

Certificat Avancé

Rigging Corporel





Certificat Avancé Rigging Corporel

- » 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/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-rigging-corporel

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

page 30

01 Présentation

Les utilisateurs de jeux vidéo accordent une importance primordiale à deux facteurs: la dynamique de jeu et les graphismes. Développer un personnage avec des mouvements réalistes n'est pas facile, et générer des expressions faciales et corporelles crédibles est l'un des plus grands défis de l'industrie du jeu vidéo. Des titres tels que GTA ou The Last of Us ont approfondi ce domaine, avec de très bons résultats. Mais même ainsi, l'apogée de cette technique est encore loin d'être atteinte. En conséquence, TECH propose un programme complet et actualisé pour former des *Riggers* capables de développer des personnages hyperréalistes. De plus, les étudiants disposeront du programme sous différents formats, ce qui leur permettra de choisir celui qui correspond le mieux à leurs préférences.





“

Le programme de Certificat Avancé approfondit les aspects les plus spécifiques du Rigging afin que le diplômé devienne une référence dans le domaine"

Le cinéma est également l'industrie qui demande actuellement le plus de *Riggers*, et dans ce cas, la perfection du résultat final est un impératif. Le domaine des jeux vidéo permet et exige des normes de qualité plus limitées qui répondent aux exigences des moteurs. Dans les films, en revanche, il est souvent exigé que le personnage réel soit indiscernable du personnage fictif. C'est une spécialisation qui correspond à la complexité et à la spécificité du programme.

Le programme couvre les concepts essentiels du *Rigging*, le rôle du *Rigger* et la recherche d'un emploi dans le secteur. Il permettra d'approfondir et de décomposer les phases du processus de *Rigging*, ainsi que les parties d'un *Rig*, ses outils et la recherche d'un emploi dans le secteur. En plus d'apprendre à utiliser l'outil Autodesk Maya.

Le modèle et l'approche d'un système mécanique pour le personnage, adapté aux spécifications de la production, seront également étudiés. L'objectif est de développer un squelette qui s'articule et se déforme correctement. Une fois ces premières phases définies, le processus de création du *Rigging* de déformation corporel.

Le dernier module de ce Certificat Avancé passera en revue les objets NURBS, leurs outils d'édition et de *Constrain*. Ainsi que la configuration et la création d'autres éléments qui permettront aux contrôles de fonctionner correctement. En termes généraux, le professionnel apprendra à concevoir des éléments de contrôle et à les connecter au *Rig* de déformation.

De plus, le contenu de ce diplôme est proposé à 100% en ligne et sans horaires fixes. Tous les sujets sont disponibles dès le début afin que les étudiants puissent travailler selon leur temps libre. Cela permet d'assurer un bon équilibre entre la vie professionnelle et la vie personnelle.

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

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en *Rigging* corporel
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est destiné à fournir des informations scientifiques et sanitaires sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ 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 tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



Dans ce programme, vous apprendrez à concevoir des systèmes mécaniques réalistes pour donner à vos projets le professionnalisme qu'ils requièrent"

“

Familiarisez-vous avec l'application des contraintes dans la section sur les outils Constrain du programme”

Dans cette qualification, vous apprendrez à travailler avec des éléments de courbe de type NURBS qui génèrent des contrôles pour le Rig.

TECH vous fournit les clés nécessaires pour travailler avec Autodesk Maya de manière optimale.

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.



02

Objectifs

A l'issue de ce programme, l'étudiant aura obtenu toutes les clés pour devenir un professionnel du *Rigging*. Vous maîtriserez Autodesk Maya, vous saurez comment mettre en place un système osseux correct, vous maîtriserez tous les outils nécessaires au travail de *Skinning*, vous serez capable de créer et d'éditer des éléments de courbes de type NURBS et vous comprendrez les possibilités de *Constrain*. Par ailleurs, vous serez initié au langage de programmation Python pour la création d'outils dans Autodesk Maya.





