

Certificat Avancé

Modélisation Graphite et Zbrush





Certificat Avancé Modélisation Graphite et Zbrush

- » 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.techtitute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-modelisation-graphite-zbrush

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 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

La modélisation tridimensionnelle, ainsi que la sculpture numérique, deviennent de plus en plus populaires grâce à des outils spécialisés. Graphite Tool et ZBrush sont deux des outils les plus populaires utilisés par les designers pour modifier avec précision des objets ou sculpter en 3D. L'influence croissante du design 3D dans la production industrielle, dans l'animation ou le développement de jeux vidéo, entraîne un regain d'intérêt pour ces programmes et donc aussi l'attention des graphistes dans la spécialisation de ces outils. Cette formation en ligne contient toutes les connaissances et fonctionnalités nécessaires pour faire de l'étudiant un professionnel utilisant l'outil Graphite et ZBrush.





“

Spécialisez votre carrière professionnelle dans la modélisation 3D avec Graphite Tool et ZBrush grâce à cette formation entièrement en ligne”

Graphite Tool et Zbrush sont les programmes les plus utilisés par les modélisateurs 3D qui ont travaillé sur de grands projets dans le monde du cinéma et des jeux vidéo. Ils permettent de sculpter des formes en argile numérique, de créer des personnages d'autres univers et de présenter un rendu réaliste et fluide. Ils sont également plus intuitifs à utiliser que d'autres logiciels, ce qui explique pourquoi ils ont été utilisés pour créer des personnages tels que Baymax dans Big Hero 6 de Disney Pixar, ou pour habiller Pikachu dans le costume de Deadpool.

Pour toutes ces raisons, il est essentiel pour les designers qui souhaitent se lancer dans la modélisation d'avoir une connaissance approfondie de ces outils. Ainsi, TECH Université Technologique présente ce Certificat Avancé, dans lequel les étudiants pourront adapter leur rythme d'apprentissage en fonction de leurs activités quotidiennes grâce à la modalité 100% en ligne. Ils pourront ainsi accéder aux contenus depuis n'importe quel endroit du monde et au moment qui leur convient le mieux.

Ainsi, ils pourront connaître Graphite Tool en détail, apprendre son interface et l'utiliser comme un professionnel. Ensuite, vous passerez en revue de manière exhaustive ZBrush, en apprenant les différentes méthodes pour modéliser des personnages ou des créatures, optimiser leur modélisation, améliorer leur symétrie, les diviser en groupes et, en général, tout ce dont vous avez besoin pour faire de la modélisation 3D organique. Ainsi, à la fin des deux premiers modules, l'étudiant sera prêt à modéliser un personnage à partir de zéro.

Tous ces contenus seront accompagnés de vidéos didactiques, dans lesquelles seront expliquées les manières les plus appropriées de travailler pour les professionnels. En plus de présenter les astuces pour sculpter une tête, créer des cheveux, des poils, des vêtements et autres. En bref, un Certificat Avancé actuel, idéal pour se lancer dans ce nouveau secteur.

Ce **Certificat Avancé en Modélisation Graphite et Zbrush** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation 3D 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
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé 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



Apprenez les trucs et astuces des professionnels pour modéliser des personnages dans ZBrush

“ *TECH a conçu et perfectionné la méthodologie Relearning, pour vous permettre d'apprendre de manière naturelle et progressive, en renforçant vos compétences pour relever de nouveaux défis*”

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.

Inscrivez-vous dès maintenant à ce programme et vous aurez accès au contenu le plus récent et le plus innovant sur la modélisation Graphite et ZBrush.

