. Textures et *shading*
 - 3.7.3. Éclairage
- 3.8. Connaissance de *ZBrush* à Blender
 - 3.8.1. Sculpture 3D
 - 3.8.2. Pinceaux et techniques avancées
 - 3.8.3. Travail biologique
- 3.9. De Blender à Maya
 - 3.9.1. Mesures importantes
 - 3.9.2. Ajustements et intégrations
 - 3.9.3. Exploitation des fonctionnalités
- 3.10. De Blender à Cinema 4D
 - 3.10.1. Conseils pour la conception 3D
 - 3.10.2. La modélisation au service de la *videomapping*
 - 3.10.3. Modélisation avec des particules et des effets

“ Au-delà de la mise en forme des personnages et des environnements, il s'agit d'apprendre à les faire vivre dans le respect des fonctions qu'ils remplissent dans un espace défini ”

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.



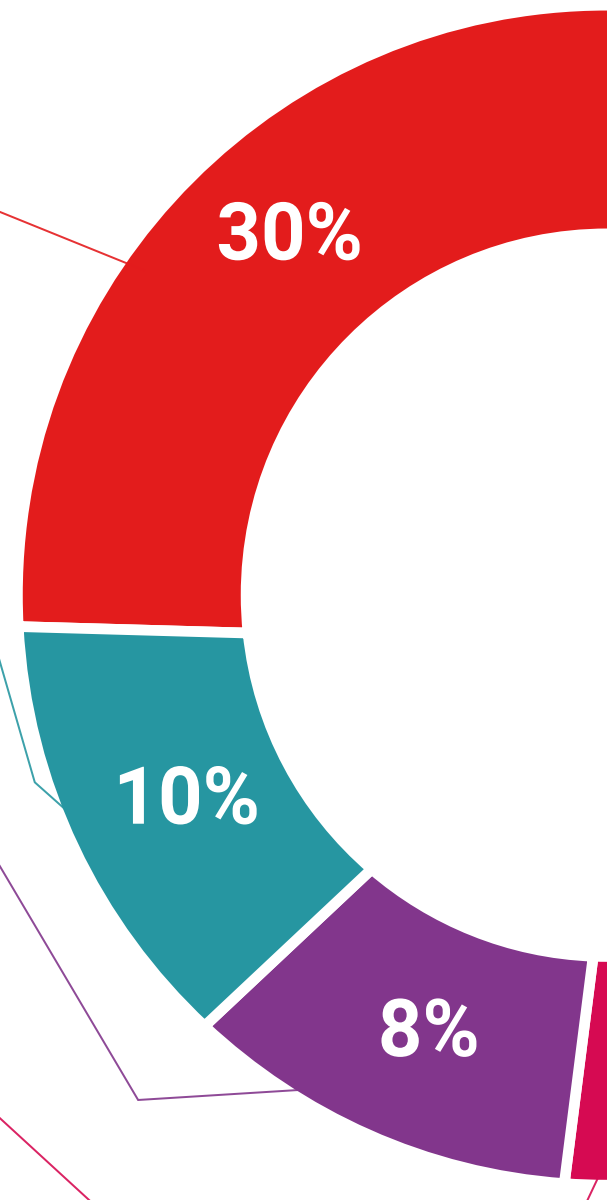
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par 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 Avancé délivré par TECH Université Technologique.





“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par 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 Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Création de Paysages et d'Environnements Organiques par la Sculpture Numérique**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langue

Certificat Avancé

Création de Paysages et
d'Environnements Organiques
par la Sculpture Numérique

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

Certificat Avancé

Création de Paysages et
d'Environnements Organiques
par la Sculpture Numérique