

Certificat Avancé

Texturation



Certificat Avancé Texturation

- » 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-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 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Le processus de Texturation est fondamental dans la modélisation tridimensionnelle, car c'est ce qui "habille" le dessin. Cela peut lui donner une dimension plus plate ou plus profonde, plus ou moins réaliste. Actuellement, la Modélisation 3D est appliquée à de nombreux domaines technologiques tels que: l'impression 3D, la production industrielle, les dessins d'animation, les jeux vidéo ou les plans, et la demande de professionnels dans ce secteur est de plus en plus élevée. Pour toutes ces raisons, cette formation en ligne rassemble les connaissances nécessaires pour être un expert en Texturation et ainsi donner une bonne finition à la modélisation.





“

Devenez un expert du processus de modélisation 3D Texturation, apprenez à utiliser les outils leaders dans ce secteur”

L'objectif de ce Certificat Avancé en Texturation est de couvrir les principaux outils de ce processus, tels que 3DS Max, Photoshop ou ZBrush. L'étudiant acquiert ainsi les connaissances nécessaires pour devenir un véritable expert en Texturation et sera en mesure de générer les effets qu'il souhaite dans ses modélisations, par exemple pour obtenir des effets hyperréalistes dans des animations de films, de jeux vidéo, de Spots publicitaires, etc.

Le premier domaine est un préambule introductif aux concepts indispensables pour la création d'un modèle tel que le *Bakeo*, afin de pouvoir apprécier la plus grande quantité de détails sans perdre la performance de l'image. Le syllabus se penche également sur la Texturation avec l'outil *Substance Painter*, un logiciel qui offre un large éventail d'options pour travailler avec des textures hyperréalistes.

Le programme éducatif se penche également sur le processus de rendu, une phase presque aussi essentielle que la texturation, qui intervient à la fin de chaque modèle afin d'optimiser la qualité de l'image et le poids du modèle. En outre, le rendu permet d'approfondir la pose du modèle, l'éclairage et la qualité d'image la plus élevée possible. Tout cela en utilisant Marmoset, un logiciel pionnier dans le monde de la sculpture numérique.

Tout le contenu de ce Certificat Avancé en Texturation est proposé dans un format entièrement virtuel, favorisant l'approfondissement des connaissances à la vitesse et au rythme fixés par l'étudiant. Cela permet aux étudiants de combiner des projets personnels et professionnels avec le recyclage continu des connaissances. En outre, un corps enseignant expert est toujours disponible pour encadrer l'étudiant.

Ce **Certificat Avancé en Texturation** 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 à utiliser des outils de Texturation de pointe tels que 3DS Max, Substance Painter ou Marmoset Toolbag”

“

Apprenez à texturer vos modèles 3D, ainsi qu'à les rendre, pour vous spécialiser et devenir un expert dans le domaine”

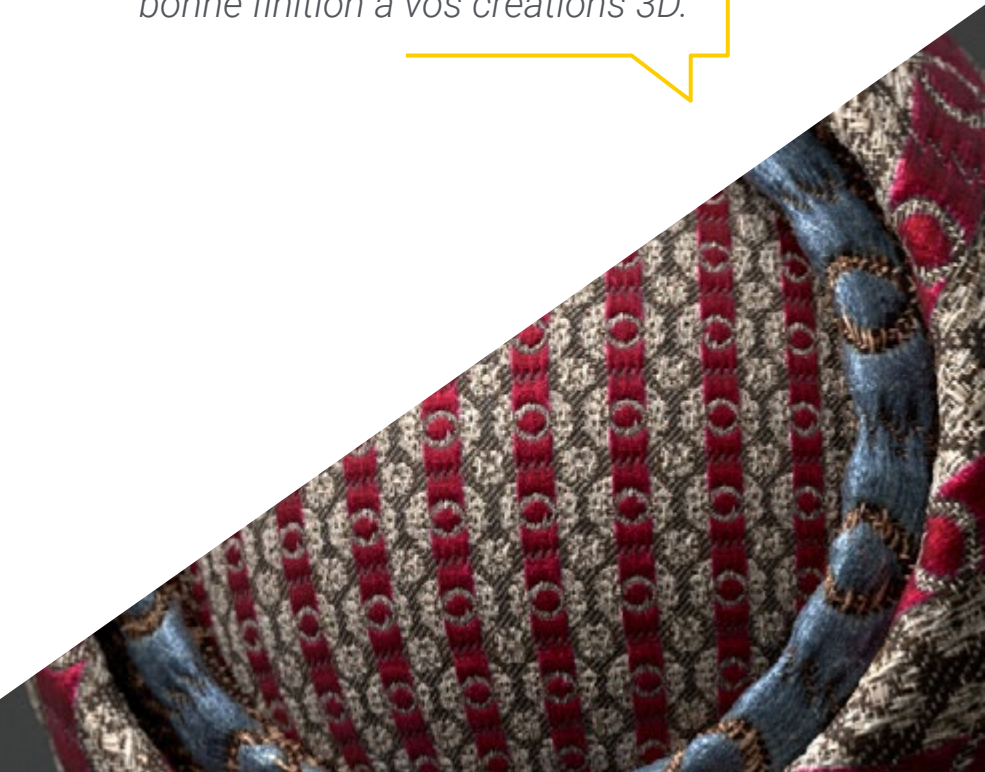
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

