

# 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.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-modelisation-graphite-zbrush](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-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

Graphite Tool et ZBrush sont les outils les plus utilisés par les designers et les modelers tridimensionnels pour créer des objets et des formes. Leur maîtrise est indispensable pour tout designer 3D, mais leur utilisation s'est également étendue et démocratisée au domaine du développement d'images et du graphisme des jeux vidéo. Grâce à cette formation, les fonctionnalités et les configurations les plus avantageuses sont rassemblées dans un programme totalement en ligne, à travers lequel un parcours progressif est effectué, des concepts les plus basiques aux plus complexes, pour garantir la maîtrise et la manipulation de ces outils. L'utilisateur deviendra suffisamment compétent pour créer des modèles spécifiques à partir de zéro.



“

*Une connaissance complète de l'outil  
Graphite et de ZBrush à portée de  
main grâce à ce programme en ligne"*

L'industrie du jeu vidéo a connu une révolution majeure au cours des dernières décennies et est passée de graphiques plats en 2D à des conceptions larges et réalistes qui ne laissent aucun utilisateur, *gamer* ou non, indifférent. Tout le public peut apprécier une création bien faite. Gaphite Tool et ZBrush sont les logiciels les plus utilisés par les modélisateurs 3D qui ont travaillé sur de grands projets dans le monde du cinéma et des jeux vidéo.

Ils aident à sculpter des formes dans l'argile numérique, à créer des personnages d'autres univers et à présenter un fini réaliste et fluide lors du rendu. 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 de Big Hero 6 de Disney Pixar, ou pour habiller Pikachu du costume de Deadpool.

Par conséquent, grâce à ce Certificat Avancé, l'utilisateur pourra se familiariser avec l'outil Graphite en détail, apprendre son interface et créer des modèles avec lui. Ensuite, le programme passe en revue de manière exhaustive ZBrush, en apprenant les différentes méthodes pour modéliser des personnages ou des créatures, optimiser la modélisation, améliorer leur symétrie, se diviser en groupes et tout ce dont vous avez besoin pour faire de la modélisation 3D organique.

À la fin des deux premiers modules, l'étudiant sera prêt à modéliser un personnage à partir de zéro, ce en quoi consiste le troisième et dernier module. Elle se concentrera sur la création d'accessoires et de modelages spécifiques pour donner du réalisme au personnage.

Tous ces contenus seront disponibles en version multimédia et avec les meilleures ressources pédagogiques. En outre, ce contenu sera présent sur la plate-forme virtuelle et prêt à être utilisé en cas de besoin.

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 avec Graphite Tool et ZBrush
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un 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 modéliser en 3D avec l'outil Gaphite et ZBrush et spécialisez votre carrière professionnelle avec ce Certificat Avancé"*

“

*TECH a conçu et perfectionné la méthodologie de réapprentissage et d'apprentissage par la pratique, pour vous permettre d'apprendre progressivement en développant vos propres compétences et aptitudes”*

