

Certificat Avancé

Modélisation Humaine 3D





tech université
technologique

Certificat Avancé Modélisation Humaine 3D

- » 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-humaine-3d

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01

Présentation

Pour devenir un grand professionnel, il faut se plonger dans les bases et les maîtriser autant que possible, car mieux on sait ce que l'on fait, plus on peut aller loin. L'anatomie humaine est la clé qui permet de comprendre le fonctionnement du corps et d'en tirer parti pour réaliser d'excellents modèles. Dans cette formation en ligne, le diplômé maîtrisera les connaissances sur l'anatomie du corps humain, en connaissant tous les détails pour en tirer le meilleur parti. Dans cette formation en ligne, le diplômé maîtrisera les connaissances sur l'anatomie du corps humain, en connaissant tous les détails pour réaliser une bonne topologie et en tirer le meilleur parti.





“

Dans ce Certificat Avancé, vous approfondirez votre connaissance de Substance et vous serez en mesure de concrétiser tout ce que vous voudrez de la meilleure façon possible"

Connaître tous les détails de la modélisation 3D humaine pour en tirer le meilleur parti, c'est ce qui fait la différence entre un artiste médiocre et un grand artiste. Pour ce faire, il faut que les bases soient bien établies. Dans l'industrie, il est très courant de rencontrer des problèmes dans d'autres départements parce que le travail est trop long; il est donc essentiel de comprendre autant que possible l'importance d'une bonne topologie et ce qu'elle représente, ainsi que son influence à tous les niveaux de la production.

La présente formation vise à former des professionnels capables de créer aussi bien un personnage pour les jeux vidéo que pour de grandes productions hollywoodiennes. Pour ce faire, l'étudiant apprendra à utiliser Mari, le logiciel standard de l'industrie cinématographique. Cela lui permettra d'avoir une longueur d'avance sur de nombreux artistes de l'industrie et de se démarquer. Pour sa part, Substance est la norme en matière de textures de jeux vidéo et donc, la connaître et la maîtriser est quelque chose que le diplômé doit savoir faire pour être en mesure de faire tout ce qui est proposé de la meilleure façon possible.

De plus, comme il s'agit d'un diplôme en ligne, l'étudiant n'est pas conditionné par des horaires fixes ou par la nécessité de se déplacer dans un autre lieu physique. Vous pourrez accéder à une mine de contenus qui vous aideront à atteindre l'élite de la modélisation 3D à tout moment de la journée; tout en combinant, à votre rythme, votre vie professionnelle et personnelle avec votre vie académique.

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



Cette qualification vous permettra d'acquérir les compétences nécessaires pour rester à jour dans un environnement en constante évolution"

“

Soyez le plus professionnel possible; en comprenant l'importance d'une bonne topologie et l'influence qu'elle exerce sur tous les niveaux de la production"

Le corps enseignant comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Le contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage concret et contextuel, dans un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Plongez dans l'anatomie humaine, qui est un aspect clé de la compréhension du fonctionnement du corps, et utilisez-la pour créer de superbes modèles.

En apprenant à utiliser Mari, vous aurez un avantage sur de nombreux artistes du secteur, ce qui vous permettra de vous démarquer.



02 Objectifs

Le programme permettra au diplômé d'approfondir ses connaissances de l'anatomie humaine afin de développer des personnages hyperréalistes, par le biais de la maîtrise de la retopologie, des UVS et du texturing pour parfaire les modèles créés. Tout cela, sous la création d'un travail optimal et dynamique, en acquérant les compétences et les connaissances les plus demandées dans l'industrie de la 3D.





