

# Certificat Avancé

Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux





## Certificat Avancé Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux

- » 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-universite-sculpture-numerique-humanoides-cheveux-vetements-animaux](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-sculpture-numerique-humanoides-cheveux-vetements-animaux)

# 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 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01

# Présentation

La sculpture numérique est l'une des spécialisations les plus demandées ces dernières années dans le secteur des jeux vidéo et du divertissement numérique. La capacité à manipuler correctement des techniques et des logiciels spécialisés, et même à travailler avec des formats plus artistiques tels que *Dynamesh*, *Zbrush*, est un facteur très apprécié. Atteindre le plus grand réalisme possible dans les projets n'est possible qu'avec une connaissance approfondie des outils et de leur bonne utilisation. C'est pourquoi un programme de formation exclusif a été créé pour approfondir la création de personnages *humanoïdes* y les animaux, leurs cheveux et leurs vêtements par le biais de la Sculpture numérique. Avec une durée de 6 mois et une modalité 100% *online* qui permet une flexibilité dans le processus d'étude.





“

*Maîtrisez les dernières techniques de modélisation structurelle dans 3Ds Max ou de modélisation organique dans ZBrush. Réalisez des modèles de haute qualité"*

Le monde des jeux vidéo continue d'évoluer au rythme de la révolution numérique. La conceptualisation de nouveaux styles a entraîné l'émergence de nouvelles tendances et, avec elle, la nécessité d'appliquer des techniques qui impriment le réalisme, augmentant l'immersion dans ce type d'expériences virtuelles.

Dans ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux, l'étudiant acquerra des connaissances en anatomie humaine, ainsi qu'en topologie appliquée pour la sculpture nécessaire pour que les modèles se comportent correctement et prennent vie à travers l'animation, du point de vue de la texturation et de l'intégration dans les moteurs de jeux vidéo.

Ce programme permettra de travailler avec des formats plus artistiques tels que *Dynamesh* ou d'utiliser des techniques de numérisation 3D, car le professionnel connaîtra la conformation du maillage pour effectuer des retopologies manuelles dans différents logiciels ; c'est l'une des spécialisations les plus demandées ces dernières années.

Vous apprendrez également à peindre la géométrie directement à l'aide de programmes tels que *ZBrush*, *3Ds Max* et l'un des grands programmes de ces derniers temps, utilisé dans les grandes superproductions cinématographiques, les effets visuels et les jeux AAA, comme *Substance painter*, qui permet d'obtenir une finition photoréaliste.

Tout cela grâce à la méthodologie innovante d'enseignement 100% en ligne de TECH, qui permet aux étudiants d'adapter leur réalité et leurs besoins actuels au processus d'apprentissage, en décidant du meilleur moment et du meilleur endroit pour étudier. Accompagné d'un personnel enseignant de haut niveau, qui utilisera de nombreuses ressources pédagogiques multimédia telles que des exercices pratiques, des techniques vidéo, des résumés interactifs et des classes de maître pour faciliter l'ensemble du processus.

Ce **Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux** 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 et en sculpture numérique
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet.



*Maîtrisez les différentes techniques de texturation, ainsi que les systèmes d'exportation standard entre les différents programmes, afin de tirer parti des grandes qualités de chaque logiciel"*

“

*Boostez votre carrière dans le secteur des jeux vidéo. Ce programme de sculpture numérique vous donne les compétences nécessaires pour exceller dans la création d'humanoïdes, de cheveux, de vêtements et d'animaux".*