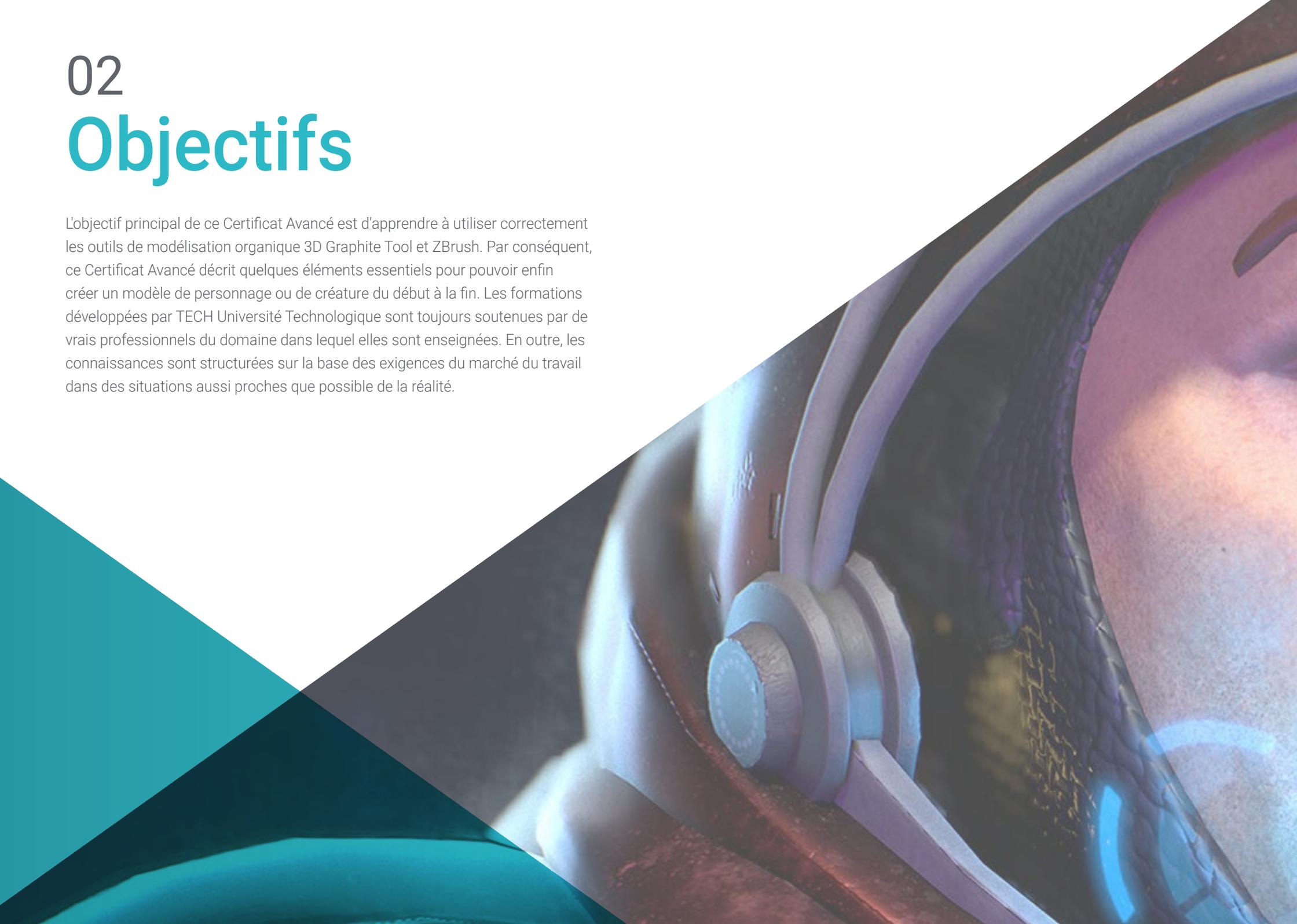
Grâce au mode 100% en ligne, vous pourrez adapter votre rythme d'apprentissage sans quitter vos activités professionnelles et personnelles.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé est d'apprendre à utiliser correctement les outils de modélisation organique 3D Graphite Tool et ZBrush. Par conséquent, ce Certificat Avancé décrit quelques éléments essentiels pour pouvoir enfin créer un modèle de personnage ou de créature du début à la fin. Les formations développées par TECH Université Technologique sont toujours soutenues par de vrais professionnels du domaine dans lequel elles sont enseignées. En outre, les connaissances sont structurées sur la base des exigences du marché du travail dans des situations aussi proches que possible de la réalité.