“

Vous vous plongerez dans la rétopologie avancée du corps entier et du visage dans Maya"

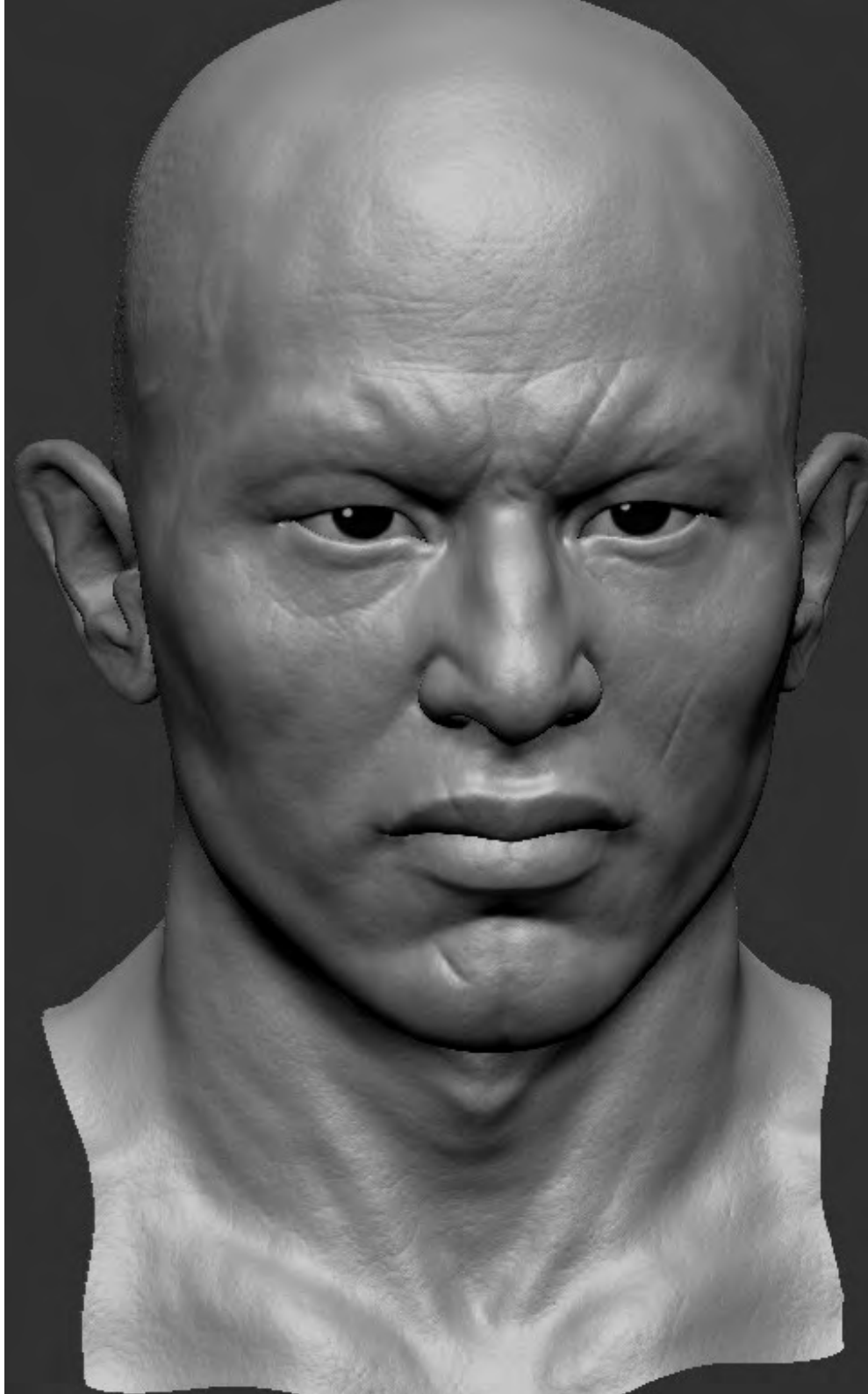


Objectifs généraux

- ◆ Développer les connaissances de l'anatomie humaine et animale afin de développer des créatures hyperréalistes
- ◆ Maîtriser la rhéologie, les UV et le texturing pour perfectionner les modèles créés
- ◆ Créer un flux de travail optimal et dynamique pour une meilleure performance 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 pourrez ainsi devenir un artiste 3D dans des projets liés au cinéma, à la publicité et aux jeux vidéo ou encore devenir un grand sculpteur 3D en freelance”