“

Grâce à notre programme, vous apprendrez à créer un système osseux adéquat qui donnera à votre projet une base solide”

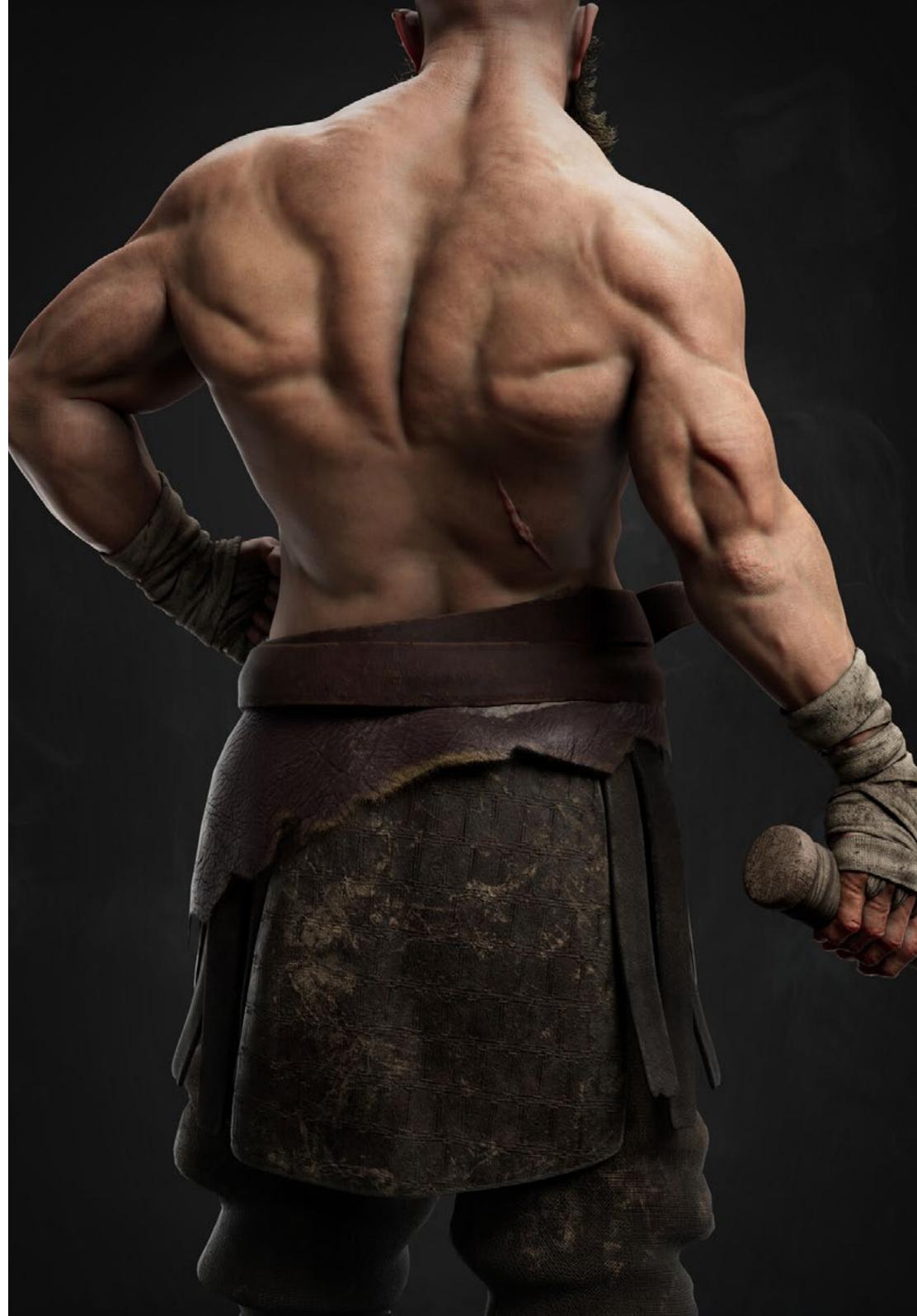


Objectifs généraux

- ◆ Intérioriser les principales notions de *Rigging*
- ◆ Apprendre à utiliser Autodesk Maya
- ◆ Comprendre la relation entre le *Rigging* de déformation du corps et le système osseux
- ◆ Maîtriser le *Rigging* de contrôle corporel
- ◆ Introduire au langage de programmation Python