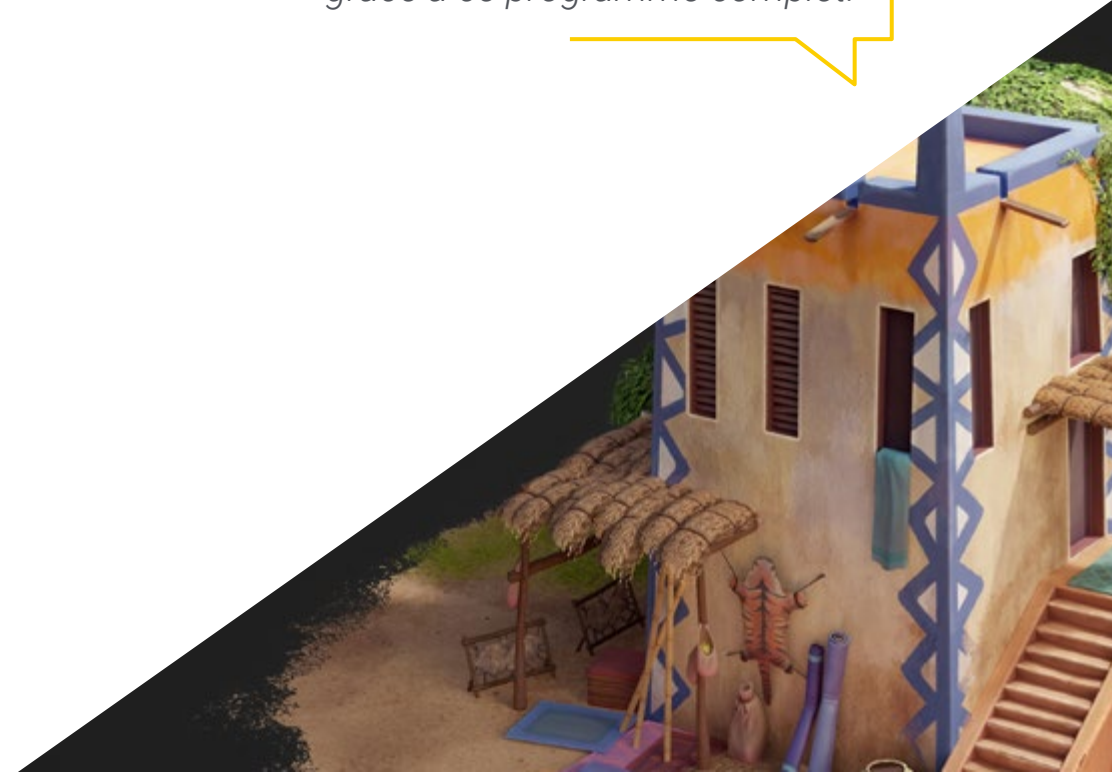
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Inscrivez-vous à ce programme et accédez au contenu quand vous en avez besoin, vous pouvez progresser à votre propre rythme dans le syllabus.*

*Les techniques et les paramètres les plus avancés de Graphite Tool et de ZBrush grâce à ce programme complet.*



# 02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé est la maîtrise et le contrôle des outils Graphite Tool et ZBrush, utilitaires fondamentaux dans la modélisation tridimensionnelle d'objets et de formes pour les jeux vidéo. Ce programme d'études fournit à l'étudiant toutes les connaissances nécessaires pour manipuler Graphite Tool et l'interface ZBrush à un haut degré d'expertise. Ainsi, à l'issue de ses études, l'étudiant disposera d'un avantage concurrentiel dans le secteur et sera en mesure de réaliser des projets importants, ainsi que de fournir ses services en tant que modélisateur spécialisé dans ces outils.







“

*Mettez en valeur votre CV et obtenez un avantage concurrentiel dans votre secteur grâce à cette formation spécialisée”*



## 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, la texturation et le temps réel utilisés dans le monde professionnel d'aujourd'hui
- ◆ Appliquer les connaissances acquises à la résolution de problèmes de modélisation
- ◆ Savoir organiser et contrôler le temps passé sur une modélisation 3D complète, apprendre à valoriser son travail face à d'éventuels travaux.
- ◆ Connaître les dernières mises à jour dans le monde de la modélisation et des jeux vidéo, apprendre les outils les plus récents et les plus utilisés de chaque programme
- ◆ Utilisez de manière experte les connaissances acquises pour créer vos propres projets et étoffer intelligemment votre portfolio
- ◆ Développer les ressources de chaque programme pour obtenir le meilleur effet pour votre modélisation
- ◆ Être professionnellement capable d'organiser un temps de travail adéquat pour un emploi
- ◆ Résoudre des problèmes complexes et prendre des décisions responsables





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Modélisation 3D avec *Graphite Tool*