Objectifs spécifiques

Module 1. Anatomie

- ◆ Étude de l'anatomie humaine des hommes et des femmes
- ◆ Dessiner le corps humain de manière très détaillée
- ◆ Sculpter un visage hyperréaliste

Module 2. Retopologie et *Maya Modeling*

- ◆ Maîtriser les différentes techniques de sculpture professionnelle
- ◆ Créer une retopologie avancée du corps entier et du visage dans Maya
- ◆ Approfondir comment appliquer des détails en utilisant des *Alphas* et des pinceaux dans Zbrush

Module 3. UVs et texturing avec *Allegorithmic Substance Painter* et Mari

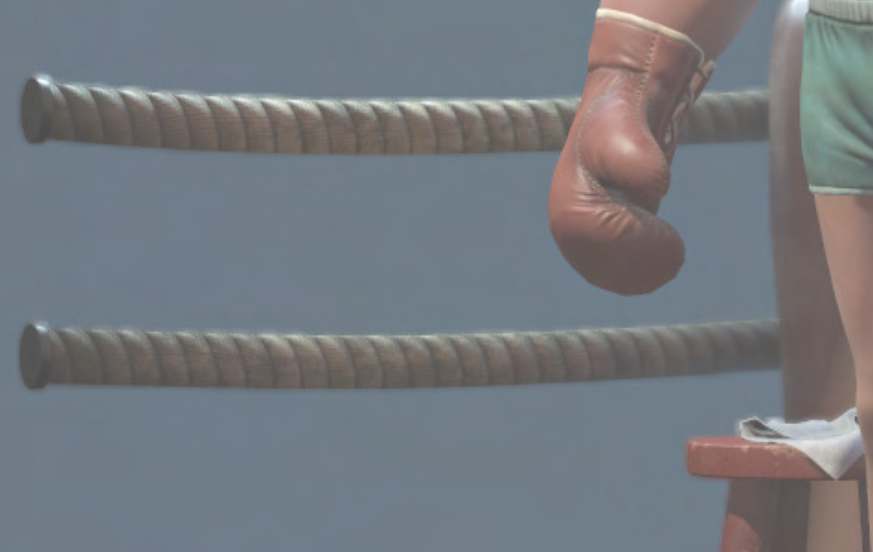
- ◆ Étudier la forme la plus optimale des UV dans les systèmes Maya et UDIM
- ◆ Développer les connaissances de texturing dans *Substance Painter* pour les jeux vidéo
- ◆ Apprendre à texturer dans Mari pour obtenir des modèles hyperréalistes
- ◆ Apprendre à créer des textures XYZ et des cartes de *Displacement* sur nos modèles
- ◆ Apprendre comment importer nos textures dans Maya



03

Direction de la formation

TECH a sélectionné des enseignants possédant une vaste expérience dans différents types de projets de création, tant pour l'industrie des jeux vidéo que pour l'animation et la mise en scène dans le cadre de divers projets. Grâce à cette expérience professionnelle, l'étudiant bénéficie d'une théorie adaptée aux réalités du marché actuel, maîtrisant les aspects les plus demandés par les entreprises et qui ne sont pas enseignés dans les facultés d'informatique traditionnelles.





“

*Apprenez auprès des meilleurs à
créer des textures XYZ et des cartes
de Displacement sur des modèles”*

Directeur invité internationa

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**.