Le programme TECH explique en détail les meilleures façons d'utiliser les courbes pour créer différents types d'objets NURBS"





Objectifs spécifiques

Module 1. *Rigging*

- ◆ Concevoir le rôle du *Rigger*
- ◆ Comprendre de manière spécialisée la chaîne de production
- ◆ Connaître les différences entre la production d'un film et d'un jeu vidéo
- ◆ Identifier les phases de production d'un processus de *Rigging*
- ◆ Identifier les parties fondamentales d'un *Rig*
- ◆ Maîtriser le logiciel Autodesk Maya comme outil de *Rigging*
- ◆ Connaître de manière professionnelle les différents types de systèmes et d'éléments qui peuvent composer un *Rig* de personnage
- ◆ Connaître le système de recherche d'emploi dans l'industrie

Module 2. *Rigging* de la déformation du corps

- ◆ Connaître les spécificités du *Rigging* de déformation et sa pertinence
- ◆ Mettre en place le système osseux en étudiant la pose du modèle
- ◆ Concevoir les erreurs possibles qui peuvent survenir dans le *Rigging* de la déformation
- ◆ Créer une chaîne osseuse professionnelle à l'aide d'éléments de type *Joints*
- ◆ Orienter et placer correctement les os dans le système de déformation
- ◆ Exécuter de manière professionnelle une méthodologie correcte dans le processus de peinture des influences sur la géométrie
- ◆ Comprendre le fonctionnement de tous les outils disponibles dans Autodesk Maya pour le travail de *Skinning*

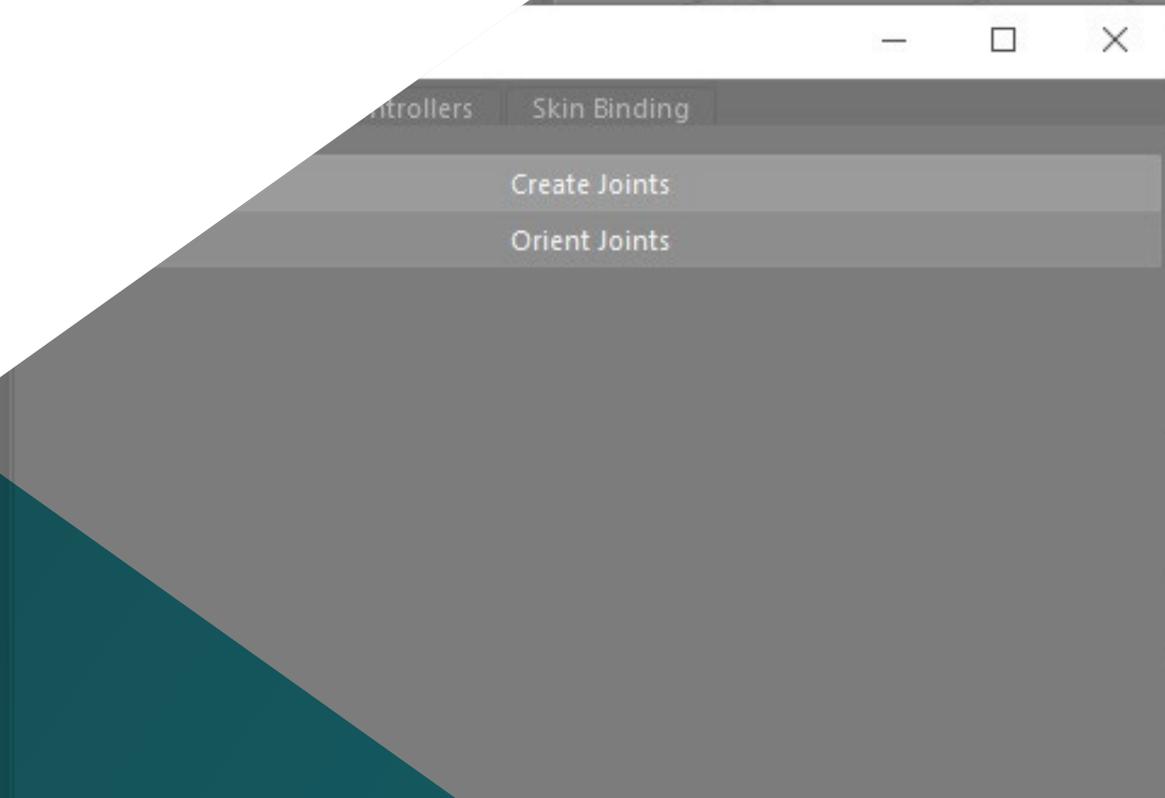
Module 3. *Rigging* de contrôle de carrosserie et création d'outils avec Python