- ◆ Connaître en détail l'outil Graphite, l'outil le plus utilisé par les professionnels de 3DS Max
- ◆ Découvrez son interface et comment l'utiliser pour obtenir un résultat plus professionnel en moins de temps
- ◆ Comparez chaque outil avec son homologue en mode polygonal et découvrez leurs avantages
- ◆ Connaître les outils que vous utiliserez tout au long du processus de modélisation 3D et leur optimisation
- ◆ Trouver les erreurs dans la modélisation 3D et savoir les résoudre de la manière la plus intelligente

### Module 2. Modélisation 3D avec ZBrush

- ◆ Connaître en profondeur le programme ZBrush, le programme de modélisation organique le plus utilisé 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
- ◆ Apprendre à utiliser l'outil Hard Surface, qui vous permet de faire de la modélisation inorganique au sein du programme
- ◆ Découvrez les différentes méthodes de modélisation organique
- ◆ Apprenez tout ce dont vous avez besoin pour créer un personnage ou une créature à partir de rien et aller jusqu'au bout sans problème

### Module 3. Personnages

- ◆ Création d'un personnage ou d'une créature à partir de zéro jusqu'au rendu
- ◆ Apprenez des astuces pour travailler plus rapidement et plus efficacement avec ZBrush
- ◆ Avoir les connaissances nécessaires pour savoir quand utiliser une méthode ou l'autre selon la situation
- ◆ Disposer d'un guide pratique pour sculpter certains éléments qui peuvent être plus compliqués à travailler
- ◆ Résoudre les problèmes tout au long du processus de modélisation
- ◆ Connaître les méthodes spécifiques pour créer différents types de matériaux dans une modélisation
- ◆ Générez des cheveux dans différents styles et avec différents programmes en fonction du style, du stylisme/cartoon à l'hyperréalisme
- ◆ Savoir poser le personnage, en connaissant l'importance du dynamisme et de la silhouette
- ◆ Ajoutez des éléments qui ajoutent de l'importance au personnage, tels que les accessoires, le matériel et l'environnement

# 03

## Direction de la formation

Le Certificat Avancé en Modélisation Graphite et Zbrush a été conçu par des experts en la matière, qui ont une carrière professionnelle consolidée et une grande expérience dans le secteur. Ce sont des professionnels de valeur qui mettent à la disposition de l'étudiant toutes leurs connaissances et leur volonté de faciliter l'apprentissage. L'étudiant sera accompagné à tout moment par le personnel enseignant et apprendra non seulement dans une dimension théorique, mais aussi dans une dimension pratique et professionnelle, car il développera également un sens critique et artistique.



“

*Développez-vous professionnellement  
avec les meilleurs experts en modélisation  
3D avec Graphite Tool et ZBrush et  
apprenez de leur grande expérience”*

## Direction



### Mme. Sanches Lalaguna, Ana

- Concepteur 3D à Lalaguna Studio
- Généraliste 3D chez NeuroDigital Technologies
- Modéliste indépendant de figurines de jeux vidéo
- Artiste 3D et responsable de la narration dans le jeu vidéo "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- Master en Art et Design des jeux vidéo (U-tad)
- Diplôme de réalisation de films d'animation 2D et 3D (ESDIP)
- Vainqueur du prix de la meilleure narration et nommé pour le meilleur jeu et le meilleur art aux PlayStation Awards

## Professeurs

### Mme. González García, Andrea

- ♦ Designer chez Artesanias Bely
- ♦ Technicienne Supérieure en Animation 3D
- ♦ Sculpteur numérique de créatures fantastiques avec ZBRUSH
- ♦ Conceptrice et modélisatrice numérique en Zbrush et Autodesk Maya de personnages fantastiques pour la R&D de systèmes musculaires pour INBIBO
- ♦ Diplôme d'Introduction à la modélisation de Hard Surface
- ♦ Diplôme en Rig Facial
- ♦ Diplôme en Art Vectoriel avec Illustrator
- ♦ Création de logos pour les entreprises commerciales
- ♦ Conception de logos pour les différentes BOXes Crossffit