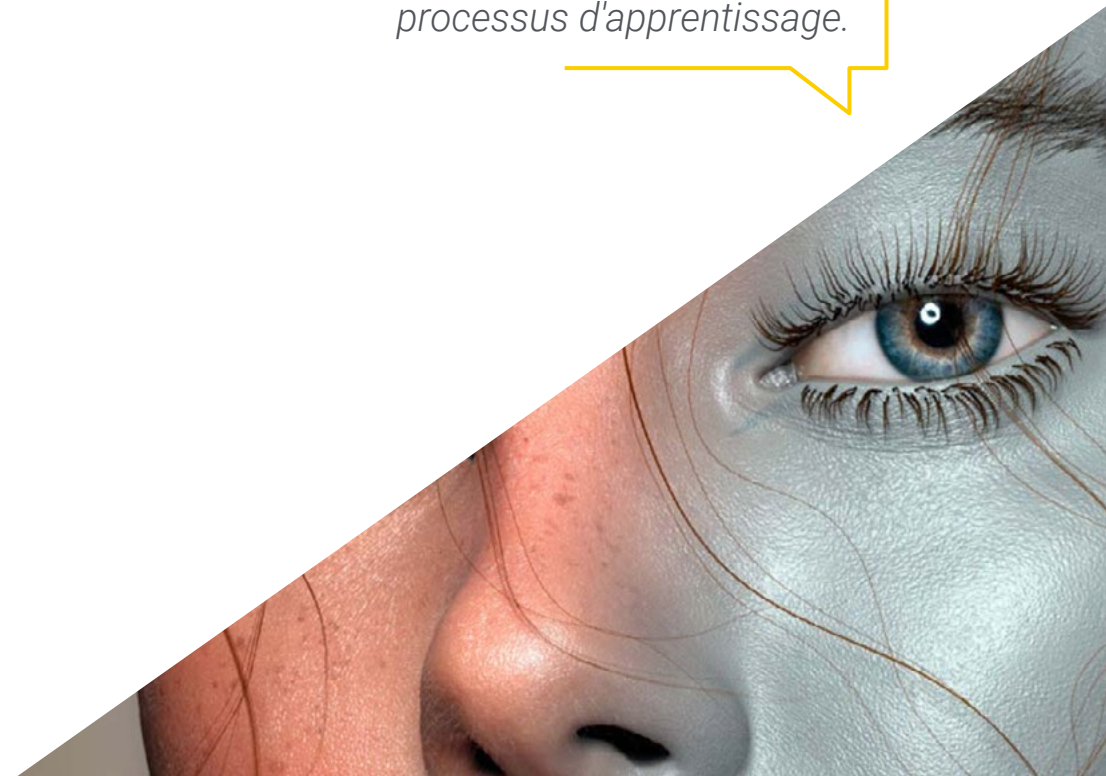
Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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.

*Sculpter numériquement des figures et leurs détails comme un expert n'est possible qu'avec la bonne formation. Inscrivez-vous dès maintenant et ouvrez un éventail de possibilités pour vous.*

*Commencez dès maintenant ce programme éducatif 100% en ligne qui apportera des qualités dynamiques et efficaces à votre processus d'apprentissage.*



# 02

## Objectifs

Parmi les principaux objectifs de cette formation professionnelle, il convient de mentionner que l'étudiant acquiert la maîtrise des techniques, outils et processus impliqués dans la création de projets de modélisation dans des environnements virtuels, depuis les personnages, les objets et leurs détails jusqu'à la Sculpture numérique. À l'issue de ce programme, vous disposerez de toutes les compétences et aptitudes nécessaires pour travailler avec succès dans le secteur des jeux vidéo, en sculptant des personnages de qualité dans les moindres détails.