- ◆ Connaître parfaitement les fonctions d'un *Rig* de contrôle et leur pertinence
- ◆ Connaître la nomenclature standard des éléments dans l'industrie
- ◆ Créer et éditer des éléments de courbe de type NURBS pour la création de commandes *Rig*
- ◆ Analyser le personnage pour créer un *Rig* de contrôle approprié
- ◆ Configurer les contrôles de manière appropriée pour faciliter la phase d'animation
- ◆ Concevoir les outils *Constrain* et leurs possibilités
- ◆ Introduire le langage de programmation Python pour la création d'outils dans Autodesk Maya
- ◆ Développer des *Scripts* personnalisés pour le travail de *Rigging*

03

Direction de la formation

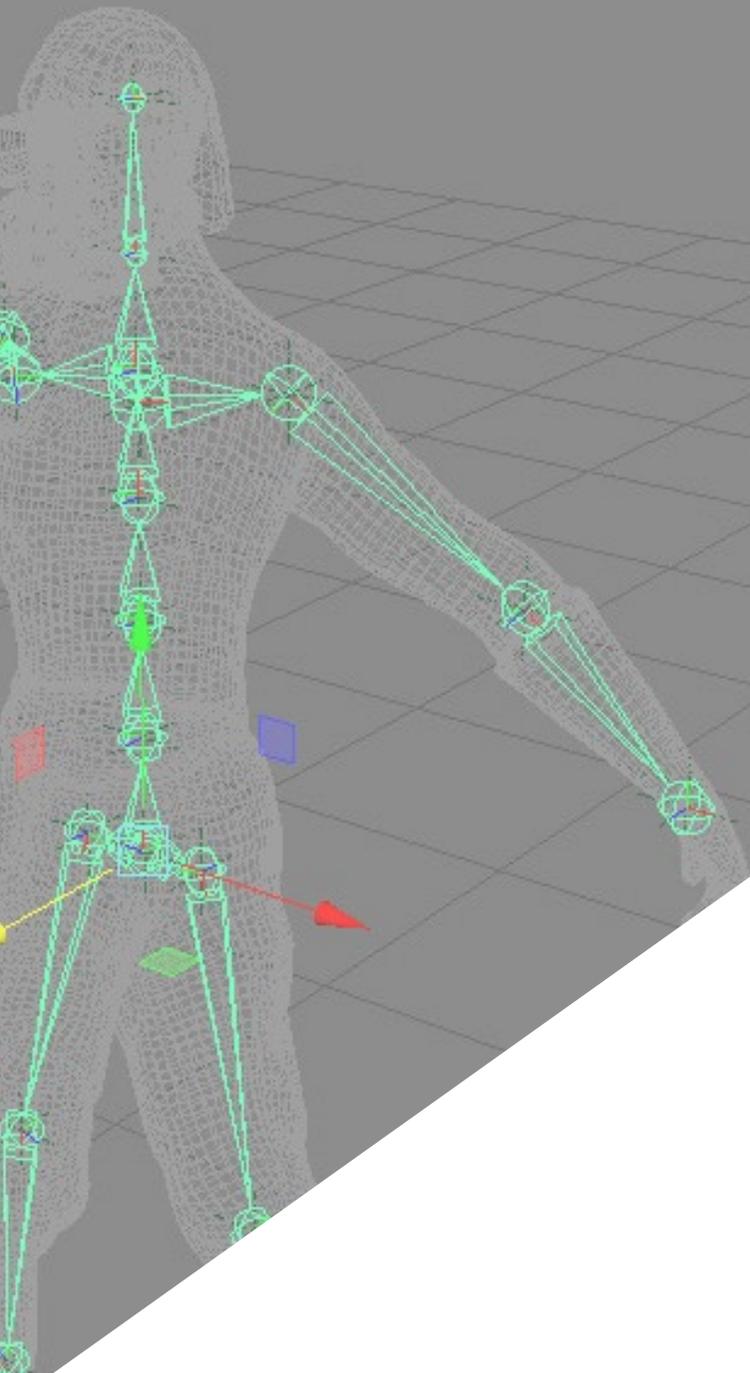
La direction de ce Certificat Avancé a sélectionné un programme rigoureux et spécifique afin que l'apprentissage du professionnel soit le plus optimal possible. Ce programme comprend toutes les caractéristiques, les processus et les outils nécessaires pour que le professionnel devienne un *Rigger*. Par ailleurs, grâce à la grande expérience du corps enseignant dans ce domaine professionnel, des conseils applicables à la réalité du secteur seront fournis et les doutes les plus pratiques seront résolus.