D. 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

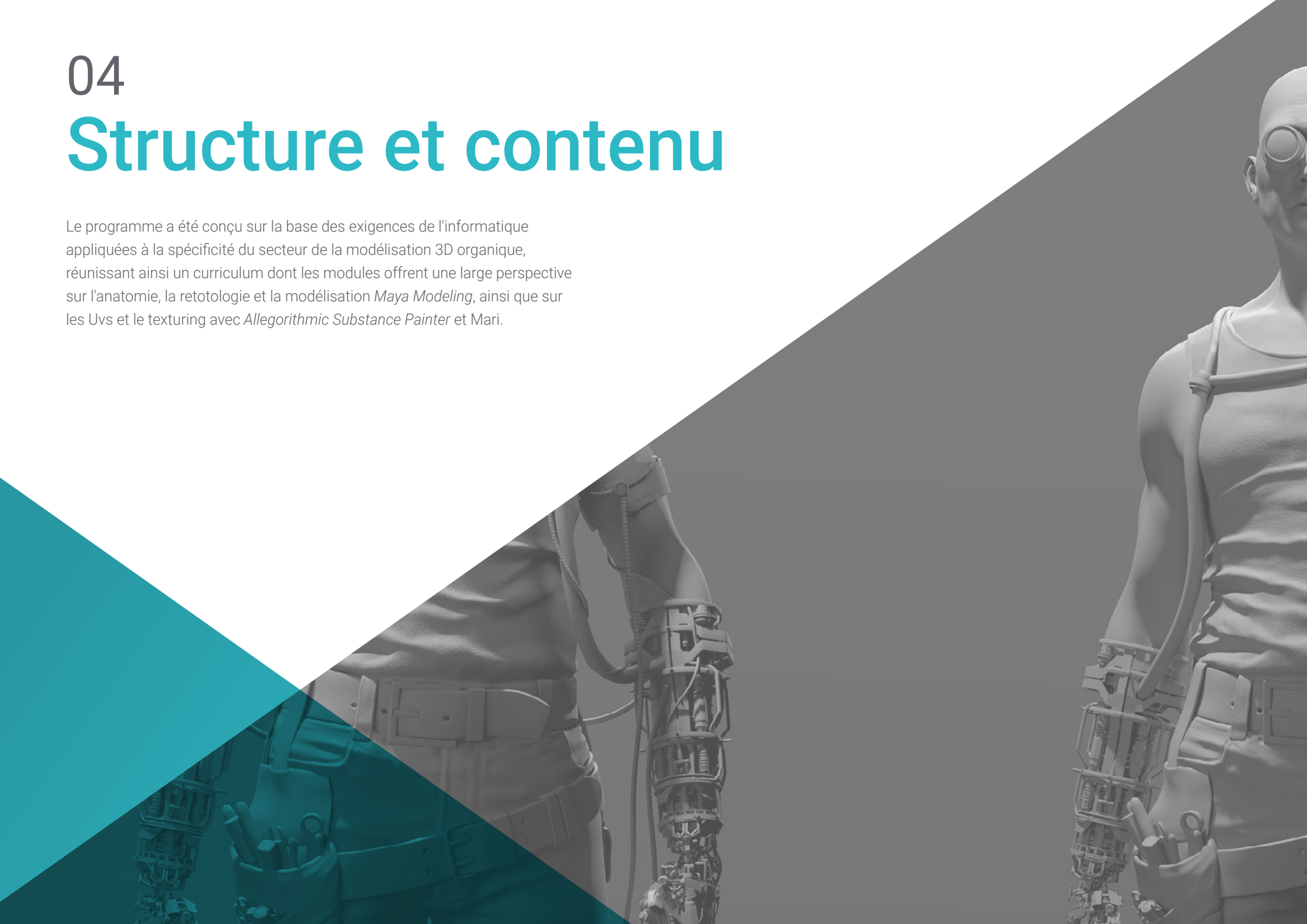
- Concept Artist, Modelador 3D y Shading à Timeless Games Inc
- Consultante en Conception de vignettes et d'animations pour des propositions commerciales dans des multinationales espagnoles
- Spécialiste 3D à Blue Pixel 3D
- Technicienne Supérieure en Animation 3D, Jeux Vidéo et Environnements Interactifs au CEV Ecole Supérieure de Communication, Image et Son
- Master et Bachelor Degree en Art 3D, Animation et Effets Visuels pour Jeux Vidéo et Film à l'Ecole de Communication, l'Image et du Son (CEV)



04

Structure et contenu

Le programme a été conçu sur la base des exigences de l'informatique appliquées à la spécificité du secteur de la modélisation 3D organique, réunissant ainsi un curriculum dont les modules offrent une large perspective sur l'anatomie, la retotologie et la modélisation *Maya Modeling*, ainsi que sur les Uvs et le texturing avec *Allegorithmic Substance Painter* et *Mari*.





