

# Certificat Avancé

## Modélisation 3D de Créatures





## Certificat Avancé

### Modélisation 3D de Créatures

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

Accès au site: [www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-modelisation-3d-creatures](http://www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-modelisation-3d-creatures)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie

---

*page 22*

06

Diplôme

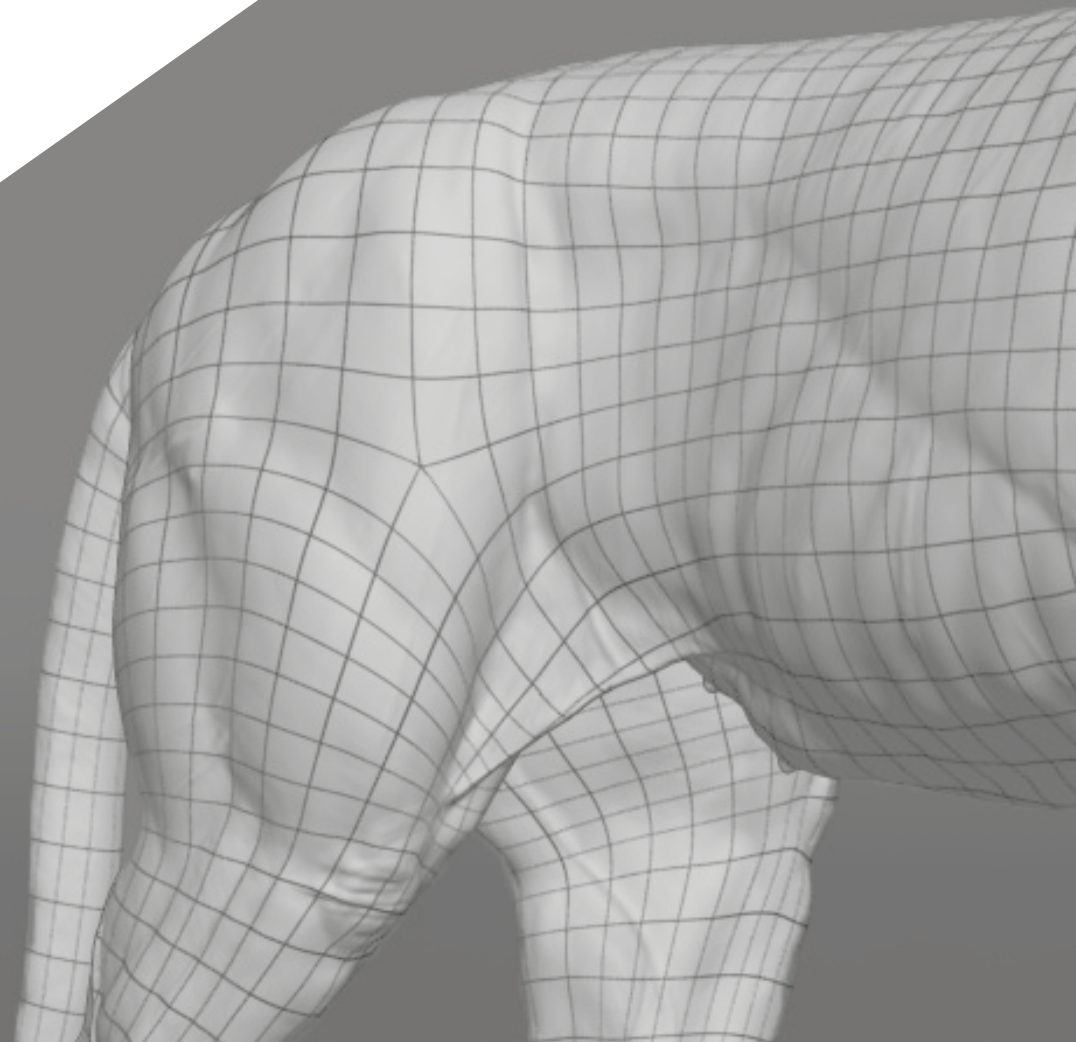
---

*page 30*

# 01

# Présentation

Les créatures fantastiques ou de science-fiction ont toujours fasciné les spectateurs du monde entier. Des terrifiants dinosaures de Jurassic Park aux redoutables dragons de Game of Thrones, les concepteurs 3D ont perfectionné les techniques de modélisation à des niveaux inimaginables, faisant interagir ces créatures avec les acteurs et leur environnement de manière totalement réaliste. Ce niveau de perfection n'est à la portée que des concepteurs les plus habiles, car les techniques de sculpture des créatures sont complexes et nécessitent des connaissances avancées. Grâce à cette qualification TECH, les étudiants maîtriseront tous les outils de modélisation de créatures 3D les plus pointus, ce qui leur permettra de se positionner plus fortement dans le secteur concurrentiel de la conception tridimensionnelle.





“

*Vous serez le créateur des créatures qui resteront dans la mémoire collective des gens en leur donnant un réalisme et une personnalité inhabituels"*

Si la modélisation d'un corps humain requiert d'excellentes compétences, lorsque cette tâche est transférée au domaine de la fantaisie et des créatures fictives ou réelles, l'effort est encore plus grand, car chacun de ces êtres peut avoir un teint et une anatomie différents. Cela exige du professionnel de la conception qu'il maîtrise des techniques de modélisation 3D poussées, notamment des outils tels que Zbrush ou Blender, fréquemment utilisés dans tous les domaines de l'audiovisuel.

Ainsi, avec une maîtrise de ces outils et un flux de travail adapté, l'étudiant de ce diplôme peut créer des créatures de la plus grande complexité, en leur donnant de la personnalité grâce à une qualité sophistiquée et à l'attention portée aux détails. Grâce à cet ensemble de compétences, le diplômé sera bien mieux préparé à s'attaquer à des projets de conception plus importants impliquant des créatures de toutes sortes.