A screenshot of a software interface, likely a 3D rigging tool. The interface is dark grey with a white window title bar. The title bar contains three icons: a minus sign, a square, and an 'X'. Below the title bar, there are two tabs: 'Controllers' and 'Skin Binding'. The 'Skin Binding' tab is active, and it contains two menu items: 'Create Joints' and 'Orient Joints'. The background of the interface shows a 3D model of a hand with a green skeletal rig structure overlaid on it. The hand is positioned on a grey grid floor.

ntrollers Skin Binding

Create Joints

Orient Joints



“

TECH a réalisé une analyse du secteur du Rigging afin de vous fournir les clés et les raccourcis nécessaires à la profession"

Directeur invité international

Jessica Bzonek est une conceptrice et créatrice de personnalités en 3D de premier plan, avec plus de dix ans d'expérience dans l'industrie du **Jeu Vidéo** qui l'ont établie comme une professionnelle influente dans l'arène internationale. En fait, sa carrière se caractérise par son engagement en faveur de l'**innovation** et de la **collaboration**, des aspects fondamentaux de son travail, où la **technologie** et l'**art** s'entremêlent de manière créative. Elle a contribué à de grands **projets d'animation**, notamment « *Avatar : Frontiers of Pandora* » et « *The Division 2 : Year 4* », ce qui a renforcé sa réputation d'experte dans la création de **pipelines** et de **rigging**.

Elle a également occupé le poste de **Directrice Technique Associée des Cinématiques** chez **Ubisoft Toronto**, où elle a joué un rôle déterminant dans la production de **séquences cinématiques** de haute qualité. Elle s'est notamment distinguée par sa participation en tant que coprésentatrice à la **Conférence des Développeurs d'Ubisoft 2024**, ce qui témoigne de son leadership dans l'industrie. Elle a également joué un rôle crucial au sein de Stellar Creative Lab, où elle a co-développé un système automatisé propriétaire pour le **rigging des personnages**. À cet égard, sa capacité à gérer la communication des problèmes et des solutions entre les départements a joué un rôle déterminant dans la rationalisation des flux de travail.

La carrière de Jessica Bzonek a également été marquée par un travail important chez DHX Media, où elle a travaillé en étroite collaboration avec des superviseurs et d'autres travailleurs du pipeline pour résoudre des problèmes et tester de nouveaux outils, en organisant des sessions d'apprentissage qui ont favorisé la cohésion de l'équipe. Chez Rainmaker Entertainment Inc., elle a développé des gréements de personnages et d'éléments, en utilisant un système de gréement modulaire qui a amélioré la fonctionnalité du processus de production. Enfin, son travail en tant qu'Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment lui a permis de développer des scripts pour optimiser le flux de travail.



