

Certificat Avancé

Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés





Certificat Avancé Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-creation-3d-cheveux-vetements-simules

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Direction de la formation

Page 12

04

Structure et contenu

Page 18

05

Méthodologie d'étude

Page 22

06

Diplôme

Page 32

01

Présentation

Les cheveux et les vêtements des personnages 3D constituent une partie fondamentale des caractéristiques qui peuvent donner à un modèle la plus grande vraisemblance. Une mauvaise texturation ou un comportement irréaliste des costumes et des coiffures peuvent ruiner le reste du travail effectué, car ils font partie des éléments les plus frappants lorsqu'il s'agit de regarder une figure en trois dimensions. C'est pourquoi cette qualification TECH prépare les étudiants à créer les meilleurs modèles de cheveux possibles, ainsi que les costumes les plus détaillés et les plus réalistes à l'aide d'outils tels que Blender. Grâce à ces connaissances spécialisées, l'étudiant se positionnera comme un designer de qualité réputé dans le secteur lui-même, ce qui améliorera considérablement ses perspectives d'emploi.



“

Maîtrisez les principes fondamentaux de la coiffure et de l'habillement pour les modèles 3D et devenez la personne de référence dans votre département lorsqu'il s'agit d'apporter du réalisme aux personnages ou aux créatures que vous créez”

Dans un modèle 3D, tout doit être bien équilibré pour avoir un bel aspect. Il ne sert à rien d'avoir des visages réalistes, des mouvements crédibles et des expressions authentiques si la coiffure et les vêtements des modèles ne correspondent pas à la qualité du reste des composants du modèle. C'est pourquoi, pour qu'un modèle soit convaincant, il doit avoir des vêtements et des cheveux qui correspondent à son style et à ses caractéristiques.

Pour pouvoir concevoir des costumes et des coiffures de haute qualité, le professionnel du design doit être préparé à connaître en profondeur des outils tels que Marvelous Designer, Blender ou Zbrush, avec lesquels il pourra non seulement modéliser mais aussi perfectionner et texturer tous les éléments créés de manière efficace, en étant capable de respecter les délais.

Ainsi, cette qualification TECH ne se concentre pas seulement sur les aspects les plus fondamentaux de la Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés, mais offre également à l'étudiant des compétences transversales lorsqu'il s'agit d'améliorer son propre flux de travail, d'étendre ses performances professionnelles et les résultats de ses projets.

Le programme est enseigné entièrement en ligne, ce qui facilite l'étude des étudiants en leur fournissant tout le matériel didactique dès le premier jour du diplôme. Comme il n'y a pas de cours en face à face, c'est l'étudiant qui décide quand et comment étudier le Certificat Avancé, en l'adaptant à ses propres intérêts ou obligations personnelles.

Il est également possible de participer à un groupe de *Masterclasses* exclusives et complémentaires, dirigées par un conférencier respecté et de renommée internationale, spécialiste de premier plan dans le domaine de la Modélisation 3D. Sous sa tutelle, les diplômés affineront leurs compétences et acquerront des connaissances fondamentales dans ce domaine, élargissant ainsi leurs perspectives de carrière.

Ce **Certificat Avancé en Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation 3D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations concrètes sur les disciplines 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



TECH vous offre la possibilité de participer à une série de Masterclasses uniques et exclusives, données par un expert de renommée internationale dans le domaine de la Modélisation 3D"

“

Ce programme vous ouvrira les portes d'un avenir prometteur dans le monde du design, en côtoyant les meilleurs professionnels dans votre domaine”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 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 programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Les costumes les plus spectaculaires et les coiffures les plus saisissantes seront entre vos mains grâce à la maîtrise que vous démontrerez en maîtrisant Zbrush, Blender et Marvelous Designer.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui à ce Certificat Avancé et développez votre créativité jusqu'à une nouvelle limite dans le domaine de la modélisation 3D.