“

TECH conçoit les systèmes d'études de manière à ce que les connaissances puissent être acquises dans un délai de 6 mois”



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. Modélisation 3D avec *Graphite Tool*

- ◆ Apprenez à connaître en détail l'outil *Graphite Tool*, le plus utilisé par les professionnels de 3DS Max
- ◆ Apprenez son interface et comment l'utiliser pour obtenir un résultat plus professionnel en moins de temps
- ◆ Comparez chaque outil avec ses semblables en mode polygonal et apprenez leurs avantages
- ◆ Connaître les outils que vous utiliserez tout au long du processus de Modélisation 3D et savoir comment les optimiser
- ◆ Trouver les erreurs dans la modélisation 3D et savoir comment les résoudre de la manière la plus intelligente

Module 2. Modélisation 3D avec *ZBrush*

- ◆ Connaître en profondeur le programme *ZBrush*, le plus utilisé en modélisation organique sur le marché
- ◆ Optimiser le modèle au fur et à mesure que vous travaillez dessus, en évitant les problèmes éventuels après le raffinement
- ◆ Comprendre chacun des outils du programme, savoir quand les utiliser et pourquoi
- ◆ Apprenez l'outil *Hard Surface*, qui vous permet de faire de la modélisation inorganique au sein du programme
- ◆ Apprendre les différentes méthodes de modélisation organique
- ◆ Apprenez tout ce dont vous avez besoin pour commencer un personnage ou une créature à partir de zéro et aller jusqu'au bout sans problème

Module 3. Personnages

- ◆ Créer un personnage ou une créature de zéro au rendering
- ◆ Connaître des astuces pour travailler plus rapidement et plus efficacement avec *ZBrush*
- ◆ Avoir les connaissances pour savoir quand utiliser une méthode ou une autre en fonction de la situation
- ◆ Avoir un guide pratique pour sculpter certains éléments qui peuvent être plus difficiles à travailler
- ◆ Dépanner les problèmes tout au long d'une modélisation
- ◆ Connaître des méthodes spécifiques pour créer différents types de matériaux dans une modélisation
- ◆ Générer des cheveux dans différents styles et avec différents programmes en fonction du style, du stylisé/cartoon à l'hyperréalisme
- ◆ Savoir poser le personnage, en connaissant l'importance du dynamisme et de la silhouette
- ◆ Ajouter des éléments qui donnent de l'importance au personnage, comme les accessoires, *Props* et l'environnement



*Apprenez à utiliser chacun des outils offerts par *Graphite Tool* et *ZBrush* afin de pouvoir les mettre en pratique dans la dimension de travail*

03

Direction de la formation

Ce programme est conçu selon les directives d'un groupe d'experts du plus haut prestige. Il s'agit de professionnels actifs qui ont consacré une grande partie de leur carrière à développer leur technique de texturation, en restant à l'avant-garde du secteur et en développant leur pratique professionnelle dans les meilleurs studios d'animation et projets d'envergure internationale. 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.





“

Vous apprendrez auprès des meilleurs concepteurs et professionnels du secteur ayant une grande expérience du terrain”

Direction



Mme Sanches Lalaguna, Ana

- ♦ Artiste 3D pour les jeux vidéo
- ♦ Généraliste 3D chez *NeuroDigital Technologies*
- ♦ Designer 3D chez *Studio*
- ♦ Modélisateur de figurines de jeux vidéos *Freelance*
- ♦ *Junior Videogame Artist* chez *InBreak Studios*
- ♦ Master en Art et Design de Jeux Vidéo à l'U-tad
- ♦ Diplôme en Cinéma d'Animation 2D et 3D à l'ESDIP

Professeurs

Mme González García, Andrea

- ♦ Sculpteur numérique de créatures fantastiques avec ZBRUSH
- ♦ Designer et modélisateur numérique de personnages fantastiques pour la R&D de systèmes musculaires chez INBIBO
- ♦ Designer chez Artesanías Bely
- ♦ Design de logos pour des entreprises commerciales
- ♦ Design de logos pour différentes BOX de Crossffit
- ♦ Technicien Supérieur en Animation 3D
- ♦ Diplôme d'Introduction à la modélisation de Hard Surface
- ♦ Diplôme en Rigging Facial
- ♦ Diplôme en Art vectoriel avec Illustrator