“

Vous travaillerez en profondeur avec Mari, un logiciel standard de l'industrie cinématographique, et vous obtiendrez les fameux modèles hyperréalistes qui apparaissent dans les films du box-office"

Module 1. Anatomie

- 1.1. Masses squelettiques générales, proportions
 - 1.1.1. Les os
 - 1.1.2. Le visage humain
 - 1.1.3. Canons anatomiques
- 1.2. Différences anatomiques entre les sexes et les tailles
 - 1.2.1. Formes appliquées aux personnages
 - 1.2.2. Courbes et lignes droites
 - 1.2.3. Comportements des os, des muscles et de la peau
- 1.3. La tête
 - 1.3.1. Le crâne
 - 1.3.2. Muscles de la tête
 - 1.3.3. Couches: peau, os et muscles Les expressions faciales
- 1.4. Le torse
 - 1.4.1. Musculature du torse
 - 1.4.2. Axe central du corps
 - 1.4.3. Des torsos différents
- 1.5. Les bras
 - 1.5.1. Articulations: épaule, coude et poignet
 - 1.5.2. Comportement des muscles du bras
 - 1.5.3. Détail de la peau
- 1.6. Sculpture de la main
 - 1.6.1. Os de la main
 - 1.6.2. Muscles et tendons de la main
 - 1.6.3. Peau et rides des mains

- 1.7. Sculpture des jambes
 - 1.7.1. Articulations: hanche, genou et cheville
 - 1.7.2. Muscles de la jambe
 - 1.7.3. Détail de la peau
- 1.8. Les pieds
 - 1.8.1. Construction de l'os du pied
 - 1.8.2. Muscles et tendons du pied
 - 1.8.3. Peau et rides des pieds
- 1.9. Composition de la figure humaine entière
 - 1.9.1. Création d'une base humaine complète
 - 1.9.2. Union des articulations et des muscles
 - 1.9.3. Composition de la peau, pores et rides
- 1.10. Modèle humain complet
 - 1.10.1. Polissage du modèle
 - 1.10.2. Hyper détail de la peau
 - 1.10.3. Composition

Module 2. Retopologie et *Maya Modeling*

- 2.1. Rhéologie faciale avancée
 - 2.1.1. Importation dans Maya et utilisation de QuadDraw
 - 2.1.2. Rétopologie du visage humain
 - 2.1.3. *Boucles*
- 2.2. Retopologie du corps humain
 - 2.2.1. Créer des *Loops* dans les articulations
 - 2.2.2. Ngons et Tris et quand les utiliser
 - 2.2.3. Raffinement de la topologie