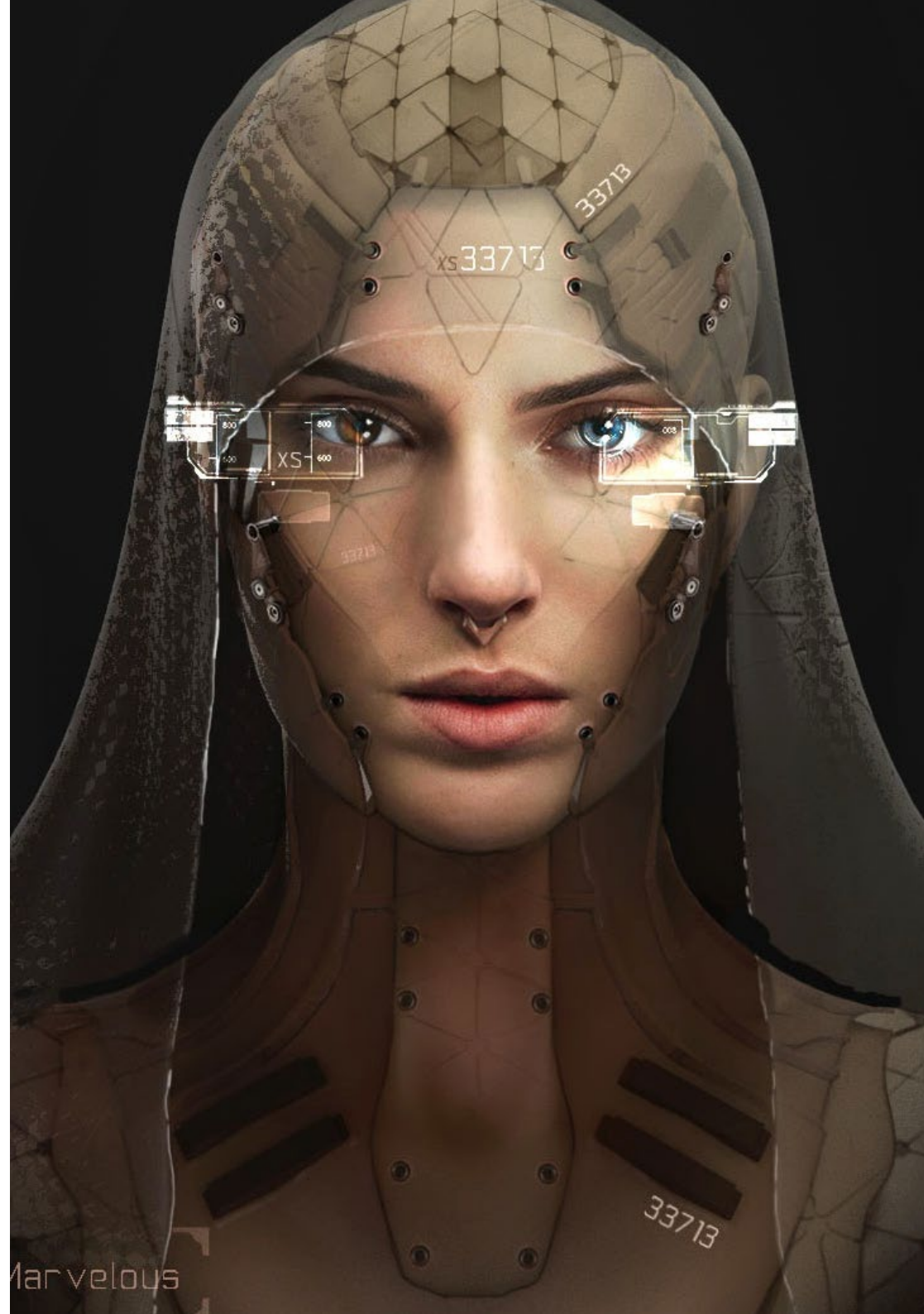
“

*Vous êtes un être créatif, vous êtes un être exceptionnel.  
Améliorez encore vos compétences professionnelles  
grâce aux compétences avancées en Sculpture  
Numérique abordées dans ce programme”*



## Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production.
- ◆ Connaissance de l'anatomie humaine et animale afin de l'appliquer de manière précise aux processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu.
- ◆ Répondre aux demandes de création de cheveux et de vêtements pour les jeux vidéo, le cinéma, l'impression 3d, la réalité augmentée et virtuelle.
- ◆ Gérer les systèmes de modélisation, de texturation et d'éclairage dans un système de réalité virtuelle
- ◆ Connaître les systèmes actuels de l'industrie du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats. excellents résultats





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Textures pour Sculpture Numérique