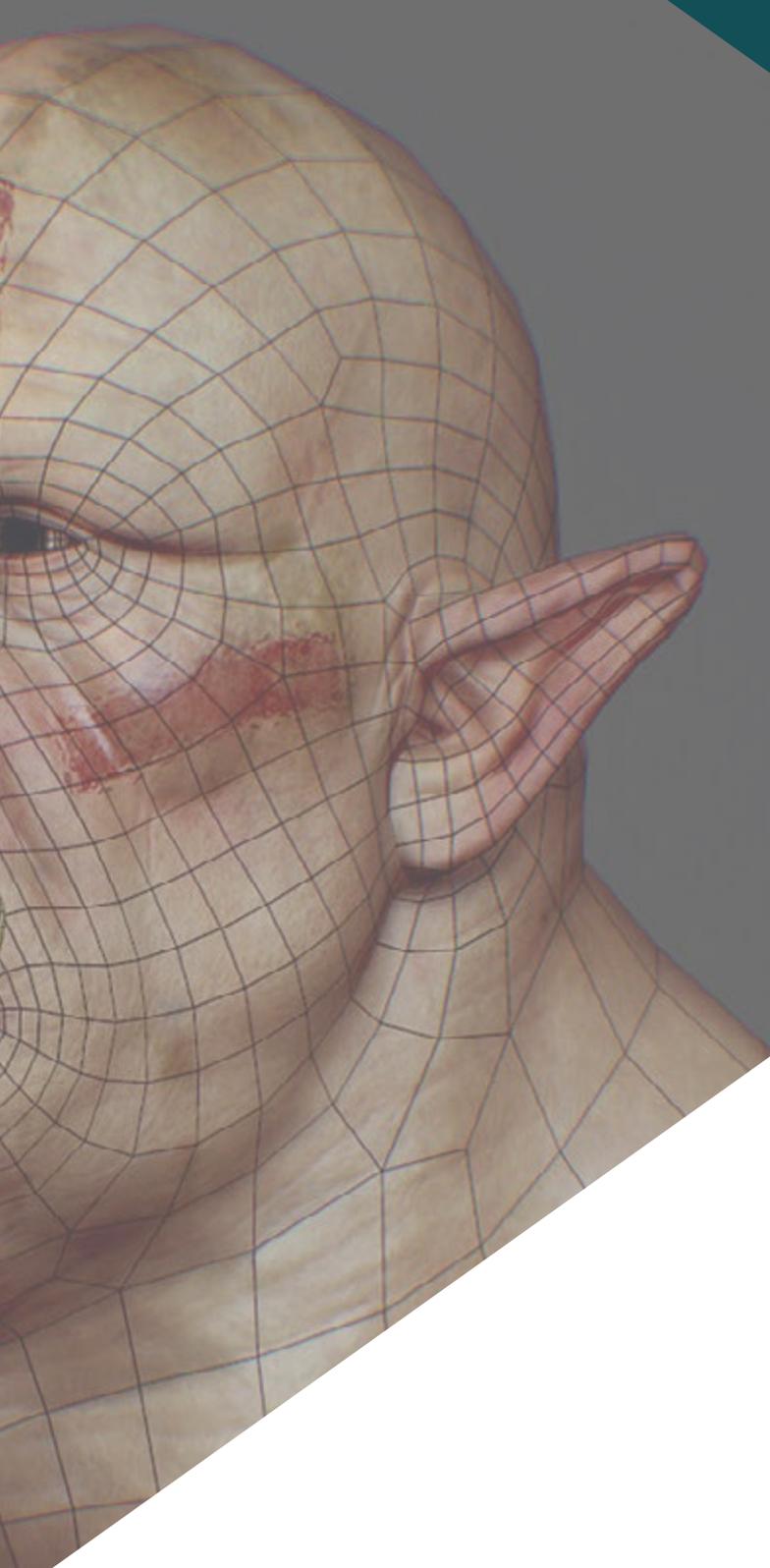


04

Structure et contenu

La direction et le personnel enseignant de ce cours ont conçu la structure et le contenu de ce Certificat Avancé en Modélisation Graphite et Zbrush pour le rendre plus accessible et plus facile à apprendre. Son syllabus complet et actualisé couvre tous les aspects les plus pertinents tels que son interface, les différents utilitaires et la manière d'utiliser la modélisation *Hardsurface* pour les surfaces dures. Enfin, le modèle réalisé dans l'outil *Transpose Master*, sera montré, posant la figure, le personnage ou la créature créée par l'étudiant. L'étudiant élargira ses connaissances pour créer des personnages ou des surfaces dures réalistes. Tout cela avec tout le matériel multimédia et les ressources pédagogiques disponibles en permanence dans la classe virtuelle.





“

Ce Certificat Avancé vous aidera à utiliser les logiciels de Modélisation Graphite et Zbrush les plus avancés du marché en seulement 6 mois”

Module 1. Modélisation 3D avec Graphite Tool

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Fonctionnalité
 - 1.1.2. Activer l'outil
 - 1.1.3. Interface
- 1.2. Sous-objets et sélection
 - 1.2.1. Sous-objets
 - 1.2.2. Modifier la topologie
 - 1.2.3. Modifier la sélection
- 1.3. Edition
 - 1.3.1. *Swift Loop*
 - 1.3.2. *Paint Connect*
 - 1.3.3. *Contraintes*
- 1.4. Géométrie
 - 1.4.1. *Relax*
 - 1.4.2. *Attach et Detach*