Mme Bzonek, Jessica

- Directrice Technique Associée de la Cinématique chez Ubisoft, Toronto, Canada
- Directrice Technique Pipeline / Rigging chez Stellar Creative Lab
- Directrice Technique Pipeline chez DHX Media
- Directrice Technique Pipeline Personnages chez DHX Media
- Directrice Technique du Pipeline des Créatures chez Rainmaker Entertainment Inc.
- Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment
- Cours d'Animation 3D et d'Effets Visuels à l'école de cinéma de Vancouver
- Cours sur le Rigging Avancé des Personnages par Gnomon
- Cours d'Introduction à Python par UBC - Continuing Education
- Licence en Multimédia et en Histoire de l'Université McMaster



Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



M. Guerrero Cobos, Alberto

- *Rigger* et Animateur en Jeu Vidéo Vestigion de Lovem Games
- Master en Art et Production en Animation de l'Université du Pays de Galles du Sud
- Master en Modelage de Personnages 3D par ANIMUM
- Master en Animation de Personnages en 3D pour le Cinéma et les Jeux Vidéo à ANIMUM
- Diplôme en Multimédia et Design Graphique à l'Ecole Supérieure de Design et de Technologie (ESNE)



04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé aborde les bases du *Rigging*, puis développe le *Rigging* de déformation du corps, le *Rigging* de contrôle corporel et la création d'outils Python. TECH offre la possibilité de se former aux *Joints*, au *Skinning*, et aux mouvements du corps: bas du corps, haut du corps, membres, etc. De plus, les étudiants apprendront à créer leurs propres outils pour développer des systèmes de contrôle plus rapidement, grâce au *Script Editor* et au langage de programmation Python accompagné de la bibliothèque de commandes Maya.





“

Réduisez la durée de votre projet en combinant l'outil Script Editor, le langage de programmation Python et la bibliothèque de commandes Autodesk Maya"

Module 1. Rigging

- 1.1. Le rôle du *Rigger*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. La production
 - 1.1.3. Communication entre les services
- 1.2. Phases du *Rigging*
 - 1.2.1. *Rigging* de la déformation
 - 1.2.2. *Rigging* de contrôle
 - 1.2.3. Changements et corrections de bogues
- 1.3. Parties d'un *Rig*
 - 1.3.1. *Rigging* corporel
 - 1.3.2. *Rigging* facial
 - 1.3.3. Automatismes
- 1.4. Différences entre *Rig* pour le cinéma et pour les jeux vidéo
 - 1.4.1. *Rigging* pour le cinéma d'animation
 - 1.4.2. *Rigging* pour les Jeux Vidéo
 - 1.4.3. Utilisation simultanée d'autres logiciels
- 1.5. Etude du modèle 3D
 - 1.5.1. Topologie
 - 1.5.2. Poses
 - 1.5.3. Éléments, cheveux et vêtements
- 1.6. Le software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Installation de Maya
 - 1.6.3. *Plugins* Maya requis
- 1.7. Bases du Maya pour *Rigging*
 - 1.7.1. Interface
 - 1.7.2. Navigation
 - 1.7.3. Panneaux de *Rigging*
- 1.8. Principaux éléments de *Rigging*
 - 1.8.1. *Joints* (os)
 - 1.8.2. Courbes (contrôles)
 - 1.8.3. *Constrains*

- 1.9. Autres éléments de *Rigging*
 - 1.9.1. *Clusters*
 - 1.9.2. Déformateurs non linéaires
 - 1.9.3. *Blend shapes*
- 1.10. Spécialisations
 - 1.10.1. Spécialisation des *Rigger*
 - 1.10.2. Le *Reel*
 - 1.10.3. Plateformes de portfolio et emploi

