

# Certificat Avancé

## Texturation





**tech** université  
technologique

## Certificat Avancé Texturation

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-texturation](http://www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-texturation)

# 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

Les nouvelles technologies numériques ont permis de donner vie à des images plates. Elles peuvent ainsi être intégrées dans des *Spost* publicitaires, des clips vidéo, des films et tout média audiovisuel en général. Ce travail nécessite un soin particulier afin d'émuler la réalité à l'aide de logiciels de modélisation. C'est pourquoi, dans ce programme, les étudiants apprendront à manipuler parfaitement les programmes les plus pointus du monde du design, notamment 3DS Max, Photoshop et ZBrush. Tous les contenus seront présentés en mode 100% en ligne, ce qui permettra aux étudiants de combiner leur vie professionnelle avec leurs activités académiques.





“

*Réalisez une grande quantité de détails sans perdre la performance de l'image, grâce aux contenus de ce programme universitaire"*

Ce n'est un secret pour personne que la texture a changé la façon dont une image est appréciée. Grâce à elle, il est possible d'obtenir des effets hyperréalistes dans les animations cinématographiques, les jeux vidéo, les *Spost* publicitaires, etc. C'est pourquoi, dans ce Certificat Avancé, l'étudiant pourra acquérir les connaissances nécessaires pour se développer professionnellement en tant que designer expert en Texturation. Pour ce faire, il devra utiliser les programmes les plus importants du secteur, tels que 3DS Max, Photoshop et ZBrush.

Ainsi, il apprendra tout d'abord les concepts préalables à la création d'un modèle, comme le baking, qui est la projection d'un modèle haute résolution sur un modèle basse résolution, afin d'apprécier la plus grande quantité de détails sans perdre la performance de l'image. Dans cette optique, nous passerons au module de Texturation avec *Substance Painter*, un software qui offre un large éventail d'options pour travailler avec des textures hyperréalistes. En ce sens, les étudiants apprendront à configurer les différentes valeurs et leurs effets sur chaque couche d'un matériau, et à travailler avec des masques pour recréer des effets de saleté ou d'usure.

Enfin, une fois le modèle terminé, il est temps de passer au rendu, grâce auquel le travail peut être montré avec différents jeux de lumières et la meilleure qualité d'image possible. Dans ce module, nous approfondirons ce processus à l'aide de Marmoset, un programme pionnier dans le monde de la sculpture numérique.

Pour toutes ces raisons, ce Certificat Avancé est le plus complet sur le marché académique, étant enseigné en ligne et facilitant l'étude des étudiants. De même, ils disposeront d'un excellent corps enseignant, qui fournira divers matériels didactiques pour consolider les contenus théoriques.

Ce **Certificat Avancé en Texturation** 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 avec 3D Studio Max
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations 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



*Découvrez en profondeur les matériaux et l'outil de rendering du programme Marmoset Toolbag, largement utilisé par les modélistes et les sculpteurs 3D"*

“

*À la fin du diplôme, vous serez en mesure de créer les textures les plus hyperréalistes que le public puisse voir, grâce à vos compétences dans ZBrush"*

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.

Son contenu multimédia, élaboré avec la dernière technologie éducative, permettra aux professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner face à des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le site professionnelles doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

*Grâce au contenu 100% en ligne de ce programme, vous pourrez continuer à exercer vos activités professionnelles et étudier à votre rythme.*