 - 1.4.3. *Create et Collapse*
 - 1.4.4. *Quadlify et Slice*
- 1.5. Outils similaires au mode polygonal
 - 1.5.1. *Polygons*
 - 1.5.2. *Boucles*
 - 1.5.3. *Tris*
 - 1.5.4. *Subdivisions*
 - 1.5.5. *Visibility*
 - 1.5.6. *Align*
 - 1.5.7. Lissage et durcissement
- 1.6. PolyDraw 1
 - 1.6.1. *Drag et Conform*
 - 1.6.2. *Step Build* sur le *Grid*
 - 1.6.3. *Step Build* sur le *Surface*

- 1.7. PolyDraw 2
 - 1.7.1. *Shapes et Topology*
 - 1.7.2. *Splines et Strips*
 - 1.7.3. *Surface et Branches*
- 1.8. *Paint Deform*
 - 1.8.1. *Pincel Shift* et ses options
 - 1.8.2. *Pincel Push/Pull* et ses options
 - 1.8.3. *Mirror* et autres options
- 1.9. Sélection
 - 1.9.1. Sélections fermées, sélections ouvertes et sélections enregistrées
 - 1.9.2. Sélection par surfaces, normales, perspective ou paramètres *Random*
 - 1.9.3. Sélection par sommet, distance, symétrie ou couleur
- 1.10. Peindre avec des objets
 - 1.10.1. Catalogue d'objets
 - 1.10.2. Options du pinceau
 - 1.10.3. Fonctionnalité

Module 2. Modélisation 3D avec ZBrush

- 2.1. ZBrush
 - 2.1.1. Interface et commandes de base
 - 2.1.2. *Subtools*, symétrie, *Transpose* et *Deformation*
 - 2.1.3. Brosses et *Alphas*
- 2.2. Outils principaux
 - 2.2.1. Masques et *Polygrups*
 - 2.2.2. Subdivisions, Dynamesh et ZRemesher
 - 2.2.3. Modify Topology, Matcaps et BPR
- 2.3. Outils de modification
 - 2.3.1. *Insert Multi Mesh*
 - 2.3.2. *Layers* et *Morph Target*
 - 2.3.3. Projections et *Extract*