Module 2. Rigging de la déformation du corps

- 2.1. Systèmes et modèles
 - 2.1.1. Examen des modèles
 - 2.1.2. Approche systémique
 - 2.1.3. Nomenclatures des *Joints*
- 2.2. Création d'une chaîne des *Joints*
 - 2.2.1. Outils d'édition des *Joints*
 - 2.2.2. Facteurs à prendre en compte
 - 2.2.3. Emplacement et hiérarchie des *Joints*
- 2.3. Orientation des *Joints*
 - 2.3.1. L'importance d'une orientation correcte
 - 2.3.2. Outil d'orientation des *Joints*
 - 2.3.3. Symétrie des *Joints*
- 2.4. *Skinning*
 - 2.4.1. Lien entre le squelette et la géométrie
 - 2.4.2. Outils de peinture d'influence
 - 2.4.3. Symétrie des influences sur le modèle
- 2.5. Peinture d'influence absolue
 - 2.5.1. Approche du processus de peinture d'influence
 - 2.5.2. Influences sur les parties du corps situées entre deux *Joints*
 - 2.5.3. Influences sur les parties du corps entre trois, ou plus de *Joints*

- 2.6. Influences lissées de la partie inférieure du corps du personnage
 - 2.6.1. Mouvements articulaires
 - 2.6.2. Animations pour le lissage des influences
 - 2.6.3. Processus de lissage
- 2.7. Influences du train supérieur lissées
 - 2.7.1. Mouvements articulaires
 - 2.7.2. Animations pour le lissage des influences
 - 2.7.3. Processus de lissage
- 2.8. Influences lissées sur le bras et la main
 - 2.8.1. Mouvements articulaires
 - 2.8.2. Animations pour le lissage des influences
 - 2.8.3. Processus de lissage
- 2.9. Influences lissées sur la clavicule
 - 2.9.1. Mouvements articulaires
 - 2.9.2. Animations pour le lissage des influences
 - 2.9.3. Processus de lissage
- 2.10. Processus finaux de *Skinning*
 - 2.10.1. Réflexion des influences symétriques
 - 2.10.2. Correction d'erreur avec des déformateurs
 - 2.10.3. *Baking* la déformation des *Skin Cluster*

Module 3. *Rigging* de contrôle de carrosserie et création d'outils avec Python

- 3.1. Principes de *Rigging* de control
 - 3.1.1. Fonction de *Rigging* de control
 - 3.1.2. Approche systémique //Nomenclatures
 - 3.1.3. Éléments de *Rigging* de control
- 3.2. Courbes NURBS
 - 3.2.1. NURBS
 - 3.2.2. Courbes NURBS
 - 3.2.3. Edition de courbes NURBS
- 3.3. Création de contrôles du corps humain
 - 3.3.1. Principes fondamentaux
 - 3.3.2. Localisation
 - 3.3.3. Forme et couleur
- 3.4. Définir la position initiale des contrôles
 - 3.4.1. Fonction des *Roots*
 - 3.4.2. Approche
 - 3.4.3. Processus d'appariement
- 3.5. Éléments *Constrains*
 - 3.5.1. *Constrains*
 - 3.5.2. Types de *Constrains*
 - 3.5.3. Utilisation des *Constrains* dans le *Rigging*
- 3.6. Connecter *Rigging* de deformation a *Rigging* de contrôle
 - 3.6.1. Approche
 - 3.6.2. Procédure de connexion de *Parent Constrain*
 - 3.6.3. Hiérarchie des éléments et solution finale
- 3.7. *Script Editor*
 - 3.7.1. Outil de *Script Editor*
 - 3.7.2. Bibliothèques de commandes Maya pour Python
 - 3.7.3. Créer des outils personnalisés par programme
- 3.8. Principes de base de *Rigging*
 - 3.8.1. Variables
 - 3.8.2. Fonctions
 - 3.8.3. Boucles
- 3.9. Créer des *Roots* automatiquement avec Python
 - 3.9.1. Approche
 - 3.9.2. Commandes obligatoires
 - 3.9.3. Exécution ligne par ligne
- 3.10. *Script* de connexion et déconnexion *Rigging* de déformation et contrôle
 - 3.10.1. Approche
 - 3.10.2. Commandes obligatoires
 - 3.10.3. Exécution ligne par ligne

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 Rigging Corporel 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 Rigging Corporel** 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 Rigging Corporel**
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 Rigging Corporel

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

Certificat Avancé

Rigging Corporel