02 Objectifs

L'objectif de Certificat Avancé en Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés est de donner aux étudiants les outils dont ils ont besoin pour s'exprimer avec la plus grande liberté créative possible lors de la création de coiffures et de vêtements, sans être limités par les interfaces des logiciels ou les processus de rendu. Ainsi, grâce à une plus grande maîtrise des principaux outils du marché et d'une facette spécifique de grand intérêt de la modélisation 3D, l'étudiant peut se distinguer parmi ses concurrents et améliorer significativement sa carrière professionnelle.



“

Vous aurez accès au meilleur matériel pédagogique du marché en matière de modélisation 3D des cheveux et des vêtements, ce qui renforcera vos chances de réaliser vos aspirations professionnelles”



Objectifs généraux

- ◆ Développez vos connaissances de l'anatomie humaine et animale afin de développer des créatures hyperréalistes
- ◆ Maîtriser la retopologie, les UV et les textures pour perfectionner les modèles créés
- ◆ Créer un flux de travail optimal et dynamique pour travailler plus efficacement en modélisation 3D
- ◆ Avoir les compétences et les connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D pour pouvoir postuler aux meilleurs emplois

“

Ce Certificat Avancé peut marquer un avant et un après dans votre carrière de designer. Ne manquez pas cette opportunité et inscrivez-vous dès aujourd'hui à TECH”





Objectifs spécifiques

Module 1. Création de cheveux pour les jeux vidéo et les films

- ◆ Découvrez l'utilisation avancée de Xgen dans Maya
- ◆ Créer des cheveux pour le cinéma
- ◆ Cheveux d'étude utilisant des *Cards* pour les jeux vidéo
- ◆ Développez vos propres textures de cheveux
- ◆ Voir les différentes utilisations des brosses à cheveux dans Zbrush

Module 2. Simulation de Vêtements

- ◆ Étudier chez Marvelous Designer
- ◆ Créer des simulations de tissus dans Marvelous Designer
- ◆ Pratiquer différents types de motifs complexes dans Marvelous Designer
- ◆ Approfondir le *workflow* de travail des professionnels de Marvelous à Zbrush
- ◆ Développez les textures et les ombres des vêtements et des tissus dans Mari

Module 3. Blender: un nouveau souffle dans l'industrie

- ◆ Excel avec le logiciel
- ◆ Transférer les connaissances de Maya et Zbrush à Blender pour pouvoir créer des modèles étonnants
- ◆ Explorez le système de nœuds de Blender pour créer différents *shaders* et matériaux
- ◆ Rendu des modèles d'entraînement blender avec les deux types de moteurs de rendu Eevee et Cycles

03

Direction de la formation

Les enseignants chargés d'élaborer le contenu didactique de ce diplôme possèdent une vaste expérience professionnelle dans la modélisation et la création de toutes sortes de personnages et de créatures en 3D, avec les looks et les costumes correspondants. Ils sont donc les enseignants les plus aptes à former les étudiants dans cette matière, car ils apprendront les méthodologies les plus utiles et les plus innovantes lorsqu'il s'agit de projets de modélisation 3D complexes qui nécessitent des compétences uniques pour acquérir un plus grand réalisme.



“

Les meilleurs professionnels de la conception 3D rejoignent la grande famille technologique TECH pour propulser votre carrière professionnelle vers de nouveaux sommets et niveaux”

Directeur invité international

Joshua Singh est un professionnel de premier plan qui compte plus de 20 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo. Il est internationalement reconnu pour ses compétences en matière de direction artistique et de développement visuel. Avec une solide expérience dans des logiciels tels qu' Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter et Adobe Photoshop, il a laissé une marque significative dans le domaine de la conception de jeux. En outre, son expérience couvre à la fois le développement visuel en 2D et en 3D, et il excelle dans la résolution collaborative et réfléchie de problèmes dans des environnements de production.

En tant que Directeur Artistique chez Marvel Entertainment, il a collaboré avec des équipes d'artistes d'élite et les a guidées, en veillant à ce que les travaux répondent aux normes de qualité requises. Il a également occupé le poste d' Artiste des Personnages Principaux chez Proletariat Inc. où il a créé un environnement sûr pour son équipe et a été responsable de tous les actifs des personnages dans les jeux vidéo.