# 04

## Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Modélisation Graphite et Zbrush est composé de 3 modules et d'un programme complet et actualisé. En outre, sa structure englobe tous les aspects les plus pertinents pour la maîtrise des outils et est abordée de manière progressive. Ainsi, l'étudiant se plongera dans l'interface de ces *softwares* et pourra mettre en œuvre ses connaissances pour créer des formes, des objets et des personnages réalistes ou des surfaces dures. Tout cela avec le support audiovisuel correspondant, des exercices pratiques et des guides complémentaires.







“

*Ce Certificat Avancé est divisé en 3 modules qui vous mèneront des concepts les plus basiques aux plus avancés et concrets, ainsi que l'apprentissage de tout ce dont vous avez besoin pour réaliser des modélisations organiques ou inorganiques de manière simple”*

## 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. Constraints
- 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. Polygones
  - 1.5.2. Loops
  - 1.5.3. Tris
  - 1.5.4. Lotissement
  - 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. Étape Construire sur une 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. PaintDeform
  - 1.8.1. Pinceau Shift et ses options
  - 1.8.2. Pinceau Push/Pull et ses options
  - 1.8.3. Miroir 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 aléatoires
  - 1.9.3. Sélectionnez par sommet, distance, symétrie ou couleur.
- 1.10. Peinture avec des Objets
  - 1.10.1. Catalogue d'objets
  - 1.10.2. Options de brosse
  - 1.10.3. Fonctionnalité

## Module 2. Modélisation 3D avec ZBrush

- 2.1. ZBrush
  - 2.1.1. Interface et commandes de baseAO
  - 2.1.2. Subtools, Simetria, Transpose et Deformation
  - 2.1.3. Brosses et Alphas
- 2.2. Outils principaux
  - 2.2.1. Masques et Polygroupes
  - 2.2.2. Subdivisions, Dynamesh et ZRemesher
  - 2.2.3. Modifier la topologie, les matcaps et le BPR
- 2.3. Outils principaux de modification
  - 2.3.1. Insert Multi Mesh
  - 2.3.2. Calques et Morph Target
  - 2.3.3. Projections et extraits



- 2.4. Outils avancés
  - 2.4.1. Crease bevel
  - 2.4.2. Surface et Shadowbox
  - 2.4.3. Decimation Maître Spécialisé
- 2.5. ZSpheres et Adaptive Skin
  - 2.5.1. Contrôles de ZSpheres
  - 2.5.2. ZSketch
  - 2.5.3. Adaptive Skin
- 2.6. Dynamesh et Zremesher avancé
  - 2.6.1. Booléen
  - 2.6.2. Pinceaux
  - 2.6.3. Zremesher utilisant des guidesAO
- 2.7. Brosses à courbes
  - 2.7.1. Contrôles et modificateursAO
  - 2.7.2. Surface courbe et autres brosses
  - 2.7.3. Création de brosses avec Curve
- 2.8. Hard Surface
  - 2.8.1. Segments masqués
  - 2.8.2. Polygroupit
  - 2.8.3. Panel loops
  - 2.8.4. ZModeler
  - 2.8.5. Primitives
- 2.9. Modificateurs
  - 2.9.1. Extension 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 Maître Spécialisé
  - 2.10.1. Poser un personnage avec Transpose Master
  - 2.10.2. Détails exacts
  - 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 transparents. Ajustement et transformation de la 2D à la 3D
  - 3.2.2. Assemblage de pièces avec Dynamesh. Travailler en pièces détachées ou ensemble avec les polygroupes et ZRemesher
  - 3.2.3. Lazy Mouse et GoZ
- 3.3. Sculpter une tête dans ZBrush
  - 3.3.1. Formes et proportions primaires
  - 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. Précisions et affinage
- 3.4. Costumes
  - 3.4.1. Vêtements
  - 3.4.2. Armure
  - 3.4.3. Détails modélisés et avec Noise Maker
- 3.5. Conseils de modélisation
  - 3.5.1. Mains
  - 3.5.2. Cheveux coiffés
  - 3.5.3. Détails supplémentaires avec Alphas
- 3.6. Conseils pour la modélisation des types de matériaux
  - 3.6.1. Plumes
  - 3.6.2. Roches ou minéraux
  - 3.6.3. Flocons