- ◆ Utilisation des cartes de texture et des matériaux PBR
- ◆ Utiliser les modificateurs de textures
- ◆ Appliquer un logiciel de génération de cartes
- ◆ Créer *baked* de texture
- ◆ Gérer le texturage pour générer des améliorations dans notre modélisation
- ◆ Utiliser des systèmes d'importation/exportation complexes de manière complexe entre les programmes
- ◆ Utilisation avancée de *Substance Painter*

### Module 2. Création de machines

- ◆ Créer, caractériser et modéliser des robots, des véhicules et des *cyborgs*
- ◆ Traitement des masques de modélisation internes
- ◆ Faites évoluer des robots, des véhicules et des *cyborgs*, à travers le temps et la décadence en sculptant des formes et en utilisant *Substance Painter*.
- ◆ S'adapter au *biomimétisme*, à la science-fiction ou à l'esthétique des *cartoon*
- ◆ Création d'un studio d'éclairage sur Arnold
- ◆ Traiter le rendu dans une esthétique photoréaliste et non photoréaliste.
- ◆ Rendu du *wireframe*

### Module 3. Humanoïdes

- ◆ Manipuler et appliquer l'anatomie à la sculpture humaine.
- ◆ Connaître la topologie correcte des modèles à utiliser dans l'animation 3D, les jeux vidéo et l'impression 3D.
- ◆ Caractériser et styliser des personnages humanisés
- ◆ Réalisation de retopologies manuelles avec 3ds Max, Blender et *ZBrush*
- ◆ Créer des groupes de personnes et d'objets multiples
- ◆ Utilisation de maillages prédéfinis et de base humaine



Apprenez les techniques pour créer des œuvres étonnantes avec cette discipline en plein essor qui joue un rôle clé dans la création au sein de l'industrie du jeu vidéo"

# 03

## Direction de la formation

TECH a sélectionné un corps enseignant de haut niveau composé de professionnels actifs pour garantir un processus d'apprentissage adéquat. Cette équipe pédagogique parviendra à transmettre à l'étudiant toutes les clés de la Sculpture Numérique d'*Humanoids*, de Cheveux, de Vêtements et d'Animaux, afin qu'il puisse les intégrer dans sa pratique professionnelle. C'est ainsi que ce Certificat Avancé dispose non seulement d'une méthodologie d'enseignement innovante et efficace, mais aussi d'un personnel enseignant hautement qualifié pour fournir les réponses dont les étudiants ont besoin concernant cette carrière complexe et passionnante.





“

*Avec l'aide d'experts, vous perfectionnerez vos techniques et acquerrez les compétences nécessaires pour devenir un sculpteur numérique professionnel"*