Grâce à la méthodologie avancée de TECH et à la qualité pédagogique et professionnelle des enseignants, les étudiants seront accompagnés à tout moment pendant leur formation. Toute l'équipe du programme s'engage à faire en sorte que les étudiants tirent le meilleur parti de chaque contenu théorique. Elle sera donc plus que disposée à résoudre tout type de doute lié à la Modélisation de Créatures 3D.

En plus de tout cela, la nature 100% en ligne du cours diplômant rend l'étude beaucoup plus facile pour l'étudiant. Il n'y a pas de cours ni de présence en face à face, mais l'étudiant peut télécharger tout le contenu théorique dès le premier jour et l'adapter à son propre rythme de vie ou à ses responsabilités personnelles.

Ce **Certificat Avancé en Modélisation 3D de Créatures** 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 3D en Modélisation 3D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous trouverez dans ce Certificat Avancé la quintessence de la modélisation 3D, expliquée de manière agréable et agile"*

“

*Sans la pression d'avoir à réaliser un projet final ou à assister à des cours physiques ou en ligne, vous aurez la liberté d'étudier ce diplôme comme vous le souhaitez"*

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

*Ne manquez pas cette occasion unique de donner un nouvel élan à votre carrière dans le domaine du design et inscrivez-vous dès aujourd'hui à la TECH Université Technologique.*

*Si Gollum ou Dobby vous ont surpris en leur temps, vous pourrez les surpasser grâce aux connaissances avancées de ce programme.*



# 02

## Objectifs

Ce programme vise à atteindre le plus haut niveau d'excellence et de professionnalisme possible pour ses étudiants dans le domaine du design, en leur fournissant les meilleures techniques de modélisation de créatures afin qu'ils soient capables de surprendre le public et l'industrie elle-même avec leurs créations. De cette manière, les étudiants sont assurés d'une amélioration de leur méthodologie de travail et d'une amélioration substantielle de leurs performances professionnelles, ce qui aura sans aucun doute un impact positif sur leur carrière artistique.





A close-up photograph of a person's hair, likely a woman, with a focus on the texture and color of the strands. The hair is light brown and appears to be blowing in the wind. The image is partially obscured by a diagonal white line that separates it from the rest of the page.