- 2.3. Retopologie des mains et des pieds
 - 2.3.1. Mouvement des petites articulations
 - 2.3.2. *Boucles* et *support edges* pour améliorer le *base mesh* des pieds et des mains
 - 2.3.3. Différence de *loops* pour différentes mains et pieds
- 2.4. Différences entre *Maya modeling* vs. *Zbrush Sculpting*
 - 2.4.1. Différents *Workflow* pour modéliser
 - 2.4.2. Modèle de base *Low poly*
 - 2.4.3. Modèle *High Poly*
- 2.5. Créer un modèle humain à partir de zéro dans Maya
 - 2.5.1. Modèle humain à partir de la hanche
 - 2.5.2. Forme générale de la base
 - 2.5.3. Mains et pieds et leur topologie
- 2.6. Transformation d'un modèle *Low poly* en *High Poly*
 - 2.6.1. Zbrush
 - 2.6.2. *High Poly*: différences entre *Divide* et *Dynamesh*
 - 2.6.3. Façons de sculpter: alternance entre *Low Poly* et *High Poly*
- 2.7. Application des détails dans Zbrush: pores, poils, etc.
 - 2.7.1. Alphas et différents pinceaux
 - 2.7.2. Détail: pinceau *Dam-standard*
 - 2.7.3. Projections et *Surfaces* dans Zbrush
- 2.8. Création avancée d'yeux dans Maya
 - 2.8.1. Création des sphères: sclère, cornée, iris
 - 2.8.2. Outil *Lattice*
 - 2.8.3. Carte de déplacement de Zbrush
- 2.9. Utilisation des déformateurs dans Maya
 - 2.9.1. Déformateurs Maya
 - 2.9.2. Mouvement de la topologie: *Polish*
 - 2.9.3. Polissage de la version finale de Maya

- 2.10. Création des UV finaux et application de la cartographie de déplacement
 - 2.10.1. Uv des caractères et importance des tailles
 - 2.10.2. Texturing
 - 2.10.3. Carte de déplacement

Module 3. Uvs et Texturisation avec *Allegorithmic Substance Painter* et Mari

- 3.1. Créer des UV's de haut niveau dans Maya
 - 3.1.1. UVs faciaux
 - 3.1.2. Création et *Layout*
 - 3.1.3. Advanced UVs
- 3.2. Préparation des UV pour les systèmes UDIMs axés sur les grands modèles de production
 - 3.2.1. UDIM's
 - 3.2.2. UDIM's dans Maya
 - 3.2.3. Textures en 4K
- 3.3. Textures XYZ: Que sont-ils et comment les utiliser?
 - 3.3.1. XYZ. Hyperréalisme
 - 3.3.2. MultiChannel Maps
 - 3.3.3. *Texture Maps*
- 3.4. Texturisation: jeux vidéo et cinéma
 - 3.4.1. *Substance Painter*
 - 3.4.2. Mari
 - 3.4.3. Types de texturisation
- 3.5. Texturisation dans avec *Substance Painter* pour les jeux vidéo
 - 3.5.1. Bakear du *High* au *Low Poly*
 - 3.5.2. Les textures PBR et leur importance
 - 3.5.3. ZBrush avec *Substance Painter*

- 3.6. Finalisation de nos textures de *Substance Painter*
 - 3.6.1. *Scattering, Translucency*
 - 3.6.2. Modèles de textures
 - 3.6.3. Cicatrices, taches de rousseur, tatouages, peintures ou maquillage
- 3.7. Textures faciales hyperréalistes grâce aux textures XYZ et au mappage des couleurs
 - 3.7.1. Textures XYZ dans Zbrush
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Correction des erreurs
- 3.8. Texturisations faciales hyperréalistes grâce aux textures XYZ et au mappage des couleurs
 - 3.8.1. Interface de Mari
 - 3.8.2. Textures dans Mari
 - 3.8.3. Projection de la texture de la peau
- 3.9. Détail avancé des cartes de *Displacements* dans Zbrush et Mari
 - 3.9.1. Peinture de texture
 - 3.9.2. *Displacement* pour l'hyperréalisme
 - 3.9.3. Création de *Layers*
- 3.10. *Shading* et intégration des textures dans Maya
 - 3.10.1. *Shaders* de peau dans Arnold
 - 3.10.2. Œil hyperréaliste
 - 3.10.3. Retouches et conseils





“

Vous acquerez les connaissances nécessaires pour être en mesure de superviser et d'assurer la direction technique de projets 3D"

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 Humaine 3D 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.



“

Complétez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer, ni à vous soucier des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Modélisation Humaine 3D** 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 Humaine 3D**

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 langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Modélisation Humaine 3D

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

Certificat Avancé

Modélisation Humaine 3D