Avec une carrière distinguée qui comprend des rôles de direction dans des entreprises telles que Wildlife Studios et Wavedash Games, Joshua Singh a été un défenseur du développement artistique et un mentor pour de nombreux acteurs de l'industrie. Il a également travaillé pour de grandes entreprises de renom telles que Blizzard Entertainment et Riot Games, en tant qu' Artiste des Personnages Principaux. Parmi ses projets les plus importants, il a participé à certains des jeux vidéo les plus populaires, notamment *Marvel's Spider-Man 2*, *League of Legends* et *Overwatch*.

Sa capacité à unifier la vision du Produit, de l'Ingénierie et de l'Art a joué un rôle fondamental dans la réussite de nombreux projets. Au-delà de son travail dans l'industrie, il a partagé son expérience en tant qu'instructeur à la prestigieuse Gnomon School of VFX et a été présentateur lors d'événements renommés tels que le Tribeca Games Festival et le Sommet ZBrush.



M. Singh, Joshua

- Directeur Artistique chez Marvel Entertainment, Californie, États-Unis
- Artiste des Personnages Principaux chez Proletariat Inc
- Directeur Artistique chez Wildlife Studios
- Directeur Artistique chez Wavedash Games
- Artiste des Personnages Principaux chez Riot Games
- Artiste des Personnages Principaux chez Blizzard Entertainment
- Artiste chez Iron Lore Entertainment
- Artsite 3D chez Sensory Sweep Studios
- Artiste principal chez Wahoo Studios/Ninja Bee
- Études Générales de l'Université d'État de Dixie
- Diplôme de Design Graphique du Collège Technique Eagle Gate

“

Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



Mme Gómez Sanz, Carla

- Généraliste 3D chez Blue Pixel 3D
- Artiste Conceptuel, Modélisateur 3D, *Shading* chez Timeless Games Inc
- Collaboration avec une société de conseil multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- Technicienne Supérieure en Animation 3D, jeux vidéo et environnements interactifs au CEV École Supérieure de Communication, Image et Son
- Master et Licence en Art 3D, Animation et Effets visuels pour les jeux vidéo et le cinéma à l'École de Communication, d'Image et de Son du CEV



04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés a été développé en suivant la méthodologie pédagogique la plus avant-gardiste de TECH, soutenue par une grande quantité de matériel audiovisuel qui guide l'étudiant dans toutes les complexités de la simulation de vêtements, de la création de cheveux pour les jeux vidéo ou les films et des avantages de Blender par rapport à d'autres applications telles que Zbrush. L'étudiant trouvera également des cas pratiques dans lesquels il pourra contextualiser tout le contenu théorique, rendant son apprentissage de la modélisation 3D beaucoup plus efficace.





“

Vous apprendrez de manière pratique à créer des cheveux fantaisistes ou réalistes, en vous adaptant aux exigences des projets et en respectant leurs délais grâce à votre méthodologie de travail renouvelée”