## Direction



### D. Sequeros Rodriguez, Salvador

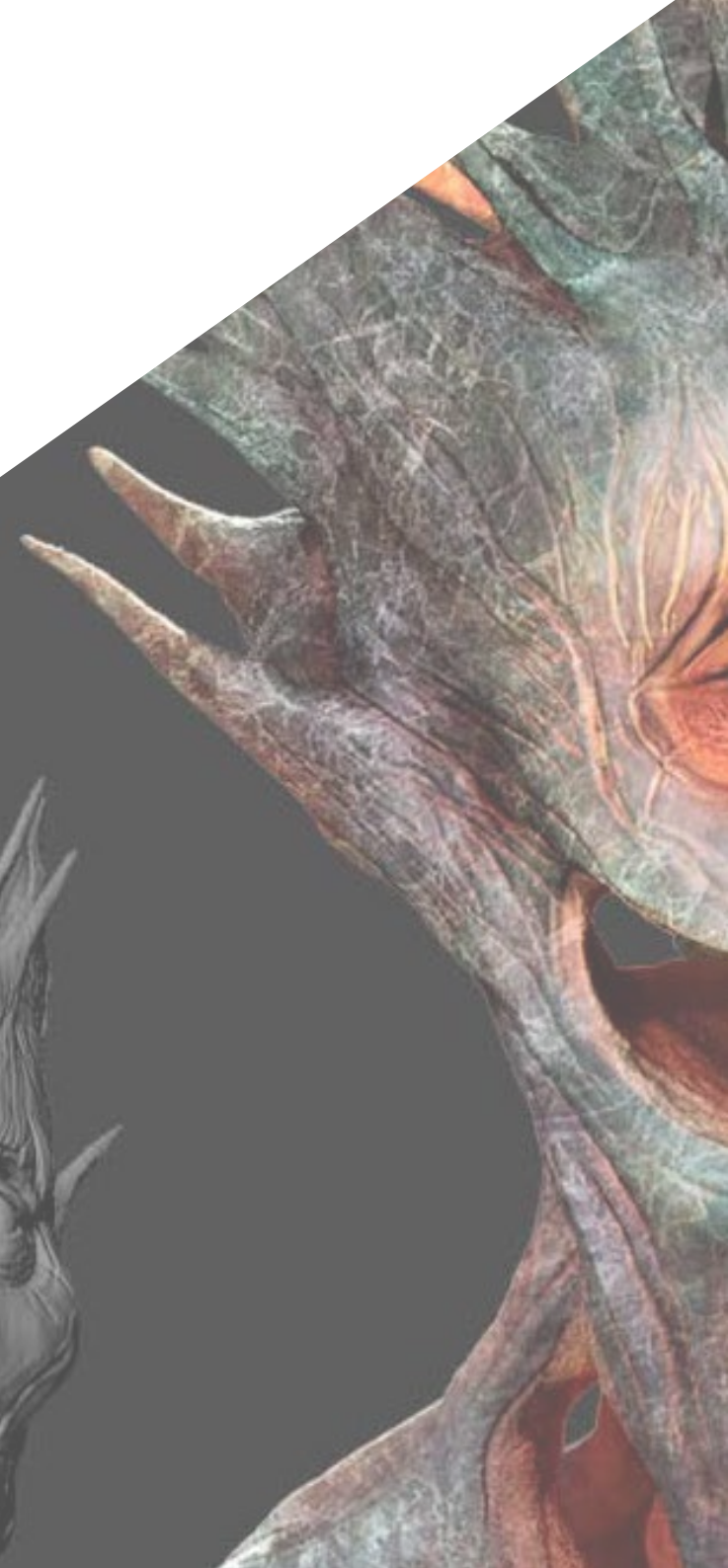
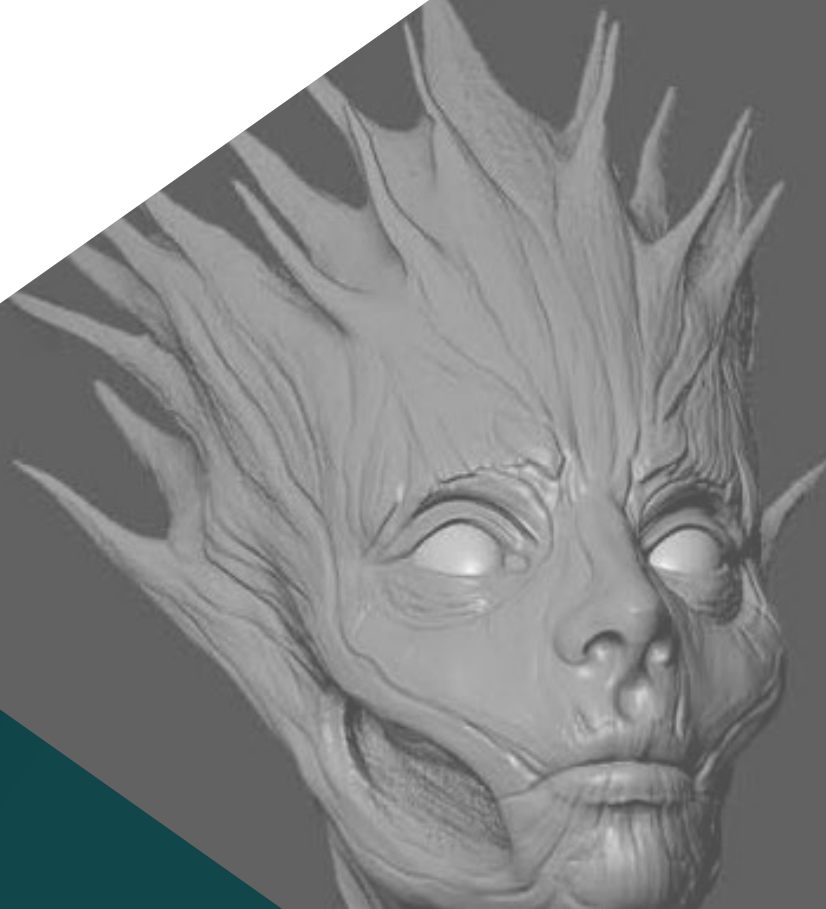
- ♦ Modélisateur et généraliste 2D/3D indépendant
- ♦ Concept Art et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- ♦ Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en Animation 3D. ESISV École de l'image et du Son. Valladolid
- ♦ Enseignant du cycle de Formation de Niveau Supérieur en GFGS Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- ♦ Modélisation 3D de costumes traditionnels des "falleros" Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellon
- ♦ Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC Madrid
- ♦ Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (spécialisation en design et sculpture)