“

*Vous avez des objectifs professionnels très clairs. TECH vous aide à les atteindre en vous plaçant au centre de votre diplôme, avec la liberté et les facilités dont vous avez besoin pour réussir"*



## 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

“

*Vous serez en mesure de concevoir des créatures aussi redoutables et mystérieuses que les Nazgûl du Seigneur des Anneaux, faisant de vous une référence dans le domaine de la modélisation et de la conception 3D"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Modélisation de créatures

- ◆ Apprendre la modélisation de différents types d'anatomie animale
- ◆ Passez en revue les différents types de reptiles et comment créer les échelles avec les cartes de déplacement et les cartes Alphas
- ◆ Découvrez comment exporter des modèles vers Mari pour obtenir des textures réalistes
- ◆ Regard approfondi sur le *Grooming* et comment le faire sur les animaux avec Xgen
- ◆ Rendu des modèles dans Maya Arnold Render

### Module 2. Rendu, éclairage et pose des modèles

- ◆ Découvrez des concepts avancés d'éclairage et de photographie pour vendre des modèles plus efficacement
- ◆ Développer l'apprentissage de la pose du modèle à travers différentes techniques
- ◆ Approfondir dans le développement d'un *Rig* dans Maya pour l'éventuelle animation ultérieure du modèle
- ◆ Observer le contrôle et l'utilisation du rendu du modèle, en faisant ressortir tous ses détails

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

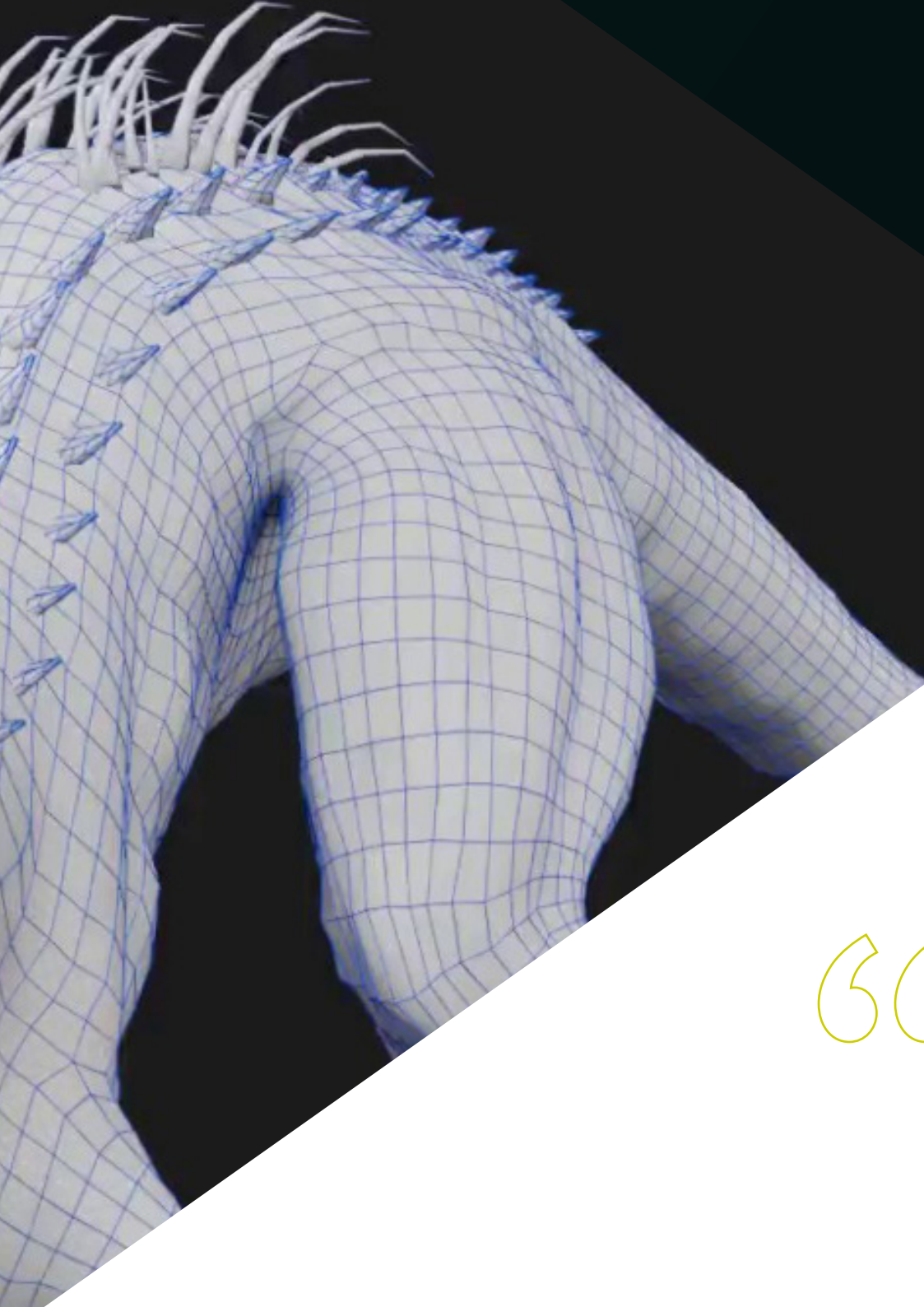
- ◆ Excel avec le logiciel
- ◆ Transférer les connaissances de Maya et Zbrush à Blender pour pouvoir créer des modèles étonnants
- ◆ Explorez le système de nœuds de Blender pour créer différents shaders et matériaux
- ◆ Rendu des modèles d'entraînement blender avec les deux types de moteurs de rendu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