- 2.4. Outils avancés
 - 2.4.1. *Crease et Bevel*
 - 2.4.2. *Surface et Shadowbox*
 - 2.4.3. *Decimation Master*
- 2.5. ZSpheres et *Adaptive Skin*
 - 2.5.1. Contrôles des sphères Z
 - 2.5.2. ZSketch
 - 2.5.3. *Adaptive Skin*
- 2.6. Dynamesh et Zremesher avancé
 - 2.6.1. Booléen
 - 2.6.2. Brosse
 - 2.6.3. Zremesher à l'aide de guides
- 2.7. Pinceaux *Curve*
 - 2.7.1. Contrôles et modificateurs
 - 2.7.2. *Curve Surface* et autres brosses
 - 2.7.3. Créer des brosses avec *Curve*
- 2.8. *Hard Surface*
 - 2.8.1. Segments avec des masques
 - 2.8.2. *PolyGroupit*
 - 2.8.3. *Panel Loops*
 - 2.8.4. ZModeler
 - 2.8.5. Primitives
- 2.9. Modificateurs
 - 2.9.1. Extender et *Multi Slice*
 - 2.9.2. *Deformer* et *Blend Twist*
 - 2.9.3. *Taper* et *Flatten*
 - 2.9.4. *Bend Arc* et *Bend Curve*
- 2.10. *Transpose Master*
 - 2.10.1. Poser un personnage avec *Transpose Master*
 - 2.10.2. Corriger les détails
 - 2.10.3. Préparer le personnage pour le rendu

Module 3. Personnages

- 3.1. Types de personnages
 - 3.1.1. Réaliste et dessin animé/stylisé
 - 3.1.2. Humanoïdes et créatures
 - 3.1.3. Anatomie et proportions
- 3.2. Conseils pour travailler avec ZBrush
 - 3.2.1. Travailler avec des références et des transparences. Ajustement et transformation de la 2D à la 3D
 - 3.2.2. Joindre des pièces avec Dynamesh. Travailler par pièces ou en conjonction avec les *Polygroups* et ZRemesher
 - 3.2.3. *Lazy Mouse* et GoZ
- 3.3. Sculpter une tête dans ZBrush
 - 3.3.1. Formes primaires et proportions
 - 3.3.2. Paupières et yeux
 - 3.3.3. Nez, oreilles et lèvres
 - 3.3.4. ZRemesher pour une tête
 - 3.3.5. Sourcils et cils
 - 3.3.6. Détail et raffinement
- 3.4. Costumes
 - 3.4.1. Vêtements
 - 3.4.2. Armures
 - 3.4.3. Détails modélisés et *Noise Maker*
- 3.5. Conseils de modélisation
 - 3.5.1. Mains
 - 3.5.2. Cheveux coiffés
 - 3.5.3. Détails supplémentaires avec les Alphas
- 3.6. Conseils pour la modélisation des types de matériaux
 - 3.6.1. Plumes
 - 3.6.2. Roches ou minéraux
 - 3.6.3. Balances

- 3.7. Cheveux avec ZBrush
 - 3.7.1. Pinceaux *Curve*
 - 3.7.2. Cheveux longs avec la brosse *Curve*
 - 3.7.3. Poils courts ou animaux
- 3.8. Cheveux avec Xgen
 - 3.8.1. Références et préparation des outils
 - 3.8.2. Application des modificateurs et des outils en profondeur
 - 3.8.3. Éclairage et rendu
- 3.9. Poser avec *Transpose Master*
 - 3.9.1. TPoseMesh. Travailler avec des masques lissés, déplacer et faire pivoter
 - 3.9.2. Importance de la silhouette
 - 3.9.3. TPose SubtTool. Corriger et finaliser les détails
- 3.10. Props du personnage et *Entorno*
 - 3.10.1. Accessoires et armes. Éléments qui parlent de l'histoire du personnage
 - 3.10.2. Éléments de l'environnement et du décor. Mise en valeur du personnage
 - 3.10.3. Un éclairage propre au personnage





“

Inscrivez-vous maintenant et apprenez les meilleurs utilitaires pour la modélisation 3D avec Graphite Tool et ZBrush et comment utiliser leurs outils plus complexes”

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 est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. 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