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

A votre rythme et en le combinant avec d'autres projets personnels et professionnels, voilà comment il est facile d'apprendre la texturation avec ce Certificat Avancé.

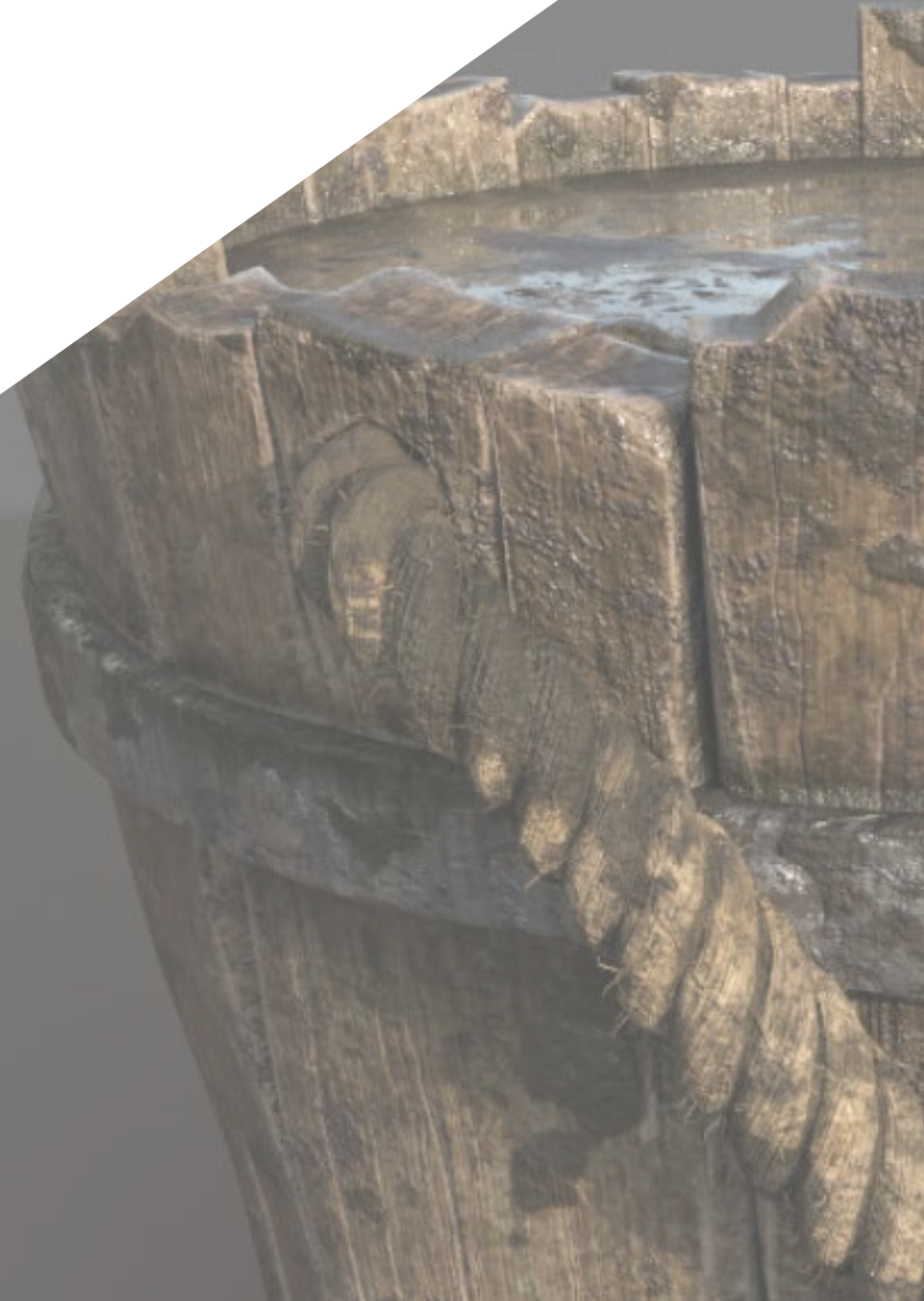
Inscrivez-vous dès maintenant à ce Certificat Avancé en Texturation et apprenez les astuces et les clés pour donner une bonne finition à vos créations 3D.