# 03

## Direction de la formation

Le personnel chargé de rédiger tout le contenu théorique de ce Certificat Avancé a été soigneusement sélectionné par TECH pour son excellence dans le domaine de la conception 3D, particulièrement axée sur la création de créatures fictives et réelles. Grâce à l'expérience du corps enseignant, l'étudiant reçoit toutes les connaissances de la main de créateurs comme lui, qui savent ce dont sa carrière a besoin pour décoller et atteindre le succès professionnel souhaité.





“

*Vous aurez à votre disposition une équipe professionnelle qui fera tout son possible pour que vous vous sentiez épanoui en créant les plus belles et majestueuses créatures en 3D"*

## 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 direction artistique et en 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 éléments de 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 Principal des Personnages. 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 été fondamentale pour le succès 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 ZBrush Summit.



## 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 Principal des Personnages chez Riot Games
- Artiste Principal de Personnages chez Blizzard Entertainment
- Artiste chez Iron Lore Entertainment
- Artiste 3D chez Sensory Sweep Studios
- Artiste Senior chez Wahoo Studios/Ninja Bee
- Études Générales à l'Université d'État de Dixie
- Diplôme en Graphisme de l'Eagle Gate Technical College

“

*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, Ombrage chez Timeless Games Inc
- Collaboration avec une société de conseil multinationale pour la conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales
- Technicien Supérieur 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

Compte tenu de la complexité innée du sujet, ce Certificat Avancé en Modélisation 3D de Créatures a été créé en suivant une méthodologie pédagogique innovante dans laquelle l'étudiant est au centre de l'enseignement. Ainsi, l'étudiant apprendra des techniques complexes de modélisation de créatures en 3D grâce à un enseignement pratique et contextuel, rempli d'exemples permettant de voir in situ comment appliquer toute la théorie apprise.



“

*Faites le saut professionnel que vous méritez et inscrivez-vous dès aujourd'hui au Certificat Avancé en Modélisation 3D de Créatures pour ajouter ce professionnalisme supplémentaire que vous recherchez à votre CV"*

## Module 1. Modélisation de créatures

- 1.1. Comprendre l'anatomie animale
  - 1.1.1. Étude des os
  - 1.1.2. Proportions d'une tête d'animal
  - 1.1.3. Différences anatomiques
- 1.2. Anatomie du crâne
  - 1.2.1. Visage d'animal
  - 1.2.2. Muscles de la tête
  - 1.2.3. Couche de peau, sur les os et les muscles
- 1.3. Anatomie de la colonne vertébrale et de la cage thoracique
  - 1.3.1. Musculature du torse et des hanches de l'animal
  - 1.3.2. Axe central de son corps
  - 1.3.3. Création de torsos chez différents animaux
- 1.4. Musculature animale
  - 1.4.1. Muscles
  - 1.4.2. Synergie muscle-os
  - 1.4.3. Formes du corps d'un animal
- 1.5. Reptiles et amphibiens
  - 1.5.1. Peau reptilienne
  - 1.5.2. Petits os et ligaments
  - 1.5.3. Détail précis
- 1.6. Mammifères
  - 1.6.1. Fourrure
  - 1.6.2. Des os et des ligaments plus grands et plus forts
  - 1.6.3. Détail précis
- 1.7. Animaux à plumage
  - 1.7.1. Plumage
  - 1.7.2. Les os et les ligaments sont élastiques et légers
  - 1.7.3. Détail précis
- 1.8. Analyse de la mâchoire et création de dents
  - 1.8.1. Dents spécifiques aux animaux
  - 1.8.2. Détaillage des dents
  - 1.8.3. Dents dans la cavité maxillaire