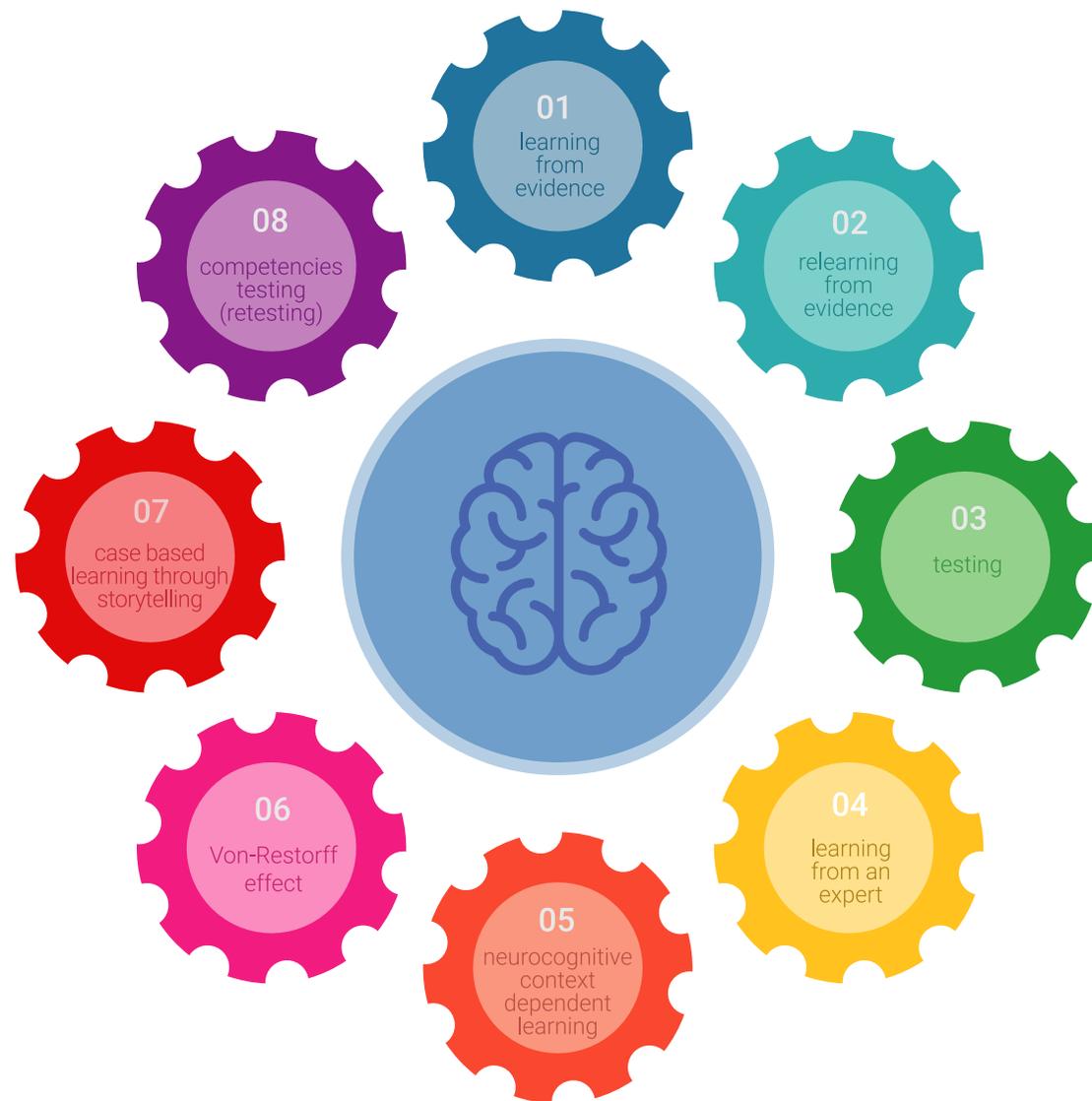
TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

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 les 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures 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 Graphite et Zbrush 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.



“

Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”

Ce **Certificat Avancé en Modélisation Graphite et Zbrush** 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 Graphite et Zbrush**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**





Certificat Avancé Modélisation Graphite et Zbrush

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

Certificat Avancé

Modélisation Graphite et Zbrush