# 04

## Structure et contenu

Les contenus de ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoides, Cheveux, Vêtements et Animaux ont été distribués en 3 modules spécialisés, à travers lesquels le professionnel acquerra les outils et les connaissances sur : la texturation, la création de machines et d'*humanoids*. Ces six mois de formation *online* vous permettront de travailler en tant que concepteur avec des *software* 3D et de façonner des personnages et des objets de manière numérique, en les modelant avec l'ordinateur de la même manière qu'un sculpteur façonne ses figures avec ses mains.







“

*Vous ouvrirez votre vision des styles et des genres, avec l'étude de l'évolution des concepts à travers la sculpture des formes et des éléments de textures dans Substance Painter"*

## Module 1. Textures pour la Sculpture Numérique

- 1.1. Textures
  - 1.1.1. Modificateurs de texture
  - 1.1.2. Systèmes *compact*
  - 1.1.3. *Slate* hiérarchie des nœuds
- 1.2. Matériaux
  - 1.2.1. ID
  - 1.2.2. PBR photoréaliste
  - 1.2.3. Non photoréaliste *Cartoon*
- 1.3. Textures PBR
  - 1.3.1. Textures procédurales
  - 1.3.2. Cartes de couleur, d'albédo et *diffuse*
  - 1.3.3. Opacité et spéculation
- 1.4. Améliorations du maillage
  - 1.4.1. Carte des normales
  - 1.4.2. Carte de déplacement
  - 1.4.3. *Vector maps*
- 1.5. Gestionnaires de textures
  - 1.5.1. Photoshop
  - 1.5.2. Materialize et systèmes en ligne
  - 1.5.3. Analyse de textures
- 1.6. UVW et *baking*
  - 1.6.1. *Baked* de textures *hard surface*
  - 1.6.2. *Baked* de textures organiques
  - 1.6.3. Raccords de *baking*
- 1.7. Exportations et importations
  - 1.7.1. Formats de textures
  - 1.7.2. Fbx, obj et stl
  - 1.7.3. Subdivision vs. Dinamesh
- 1.8. Peinture de mailles
  - 1.8.1. *Viewport Canvas*
  - 1.8.2. *Polypaint*
  - 1.8.3. *Spotlight*

- 1.9. Substance Painter
  - 1.9.1. *ZBrush* avec Substance Painter
  - 1.9.2. Cartes de textures *low poly* avec détail *high poly*
  - 1.9.3. Traitement des matériaux
- 1.10. Substance Painter avancé
  - 1.10.1. Effets réalistes
  - 1.10.2. Améliorer les *baked*
  - 1.10.3. Matériaux SSS, peau humaine