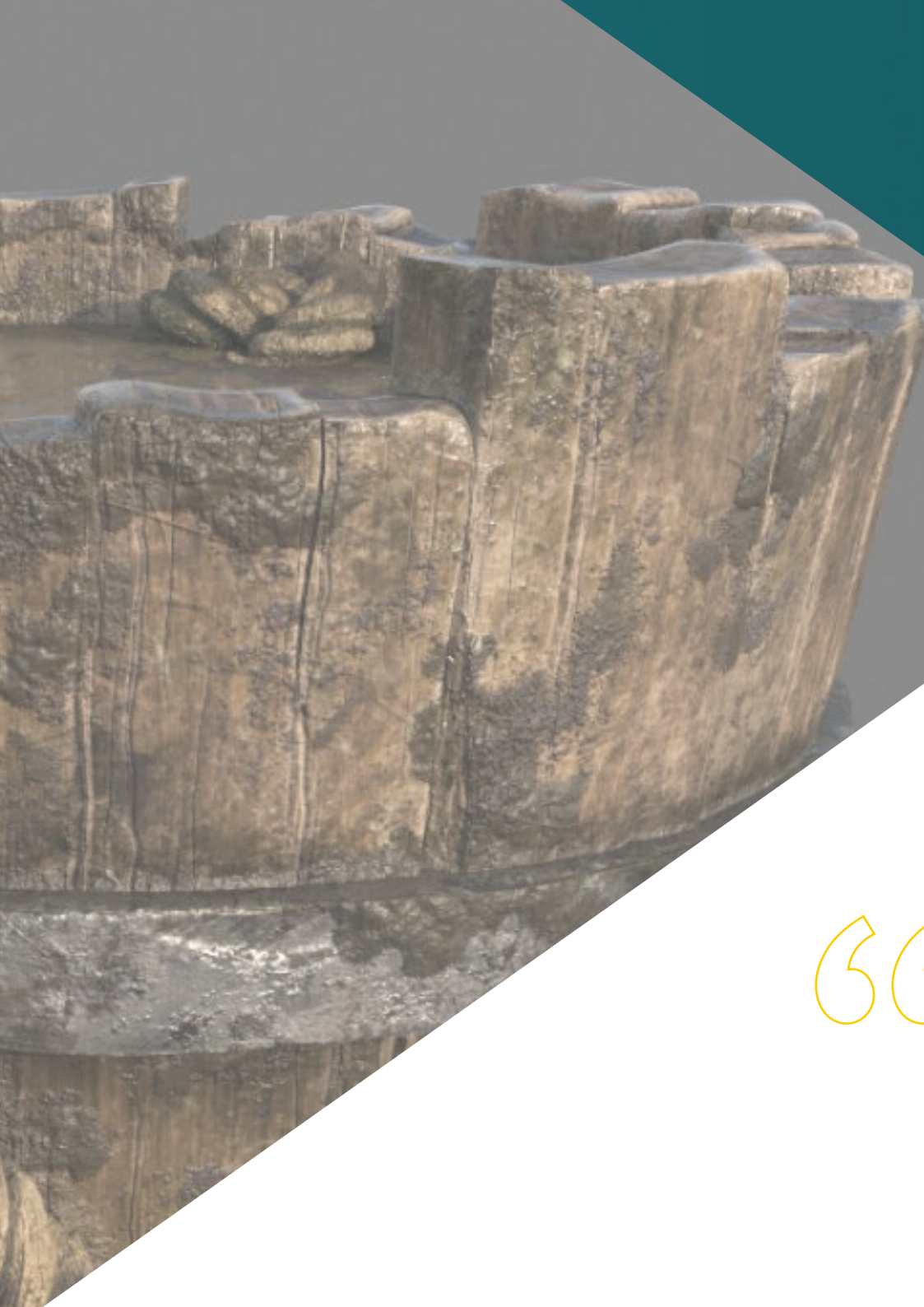


02

Objectifs

Ce Certificat Avancé permettra à l'utilisateur non seulement de créer un modèle 3D, mais aussi de le texturer et de le rendre. À cette fin, le syllabus couvre les concepts et éléments les plus fondamentaux pour le texturage, les principaux outils pour réaliser ce processus, tout en mettant l'accent sur le processus de rendu. Grâce à une meilleure maîtrise de ZBrush ou *Substance Painter*, l'étudiant sera capable de créer des textures hyperréalistes et de les rendre pour obtenir la meilleure qualité d'image avec le moins de poids possible.