Module 1. Création de cheveux pour les jeux vidéo et les films

- 1.1. Différences entre les cheveux des jeux vidéo et ceux des films
 - 1.1.1. *FiberMesh* et *Cards*
 - 1.1.2. Outils pour la création de cheveux
 - 1.1.3. Logiciel de coiffure
- 1.2. Sculpture de cheveux Zbrush
 - 1.2.1. Formes de base pour les coiffures
 - 1.2.2. Créer des brosses pour les cheveux dans Zbrush
 - 1.2.3. Brosses à courbes
- 1.3. Création de cheveux dans Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Collections et descriptions
 - 1.3.3. *Hair vs. Grooming*
- 1.4. Modificateurs Xgen: donner du réalisme aux cheveux
 - 1.4.1. *Clumping*
 - 1.4.2. *Bobine*
 - 1.4.3. Guides de coiffure
- 1.5. *Cartes de couleurs et de régions*: pour un contrôle absolu des cheveux et du pelage
 - 1.5.1. Cartes des régions capillaires
 - 1.5.2. Coupes: cheveux bouclés, rasés et longs
 - 1.5.3. Microdétail: poils du visage
- 1.6. Xgen avancé: utilisation d'expressions et raffinement
 - 1.6.1. Expressions
 - 1.6.2. Utilités
 - 1.6.3. Affinement des cheveux
- 1.7. Placement de *Cards* dans Maya pour la modélisation de jeux vidéo
 - 1.7.1. Fibres dans les *Cards*
 - 1.7.2. *Cards* à la main
 - 1.7.3. *Cards* et moteur en *Real-time*
- 1.8. Optimisation pour les films
 - 1.8.1. Optimisation de la géométrie des cheveux et des poils
 - 1.8.2. Préparation à la physique du mouvement
 - 1.8.3. Brosses Xgen

- 1.9. *Hair Shading*
 - 1.9.1. *Shader* de Arnold
 - 1.9.2. Un look hyperréaliste
 - 1.9.3. Traitement des cheveux
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Rendu en utilisant Xgen
 - 1.10.2. Éclairage
 - 1.10.3. Suppression du bruit

Module 2. Simulation de Vêtements

- 2.1. Importation de votre modèle dans Marvelous Designer et interface du programme
 - 2.1.1. Marvelous Designer
 - 2.1.2. Fonctionnalité du logiciel
 - 2.1.3. Simulations en temps réel
- 2.2. Création de patrons simples et d'accessoires de vêtements
 - 2.2.1. Créations: T-shirts, accessoires, casquettes et pochettes
 - 2.2.2. Tricotage
 - 2.2.3. Motifs, fermetures éclair et coutures
- 2.3. Création de Vêtements avancés: patrons complexes
 - 2.3.1. Complexité des motifs
 - 2.3.2. Qualités physiques des tissus
 - 2.3.3. Accessoires complexes
- 2.4. Simulation de vêtements à Marvelous
 - 2.4.1. Modèles animés dans Marvelous
 - 2.4.2. Optimisation des tissus
 - 2.4.3. Préparation du modèle
- 2.5. Exportation de vêtements de Marvelous Designer vers Zbrush
 - 2.5.1. *Low Poly* dans Maya
 - 2.5.2. UVs dans Maya
 - 2.5.3. Zbrush, utilisation de Reconstruct Subdiv
- 2.6. Affinement de la peau
 - 2.6.1. *Workflow*
 - 2.6.2. Détails dans Zbrush
 - 2.6.3. Brosses pour vêtements dans Zbrush

- 2.7. Nous allons améliorer notre simulation avec Zbrush
 - 2.7.1. Des tris aux quads
 - 2.7.2. Entretien des UV
 - 2.7.3. Sculpture finale
- 2.8. Texturation de vêtements très détaillés dans Mari
 - 2.8.1. Textures et matériaux textiles carrelables
 - 2.8.2. Cuisson au four
 - 2.8.3. Textures dans Mari
- 2.9. *Shading* de tissu dans Maya
 - 2.9.1. *Shading*
 - 2.9.2. Textures créées dans Mari
 - 2.9.3. Réalisme avec les *shaders* Arnold
- 2.10. Render
 - 2.10.1. Rendu des vêtements
 - 2.10.2. Éclairage sur les vêtements
 - 2.10.3. Intensité de la texture

Module 3. Blender: un nouveau souffle dans l'industrie

- 3.1. Blender Zbrush
 - 3.1.1. Avantages et différences
 - 3.1.2. Blender et l'industrie de l'art 3D
 - 3.1.3. Avantages et inconvénients des logiciels gratuits
- 3.2. Interface Blender et connaissance du programme
 - 3.2.1. Interface
 - 3.2.2. Personnalisation
 - 3.2.3. Expérimentation
- 3.3. Sculpture de la tête et transpotation des contrôles de Zbrush à Blender
 - 3.3.1. Visage humain
 - 3.3.2. Sculpture 3D
 - 3.3.3. Brosses pour Blender
- 3.4. *Full body* sculpture
 - 3.4.1. Corps humain
 - 3.4.2. Techniques avancées
 - 3.4.3. Détail et raffinement