## Module 2. Création de machines

- 2.1. Robots
  - 2.1.1. Fonctionnalité
  - 2.1.2. *Character*
  - 2.1.3. La motricité dans sa structure
- 2.2. Robot despiece
  - 2.2.1. Pinceaux IMM et Chisel
  - 2.2.2. Insert Mesh et Nanomesh
  - 2.2.3. Zmodeler sur *ZBrush*
- 2.3. Cyborg
  - 2.3.1. Sectionnés par des masques
  - 2.3.2. *Trim Adaptive* et *Dynamic*
  - 2.3.3. Mécanisation
- 2.4. Navires et avions
  - 2.4.1. Aérodynamique et lissage
  - 2.4.2. Texture de surface
  - 2.4.3. Nettoyage du maillage des polygones et des détails
- 2.5. Véhicules terrestres
  - 2.5.1. Topologie du véhicule
  - 2.5.2. Modélisation pour l'animation
  - 2.5.3. Chenilles

- 2.6. Le passage du temps
  - 2.6.1. Des modèles crédibles
  - 2.6.2. Les matériaux dans le temps
  - 2.6.3. Oxydations
- 2.7. Accidents
  - 2.7.1. Chocs
  - 2.7.2. Fragmentations d'objets
  - 2.7.3. Brosses de destruction
- 2.8. Adaptations et évolution
  - 2.8.1. Biomimétisme
  - 2.8.2. *Sci-fi*, Dystopies, utopies et utopies
  - 2.8.3. *Cartoon*
- 2.9. *Render Hardsurface* realistes
  - 2.9.1. Scène de studio
  - 2.9.2. Lumières
  - 2.9.3. Caméra physique
- 2.10. *Render Hardsurface* NPR
  - 2.10.1. *Wireframe*
  - 2.10.9. *Cartoon Shader*
  - 2.10.3. Illustration

### Module 3. *Humanoïdes*

- 3.1. Anatomie humaine pour la modélisation
  - 3.1.1. Canon des proportions
  - 3.1.2. Évolution et fonctionnalité
  - 3.1.3. Muscles superficiels et mobilité
- 3.2. Topologie du bas du corps
  - 3.2.1. Tronc
  - 3.2.2. Jambes
  - 3.2.3. Pieds
- 3.3. Topologie du haut du corps
  - 3.3.1. Bras et mains
  - 3.3.2. Cou
  - 3.3.3. Cou
- 3.4. Personnages caractérisés et stylisé
  - 3.4.1. Détaillage avec modélisation organique
  - 3.4.2. Caractérisation des anatomies
  - 3.4.3. Stylisation
- 3.5. Expressions
  - 3.5.1. Animations du visage et *layer*
  - 3.5.2. Morpher
  - 3.5.3. Animation de la texture
- 3.6. Poses
  - 3.6.1. Piscologie et détente de caractère
  - 3.6.2. *Rig* avec *Zpheras*
  - 3.6.3. Poses avec motion capture
- 3.7. Caractérisations
  - 3.7.1. Tatouage
  - 3.7.2. Cicatrices
  - 3.7.3. Rides, taches de rousseur et taches cutanées
- 3.8. Retopology manuelle
  - 3.8.1. Sur 3ds Max
  - 3.8.2. Blender
  - 3.8.3. *ZBrush* et projections
- 3.9. Prédéfinis
  - 3.9.1. Fuse
  - 3.9.2. Vroid
  - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Foule et espaces répétitifs
  - 3.10.1. Scatter
  - 3.10.2. Proxys
  - 3.10.3. Groupes d'objets

# 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 Sculpture Numérique d'Humanoides, Cheveux, Vêtements et Animaux vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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 Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux** 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 Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata innovazione  
conoscenza presente  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingu

**tech** université  
technologique

**Certificat Avancé**  
Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux

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

# Certificat Avancé

Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux