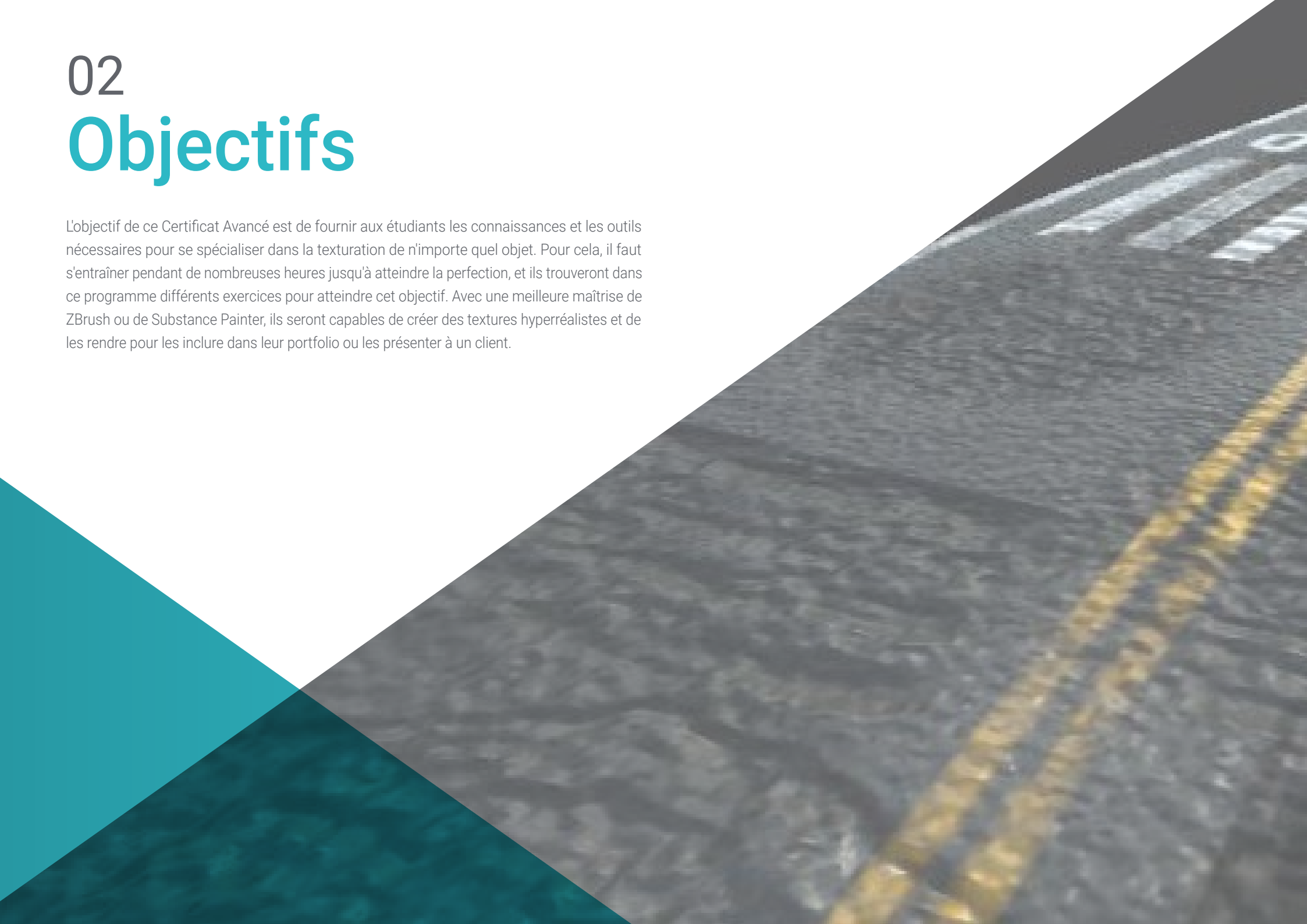
*Inscrivez-vous dès aujourd'hui à ce Certificat Avancé et développez votre capacité à créer tout type de textures 3D.*



# 02

## Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé est de fournir aux étudiants les connaissances et les outils nécessaires pour se spécialiser dans la texturation de n'importe quel objet. Pour cela, il faut s'entraîner pendant de nombreuses heures jusqu'à atteindre la perfection, et ils trouveront dans ce programme différents exercices pour atteindre cet objectif. Avec une meilleure maîtrise de ZBrush ou de Substance Painter, ils seront capables de créer des textures hyperréalistes et de les rendre pour les inclure dans leur portfolio ou les présenter à un client.





“

*Vous aurez accès à divers exercices pour pratiquer et améliorer votre maîtrise des programmes les plus importants pour la Texturation d'objets"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Connaître en profondeur toutes les étapes de la création d'une modélisation 3D professionnelle
- ◆ Connaître et comprendre en détail le fonctionnement des textures et leur influence sur la modélisation
- ◆ Maîtriser plusieurs programmes axés sur la modélisation, les Texturations et le temps réel utilisés aujourd'hui dans le monde professionnel
- ◆ Appliquer les connaissances acquises dans la résolution de problèmes de modélisation
- ◆ Savoir organiser et contrôler le temps consacré à une modélisation 3D complète, en apprenant à évaluer son travail face à d'éventuels travaux
- ◆ Connaître les dernières nouveautés dans le monde de la modélisation et des jeux vidéo, en apprenant les outils les plus récents et les plus utilisés de chaque programme
- ◆ Utiliser de manière experte les connaissances acquises pour créer leurs propres projets et les ajouter intelligemment à leur portfolio
- ◆ Exploiter les ressources de chaque programme pour obtenir le meilleur effet pour votre modélisation
- ◆ Être professionnellement capable d'organiser un temps de travail adéquat pour son emploi
- ◆ Résoudre des problèmes complexes et prendre des décisions responsables





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Texturation

- ◆ Connaître et comprendre toutes les cartes de texture et leur application à la modélisation
- ◆ Connaître les types de matériaux qui existent aujourd'hui et leur fonctionnement, en étant capable d'en créer un à partir de zéro ou de modifier un matériau existant
- ◆ Générer et comprendre les coordonnées de mappage d'un modèle 3D pour un travail ultérieur de texturation
- ◆ Attribution d'identifiants d'objets pour travailler plus efficacement sur les textures
- ◆ Travailler avec des modèles de haute à basse résolution et vice versa pour optimiser davantage le modèle tout en conservant les mêmes niveaux de détail
- ◆ Créer des textures pour le modèle 3D avec différents programmes

### Module 2. Texturation avec Substance Painter

- ◆ Connaître en profondeur le programme Substance Painter, le plus utilisé aujourd'hui pour la texturation dans le monde des jeux vidéo
- ◆ Comprendre le processus de baking d'un modèle haute résolution à un modèle basse résolution
- ◆ Connaître et comprendre les différentes couches d'un matériau et comment elles l'affectent
- ◆ Créer des matériaux à partir de rien et modifier des matériaux existants pour obtenir un matériau entièrement personnalisé
- ◆ Savoir comment travailler avec les coordonnées de mapping et les masques pour appliquer correctement les textures au modèle
- ◆ Connaître les brosses, comment les utiliser et comment créer des brosses personnalisées
- ◆ Apprendre à utiliser les ressources trouvées dans le programme ou à l'extérieur pour améliorer les textures
- ◆ Apprendre différentes méthodes pour créer ou modifier des textures

### Module 3. Rendering

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des matériaux et de l'outil de rendu du programme Marmoset Toolbag, largement utilisé par les modélisateurs et sculpteurs 3D
- ◆ Comprendre comment positionner les lumières pour créer un environnement approprié
- ◆ Créer et positionner des caméras pour obtenir une perspective afin de rendre la modélisation 3D plus intéressante
- ◆ Exporter des rendus professionnels
- ◆ Connaissance de base de l'animation d'une caméra pour créer un rendu animé et obtenir plus d'effets
- ◆ Connaître les derniers outils des programmes
- ◆ Savoir comment faire un rendu de base avec d'autres programmes tels que IRay, Zbrush, Photoshop et Keyshot



*Ce Certificat Avancé marquera un avant et un après dans votre parcours professionnel, vous permettant de commencer à travailler à votre compte dans le monde de la Texturation"*

# 03

## Direction de la formation

Les enseignants chargés de ce programme sont des professionnels du plus haut niveau, qui ont parcouru un long chemin pour perfectionner leur technique de Texturation et le maniement des softwares correspondants. Cela fait d'eux des professionnels du plus haut niveau et les qualifie pour enseigner les contenus du Certificat Avancé. Ainsi, à travers le contenu qu'ils présenteront et les différents supports pédagogiques qu'ils ont développés, l'étudiant recevra les connaissances les plus actuelles et les plus recherchées dans ce secteur.





“

*Les meilleurs professionnels du monde de la Texturation vous enseigneront les astuces qu'ils ont perfectionnées tout au long de leur carrière"*

## Direction



### Mme Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spécialiste des Arts et des Technologies (art numérique, 2D, 3D, VR et AR)
- ◆ Conceptrice et créatrice d'esquisses de personnages en 2D pour les jeux mobiles
- ◆ Designer chez Sara Lee, Motos Bordy, Hebo et Full Gass
- ◆ Enseignante et directrice du Master en Programmation de Jeux Vidéo
- ◆ Enseignante à l'Université de Gérone
- ◆ Doctorat en Architecture de l'Université Polytechnique de Catalogne
- ◆ Licence en Beaux-Arts de l'Université de Barcelone

## Professeurs

### Mme Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modélisatrice Organique et de props, grooming, texturing et shading artist
- ◆ Modélisatrice 3D Organique et Inorganique pour Utopia Avatars chez EGO W3RLD
- ◆ Développement de la modélisation 3D hard surface pour des campagnes publicitaires chez Kutuko Studio
- ◆ Développement de la modélisation organique pour la campagne publicitaire de Nein Club
- ◆ Développement de la modélisation 3D pour la décoration d'intérieur chez Miltidesign
- ◆ Réalisation et coordination de l'exposition collective de femmes "Femenino plural"
- ◆ Travail d'image pour l'animation 2D "Naturaleza Encendida" au Jardin Botanique Royal de Madrid
- ◆ Diplôme en Beaux-Arts à l'Université Complutense de Madrid
- ◆ Master en Modélisation Organique par l'Académie Lightbox

### M. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Expert en Modélisation 3D
- ◆ Enseignant dans des cours liés à la Modélisation 3D
- ◆ Enseignant de Scratch dans des écoles privées
- ◆ Diplômé en Animation 3D, Jeux et Environnements Interactifs



# 04

## Structure et contenu

Ce Certificat Avancé a été développé en suivant la méthodologie éducative la plus avant-gardiste du marché académique, le *Relearning*. Il vise à fournir une grande quantité de matériel audiovisuel pour guider les étudiants, en les formant à toutes les complexités de la création de textures hyperréalistes avec les logiciels les plus utilisés dans le secteur.







“

*Travaillez sur des modèles en passant de la haute à la basse résolution, et vice versa, pour optimiser davantage le résultat final, en conservant les mêmes niveaux de détail et d'hyperréalisme"*

## Module 1. Texturation

- 1.1. Texturation
  - 1.1.1. Bakeo
  - 1.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
  - 1.1.3. Rendu basé sur la physique
  - 1.1.4. Textures tuilables
- 1.2. Coordonnées de mappage. UV
  - 1.2.1. *Unwrap* et coutures
  - 1.2.2. Éditeur UVW
  - 1.2.3. Options de l'éditeur
- 1.3. ID de l'objet
  - 1.3.1. Attribution et fonctionnalité de l'ID
  - 1.3.2. Matériel multi-objets
  - 1.3.3. Application des matériaux en tant qu'instances
- 1.4. HighPoly et baking des normales dans 3DS Max
  - 1.4.1. HighPoly et LowPoly
  - 1.4.2. Paramètres de projection pour baking de *Normal Map*
  - 1.4.3. Bakeado de Texturation Normal Map
  - 1.4.4. Paramètres Normal Map
- 1.5. Cuisson d'autres matériaux dans 3DS MaxAOAO
  - 1.5.1. Application et cuisson Fuzzy Map
  - 1.5.2. Matériaux composites
  - 1.5.3. Ajustement des masques
- 1.6. Rhéopologie dans 3DS Max
  - 1.6.1. Retopology Tools
  - 1.6.2. Retopologie avec l'outil Graphite
  - 1.6.3. Paramètres de rétopologie
- 1.7. Texturation avec 3DS Max
  - 1.7.1. Propriétés des matériaux
  - 1.7.2. Cuisson de la texture
  - 1.7.3. Cuisson des textures. Complete Map, Normal Map et AO Map

- 1.8. Texturation Photoshop
  - 1.8.1. Template de coordonnées
  - 1.8.2. Ajout de détails dans Photoshop et réimportation du modèle avec les textures
  - 1.8.3. Ombrage d'une texture
  - 1.8.4. Créer Normal Map
- 1.9. Mapper les coordonnées avec Zbrush
  - 1.9.1. UV Master
  - 1.9.2. Control Painting
  - 1.9.3. Unwrap y Flatten
- 1.10. Texturation avec Zbrush
  - 1.10.1. Mode peinture
  - 1.10.2. Noise Maker
  - 1.10.3. Projection d'image

## Module 2. Texturation avec Substance Painter

- 2.1. Substance Painter
  - 2.1.1. Créer un nouveau projet et réimporter des modèles
  - 2.1.2. Commandes et interface de base. Vues 2D et 3D
  - 2.1.3. *Bakes*
- 2.2. Couches de cuisson
  - 2.2.1. *World Space Normal*
  - 2.2.2. *Ambient Occlusion*
  - 2.2.3. *Courbure*
  - 2.2.4. *Position*
  - 2.2.5. *ID, Normal, Thickness*
- 2.3. Couches
  - 2.3.1. *Couleur de base*
  - 2.3.2. *Roughness*
  - 2.3.3. *Metallic*
  - 2.3.4. Matériau
- 2.4. Masques et générateurs
  - 2.4.1. Couches et UVs
  - 2.4.2. Masques
  - 2.4.3. Générateurs procéduraux

- 2.5. Matériel source
  - 2.5.1. Types de matériaux
  - 2.5.2. Générateurs sur mesure
  - 2.5.3. Création à partir de 0 d'un matériau de base
- 2.6. Brosses
  - 2.6.1. Paramètres et brosses prédéfinies
  - 2.6.2. Alphas, lazy mouse et symétrie
  - 2.6.3. Créer des brosses personnalisées et les enregistrer
- 2.7. Particules
  - 2.7.1. Brosses à particules
  - 2.7.2. Propriétés des particules
  - 2.7.3. Particules à l'aide de masques
- 2.8. Projections
  - 2.8.1. Préparation des textures
  - 2.8.2. Stencil
  - 2.8.3. Cloner
- 2.9. Substance Share/Source
  - 2.9.1. Substance Share
  - 2.9.2. Substance Source
  - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologie
  - 2.10.1. *Normal Map*
  - 2.10.2. *Padding* ou *Bleed*
  - 2.10.3. *Mipmapping*