- 3.5. UVs et Rhéologie dans Blender
 - 3.5.1. Rétopologie
 - 3.5.2. UVs
 - 3.5.3. UDIMs de Blender
- 3.6. De Maya à Blender
 - 3.6.1. *Hard Surface*
 - 3.6.2. Modificateurs
 - 3.6.3. Raccourcis clavier
- 3.7. Conseils et astuces pour le Blender
 - 3.7.1. Gamme de possibilités
 - 3.7.2. *Nœuds de géométrie*
 - 3.7.3. *Workflow*
- 3.8. Nœuds dans Blender: *shading* et placement des textures
 - 3.8.1. Système de Nœuds
 - 3.8.2. *Shaders* en utilisant des nœuds
 - 3.8.3. Textures et matériaux
- 3.9. Rendu dans Blender avec Cycles et Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Éclairage
- 3.10. Mise en œuvre de Blender dans notre *workflow* d'artiste
 - 3.10.1. Mise en œuvre dans le *workflow*
 - 3.10.2. Recherche de la qualité
 - 3.10.3. Types d'exportations



C'est la meilleure occasion possible de vous démarquer de vos pairs et d'être reconnu dans le secteur de la modélisation 3D"

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

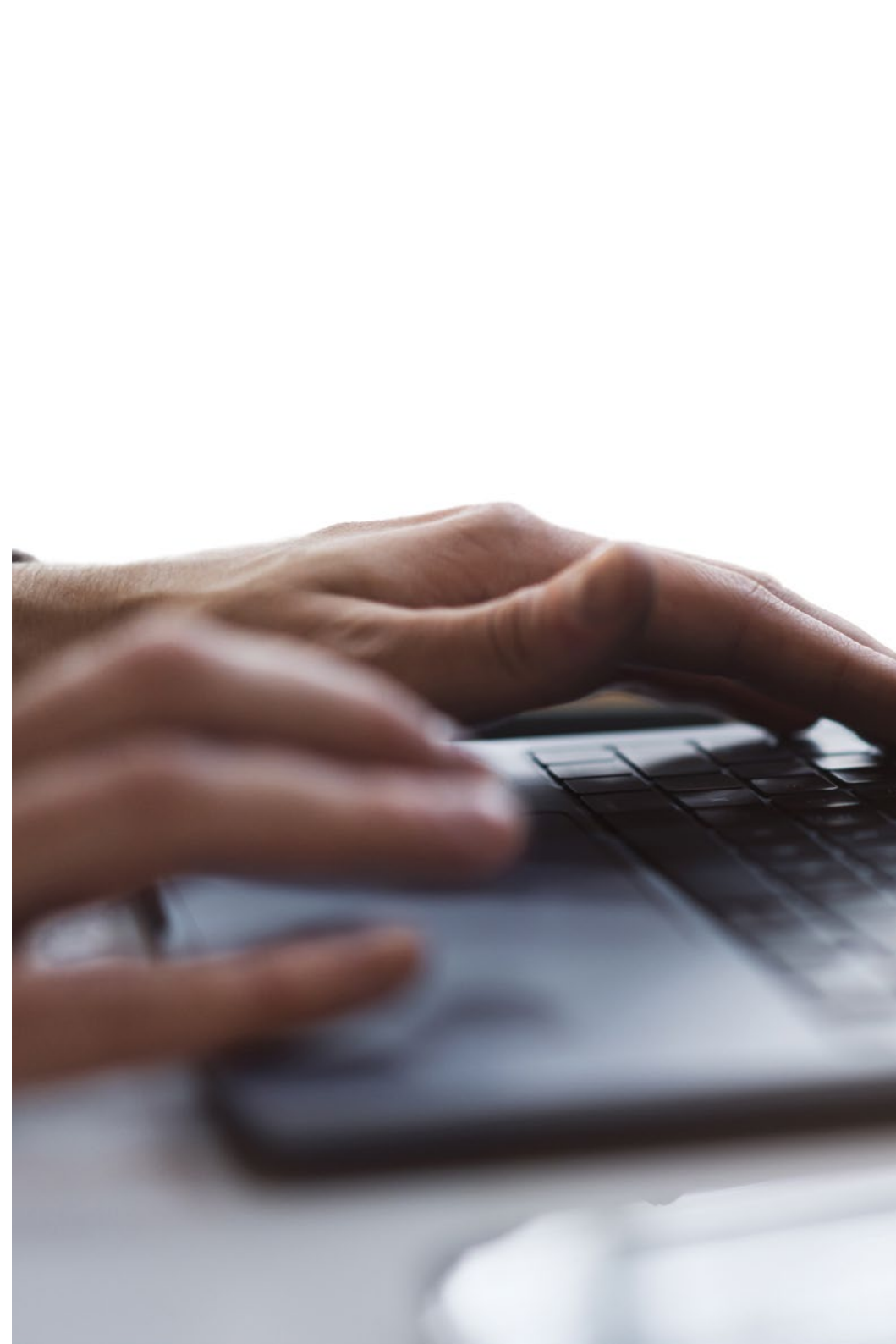
L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