- 1.9. Création de fourrure, fourrure animale
  - 1.9.1. Xgen dans Maya: *grooming*
  - 1.9.2. Xgen: plumes
  - 1.9.3. Render
- 1.10. Animaux fantastiques
  - 1.10.1. Animaux fantastiques
  - 1.10.2. Modélisation complète des animaux
  - 1.10.3. Textures, éclairage et rendu

## Module 2. Rendu, éclairage et pose des modèles

- 2.1. Pose de personnages dans ZBrush
  - 2.1.1. *Rig* dans ZBrush avec ZSpheres
  - 2.1.2. Transpose Master
  - 2.1.3. Finition professionnelle
- 2.2. *Rigging* et pondération de notre propre squelette dans Maya
  - 2.2.1. *Rig* dans Maya
  - 2.2.2. Outils de *Rigging* avec Advance Skeleton
  - 2.2.3. Pesage de *Rig*
- 2.3. *Blend Shapes* pour donner vie au visage du personnage
  - 2.3.1. Les expressions faciales
  - 2.3.2. *Blend shapes* Maya
  - 2.3.3. Animation avec Maya
- 2.4. Mixamo, un moyen rapide de présenter notre modèle
  - 2.4.1. Mixamo
  - 2.4.2. Rigs Mixamo
  - 2.4.3. Animations
- 2.5. Concepts d'éclairage
  - 2.5.1. Techniques d'éclairage
  - 2.5.2. Lumière et couleur
  - 2.5.3. Ombres
- 2.6. Paramètres de rendu des lumières et d'Arnold
  - 2.6.1. Lumières avec Arnold et Maya
  - 2.6.2. Contrôle et paramètres de l'éclairage
  - 2.6.3. Paramètres et réglages d'Arnold

- 2.7. Illumination de nos modèles dans Maya avec Arnold Render
    - 2.7.1. *Set up* de l'éclairage
    - 2.7.2. Modèle d'éclairage
    - 2.7.3. Mélange de lumière et de couleurs
  - 2.8. Approfondir Arnold: le débruitage et les différents AOVs
    - 2.8.1. AOV's
    - 2.8.2. Traitement avancé du bruit
    - 2.8.3. *Denoiser*
  - 2.9. Rendu en temps réel dans le Toolbag de Marmoset
    - 2.9.1. *Real-time vs. Ray Tracing*
    - 2.9.2. Marmoset Toolbag avancé
    - 2.9.3. Présentation professionnelle
  - 2.10. Post-production du rendu dans Photoshop
    - 2.10.1. Traitement des images
    - 2.10.2. Photoshop: niveaux et contrastes
    - 2.10.3. Couches: caractéristiques et effets
- 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 transpolation 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. Le corps humain
    - 3.4.2. Techniques avancées
    - 3.4.3. Détail et raffinement
  - 3.5. Retopologie et UVs dans Blender
    - 3.5.1. Rhéopologie
    - 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. Les nœuds dans Blender: *Shading* et placement des textures
    - 3.8.1. Système de Nœuds
    - 3.8.2. *Shaders* 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



*Vous êtes au bon endroit pour apprendre à créer des créatures aussi mémorables que Groot"*

# 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 Modélisation 3D de Créatures 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.



“

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

Ce **Certificat Avancé en Modélisation 3D de Créatures** 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 Modélisation 3D de Créatures**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



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



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langue

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé

Modélisation 3D de Créatures

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

# Certificat Avancé

## Modélisation 3D de Créatures