- 3.7. Les cheveux avec ZBrush
  - 3.7.1. Brosses à courbes
  - 3.7.2. Cheveux longs avec brosse curve
  - 3.7.3. Cheveux courts ou poils d'animaux
- 3.8. Les 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. Pose avec Transpose Master
  - 3.9.1. TPoseMesh. Utilisation de masques lissés, déplacement et rotation
  - 3.9.2. L'importance de la silhouette
  - 3.9.3. TPose SubTool. Correction et finition des détails
- 3.10. Pops pour personnages et environnement
  - 3.10.1. Accessoires et Armes. Éléments qui évoquent l'histoire du personnage
  - 3.10.2. Éléments de l'environnement et du contexte. Renforcer le caractère
  - 3.10.3. Un éclairage propre pour le personnage

“

*Ouvrez de nouvelles possibilités dans votre carrière professionnelle grâce à ce programme académique actualisé”*

05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 plus facilement et de manière plus productive tout 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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



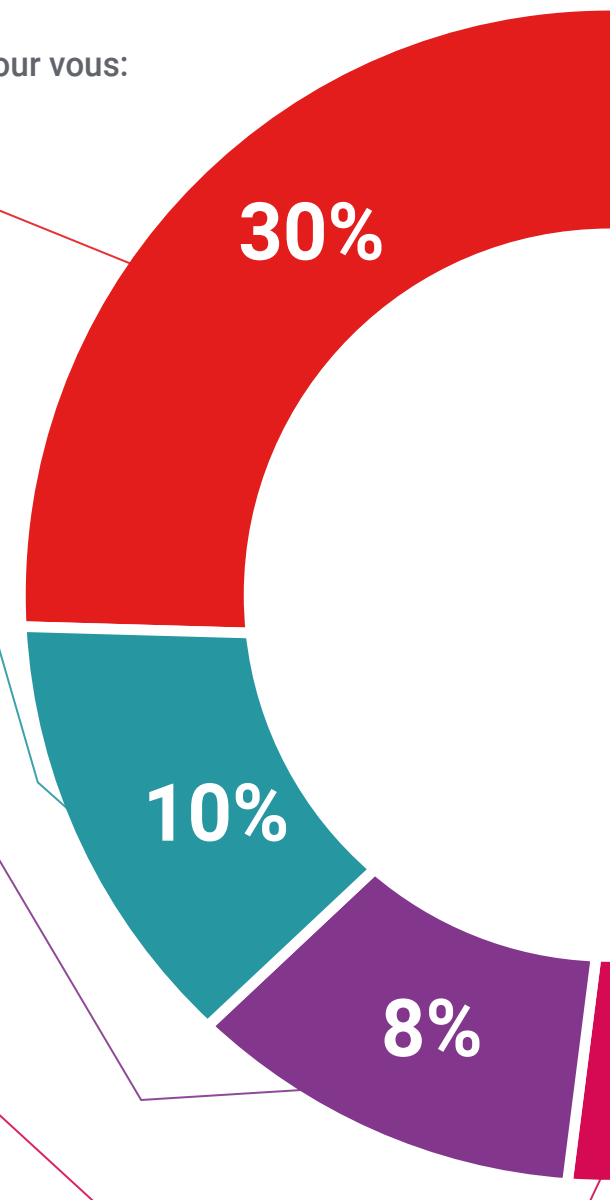
#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos 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.



“

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

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