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.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

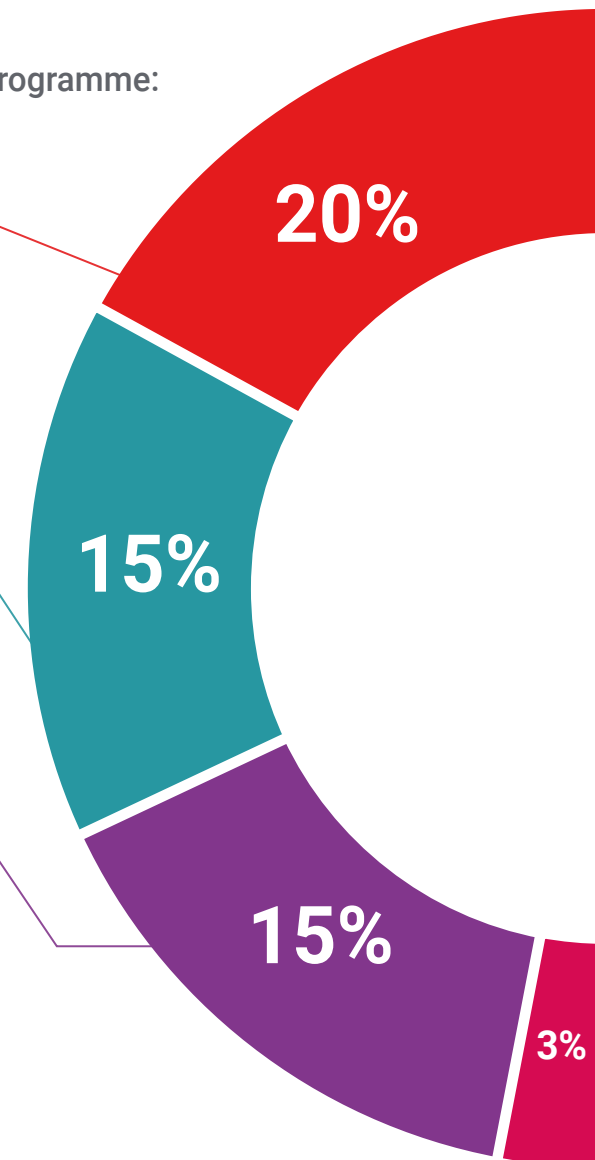
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée 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 3D de Cheveux et Vêtements Simulés**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé
Création 3D de Cheveux
et Vêtements Simulés

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Création 3D de Cheveux et Vêtements Simulés