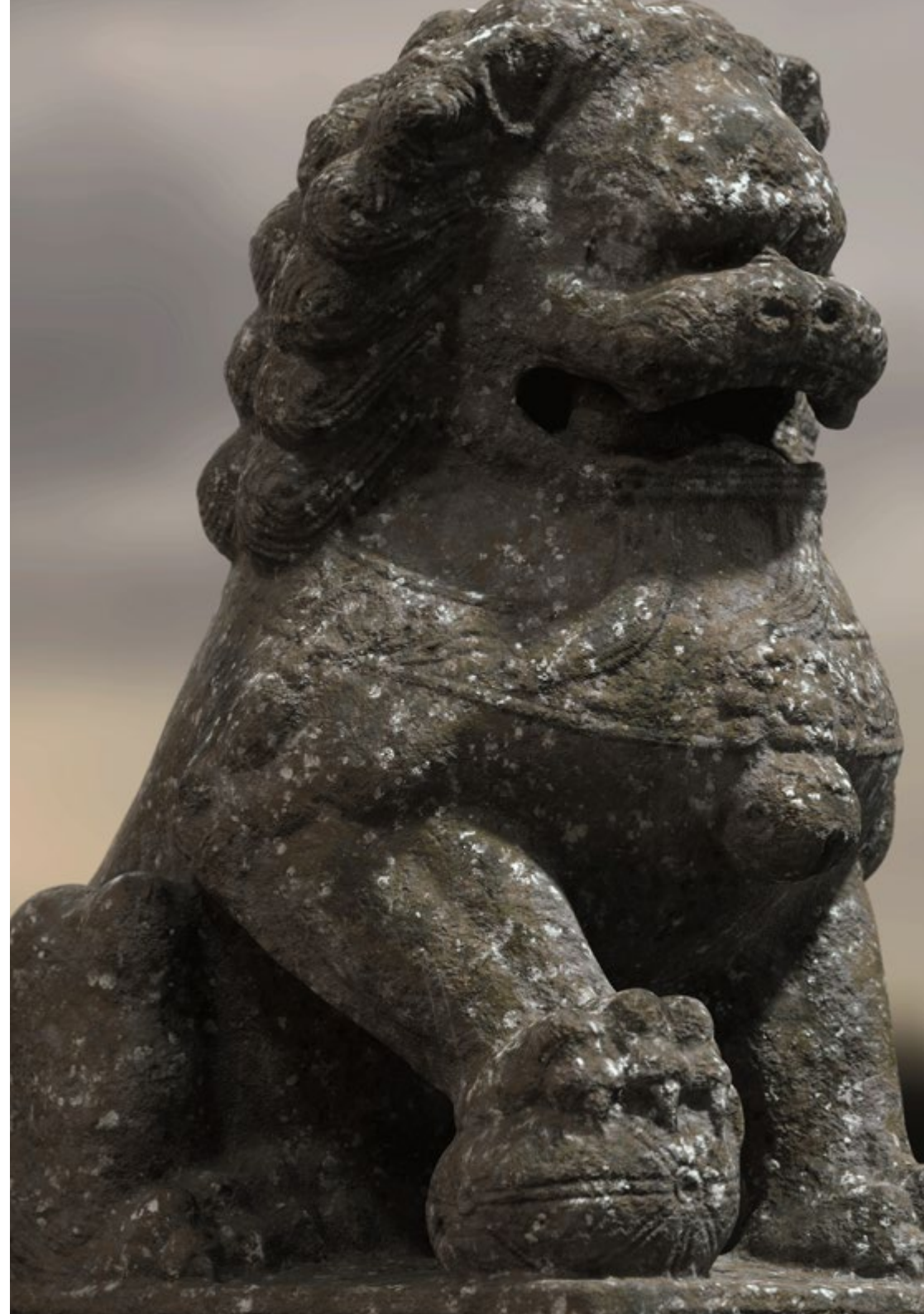
“

Maîtrisez toutes les stratégies de texturation des modèles tridimensionnels et faites de votre CV un accroche-regard grâce à cette formation entièrement en ligne”



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 en vue d'un travail ultérieur de Texturation
- ◆ Assigner des ID 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 pour le texturage dans le monde des jeux vidéo de nos jours
- ◆ Comprendre le processus de *Bakeo* d'un modèle haute résolution vers 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 nos 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 le bon environnement pour le modèle
- ◆ Créer et positionner des caméras pour obtenir une perspective qui rend 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



Apprendre non seulement le texturage, mais aussi le rendu avec des programmes comme V-Ray, ZBrush, Photoshop ou Keyshot, d'une manière simple et confortable"

03

Direction de la formation

La direction et le corps enseignant de ce programme sont composés de professionnels du secteur qui ont consacré leur vie professionnelle à la modélisation tridimensionnelle. Chacun dans son domaine et avec ses propres expériences, ils seront en mesure de fournir aux étudiants une vision complète des applications de Texturation et du rendu, en veillant à retenir non seulement les connaissances théoriques et pratiques, mais aussi les critères professionnels. Grâce au contenu qu'ils présenteront et aux différents supports pédagogiques qu'ils ont développés, l'étudiant recevra les connaissances les plus actuelles et les plus recherchées dans ce secteur.



“

Des experts et des professionnels qui ont consacré leur vie professionnelle à la modélisation 3D guideront votre apprentissage dans ce Certificat Avancé”

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

M. Llorens Aguilar, Víctor

- ♦ Enseignant dans les programmes de modélisation tridimensionnelle
- ♦ Enseignant dans des cours liés à la Modélisation 3D
- ♦ Enseignant de Scratch dans une école publique
- ♦ Diplômé en Animation 3D, Jeux et Environnements Interactifs