## Module 3. Rendering

- 3.1. Marmoset Toolbag
  - 3.1.1. Préparation de la Géométrie et du format FBX
  - 3.1.2. Concepts de base Importation de la géométrie
  - 3.1.3. Liens et matériel
- 3.2. Marmoset Toolbag. Sky
  - 3.2.1. Cadre environnemental
  - 3.2.2. Points lumineux
  - 3.2.3. Lumières en dehors de Sky
- 3.3. Marmoset Toolbag. Détails
  - 3.3.1. Ombre et pose
  - 3.3.2. Matériaux procéduraux
  - 3.3.3. Canaux et réflexion
- 3.4. Rendering en temps réel avec Marmoset Toolbag
  - 3.4.1. Exportation d'images avec transparence
  - 3.4.2. Exportation interactive Marmoset Viewer
  - 3.4.3. Exportation de films
- 3.5. Marmoset Toolbag. Caméras animées
  - 3.5.1. Préparation du modèle
  - 3.5.2. Caméra
  - 3.5.3. Caméra principale. Animation interactive
- 3.6. Marmoset Toolbag. Caméras animées avancées
  - 3.6.1. Ajout de nouvelles caméras
  - 3.6.2. Animation paramétrique
  - 3.6.3. Détails finaux
- 3.7. Marmoset Toolbag 4. Raytrace
  - 3.7.1. *Subsurface*
  - 3.7.2. *Ray Tracing*
  - 3.7.3. Ajout de caméras et rendu de carte
- 3.8. Rendu avec Substance Painter Iray
  - 3.8.1. Configuration de l'Iray
  - 3.8.2. *Viewer Settings*
  - 3.8.3. *Display Settings*
- 3.9. Rendering avec ZBrush
  - 3.9.1. Paramètres des matériaux
  - 3.9.2. BPR *Render* et lumières
  - 3.9.3. Masques BPR et rendu final dans Photoshop
- 3.10. Rendu avec Keyshot
  - 3.10.1. De Zbrush à Keyshot
  - 3.10.2. Matériaux et éclairage
  - 3.10.3. Composition Photoshop et image finale

# 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.



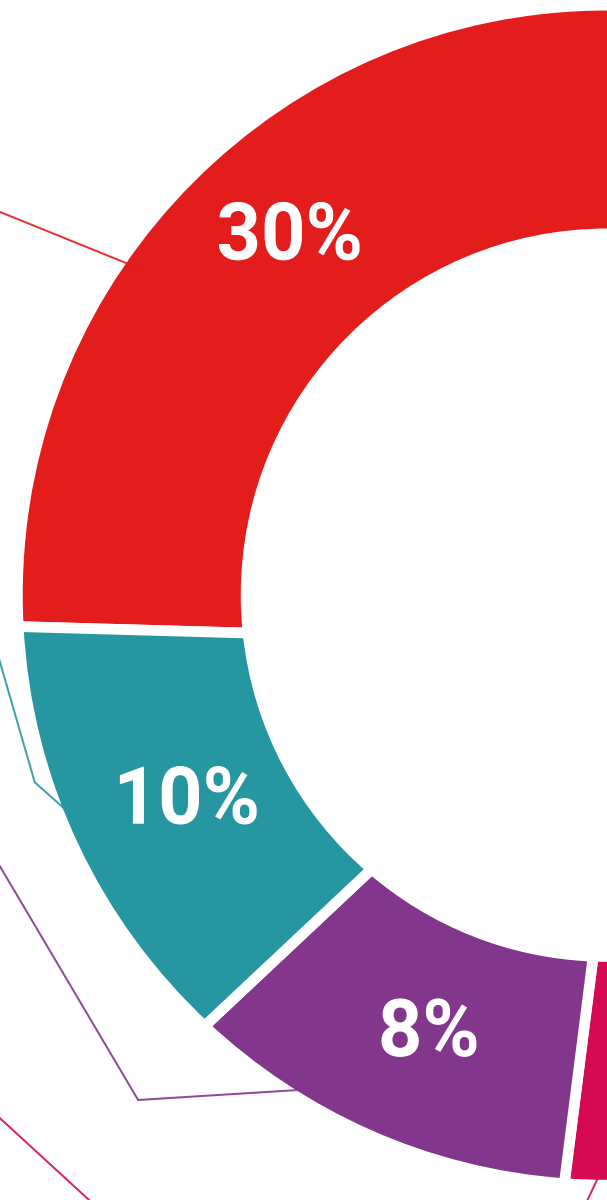
#### Pratiques en compétences et aptitudes

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 Texturation 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 Texturation** 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 Texturation**

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 Texturation

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

# Certificat Avancé

## Texturation