04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé a été développé selon la méthodologie *Relearning et Learning by Doing*, des méthodes d'apprentissage d'avant-garde basées sur les connaissances de l'étudiant et l'apprentissage autonome. Grâce à cette méthode et à la parfaite répartition de ce plan d'étude, en seulement 6 mois, on obtient les connaissances nécessaires pour devenir un expert en Texturation et rendu de Modélisation 3D, en formant l'étudiant à toutes les complexités de la création de textures avec le logiciel le plus utilisé dans le secteur.





“

Devenez, en 6 mois seulement, un véritable professionnel de Texturation et du rendu de modèles tridimensionnels”

Module 1. Texturation

- 1.1. Texturation
 - 1.1.1. *Bakeo*
 - 1.1.2. PBR. *Physically Based Rendering*
 - 1.1.3. Textures de base et composites
 - 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. *High Poly* et *Bakeo* dans 3DS Max
 - 1.4.1. *High Poly* et *Low Poly*
 - 1.4.2. Paramètres de projection pour le *Bakeado* de *Normal Map*
 - 1.4.3. *Bakeado* de Texturation *Normal Map*
 - 1.4.4. Paramètres *Normal Map*
- 1.5. *Bakeo* d'autres matériaux dans 3DS Max
 - 1.5.1. Application et *Bakeo* carte floue
 - 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. Rétopologie avec *Graphite Tool*
 - 1.6.3. Paramètres de rétopologie
- 1.7. Texturation avec 3DS Max
 - 1.7.1. Propriétés des matériaux
 - 1.7.2. Cuisson des Textures
 - 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 texturation
 - 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* et *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 *Bakeo*
 - 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. Base color
 - 2.3.2. *Roughness*
 - 2.3.3. *Metallic*
 - 2.3.4. Matériau

- 2.4. Masques et générateurs
 - 2.4.1. *Layers* 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. Brosse
 - 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 matériaux
- 3.2. Marmoset Toolbag. Sky
 - 3.2.1. Cadre environnemental
 - 3.2.2. Points lumineux
 - 3.2.3. Lumières à l'extérieur du 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. Ajouter 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. Rendering avec Substance Painter. IRay
 - 3.8.1. Configuration de 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. Rendering BPR 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



Avec ce Certificat Avancé en Texturation, vous obtiendrez un curriculum vitae plus percutant, et donnerez un coup de pouce à votre carrière professionnelle”

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

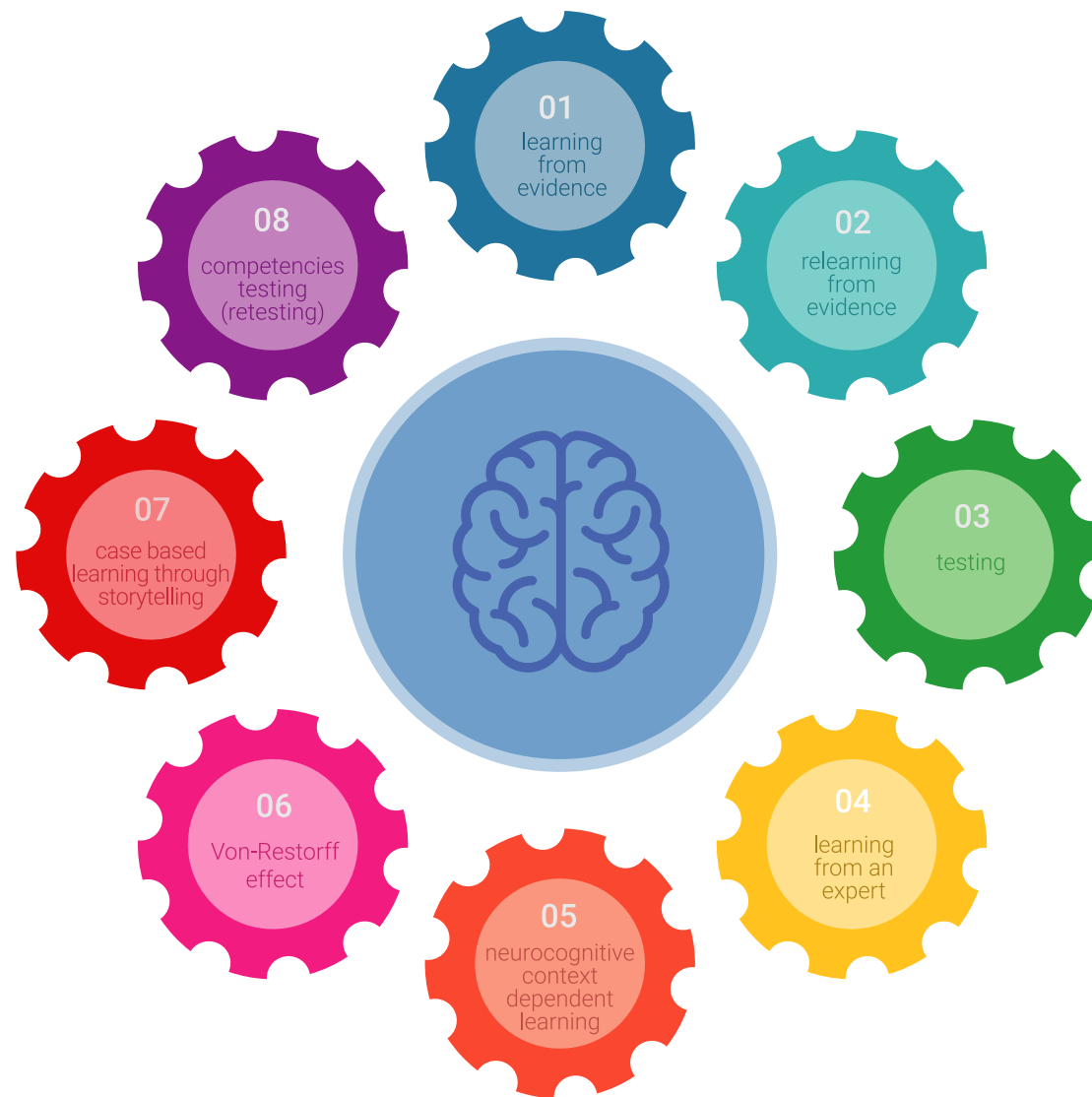
TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

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 Texturation 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.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Texturation** 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 Texturation**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



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
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Texturation

