

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/design/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 22

06

Diplôme

page 30

01

Présentation

Il est difficile de ne pas trouver dans les environnements virtuels de divertissement ou de publicité numérique quelque chose qui n'implique pas la modélisation 3D ou la sculpture numérique dans son processus de création. Tous les personnages, objets et *Props* des jeux vidéo, ainsi que des films sur les mondes fantastiques, les super-héros ou l'animation, et même les jouets ou les pièces industrielles, ainsi que les figures utilisées dans le *Merchandising* ont été créés selon des concepts de sculpture numérique. Une discipline fondamentale dans les environnements modernes avec des débouchés professionnels divers ; ainsi ce programme se spécialisera dans la création d' *Humanoids*, de cheveux, de vêtements et d'animaux, pendant 6 mois d'apprentissage par la méthodologie *Relearning* dans un système totalement en ligne.

“

Dans ce programme, le professionnel se perfectionnera dans les techniques de modélisation structurelle dans 3D Max ou de modélisation organique dans ZBrush, en réalisant des modèles de haute qualité”

La révolution numérique, la conceptualisation de nouveaux styles et la dynamique organisationnelle provoquent l'émergence de nouvelles tendances, il est donc nécessaire que l'expert sache différencier les techniques et les processus appropriés à chaque projet. Dans ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux, l'étudiant acquerra des connaissances en anatomie humaine, ainsi que la topologie appliquée à la sculpture nécessaire pour que les modèles se comportent correctement et prennent vie à travers l'animation, du point de vue de la texturation, de l'intégration dans des moteurs de jeu vidéo ou de l'impression 3D.

Ce programme vous permettra de travailler avec des formats plus artistiques tels que *Dynamesh* ou d'utiliser des techniques de numérisation 3D, car le professionnel apprendra à façonner le maillage pour effectuer des retologies manuelles dans *software*; il s'agit de l'une des spécialisations les plus demandées ces dernières années.

De même, vous apprendrez de manière exhaustive à peindre des géométries directement avec des programmes tels que *ZBrush*, 3D Max et l'un des grands programmes de ces derniers temps et utilisé dans les grands blockbusters cinématographiques, les VFX et les jeux AAA comme *Substance painter*, avec lequel on obtient une grande finition photoréaliste.

Grâce à la méthodologie innovante d'enseignement 100% en ligne de TECH Université Technologique qui permettra à l'étudiant d'adapter leur réalité et de leurs besoins actuels au processus d'apprentissage, en décidant le temps et le lieu idéal 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 les experts Modèle 3D et 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
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation 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



Des secteurs tels que l'automobile, la construction de maquettes et de jouets, les jeux vidéo, le cinéma et la publicité recherchent en permanence des experts dans le domaine des Hard Surface, de sorte que la formation dans ce domaine ouvre une fenêtre sur l'avenir"

“

Si vous voulez donner un plus à votre carrière, n'attendez pas pour vous inscrire à ce programme de Sculpture Numérique où vous apprendrez les techniques de création d'Humanoïdes, de Cheveux, de Vêtements et d'Animaux"

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.

Maîtrisez les différentes techniques de texturation, ainsi que les systèmes d'exportation standard entre les différents programmes, pour profiter des grandes qualités de chaque logiciel.

Un programme éducatif 100% en ligne qui confère des qualités dynamiques et efficaces au processus d'apprentissage dans l'environnement créatif de l'art numérique.



02

Objectifs

L'objectif principal de cette formation professionnelle est que les étudiants maîtrisent les techniques, outils et processus impliqués dans la création de projets de modélisation dans des environnements virtuels, à partir de personnages, d'objets et de leurs détails. Ainsi, à la fin de ce programme, les étudiants disposeront de toutes les compétences et aptitudes nécessaires pour travailler avec succès dans le secteur de la sculpture numérique.





“

La spécialisation rend le professionnel qui la détient unique et différenciant et elle est aujourd'hui nécessaire pour se démarquer sur le marché du travail compétitif"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Comprendre l'anatomie humaine et animale pour l'appliquer à des processus précis de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu
- ◆ Répondez aux exigences de la création de cheveux et de vêtements pour les jeux vidéo, les films, l'impression 3D, la réalité augmentée et la réalité virtuelle
- ◆ Gérer les systèmes de modélisation, de texturation et d'éclairage dans les systèmes de réalité virtuelle
- ◆ Connaître les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats





Objectifs spécifiques

Module 1. Textures pour la sculpture numérique

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

Module 2. Création de machines

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

Module 3. Humanoïde

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



La sculpture numérique est une discipline en plein essor qui joue un rôle clé dans la création au sein de l'industrie du film et du jeu vidéo. Apprenez les techniques pour créer des œuvres étonnantes"

03

Direction de la formation

Pour assurer le bon déroulement de l'apprentissage, TECH a sélectionné un corps enseignant de haut niveau composé de professionnels en activité. Cette équipe pédagogique parviendra à transmettre à l'étudiant toutes les clés de la Sculpture Numérique des Humanoïdes, des Cheveux, des Vêtements et des Animaux, afin qu'il puisse les intégrer dans sa pratique professionnelle. Ainsi, ce Certificat Avancé dispose non seulement d'une méthodologie d'enseignement innovante et efficace, mais aussi d'un personnel enseignant hautement qualifié pour fournir aux étudiants les réponses dont ils ont besoin concernant cette carrière complexe et passionnante.





“

Sous la direction d'experts, vous perfectionnerez vos techniques et acquerrez les compétences nécessaires pour devenir un professionnel de la sculpture numérique"

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- Freelance modélisateur et généraliste 2D/3D
- Art conceptuel et modélisation 3D pour Slicecore Chicago
- Videomapping et modélisation Rodrigo Tamariz. Valladolid
- Enseignant en Animation 3D Cycle de Formation de Niveau Supérieur. École Supérieure de l'Image et du Son ESISV Valladolid
- Enseignant en Cycle de Formation Professionnelle Supérieure GFSG Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- Modélisation 3D pour les falleros Vicente Martinez et Loren Fandos. Castellón
- Master 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

Le contenu de ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoides, Cheveux, Vêtements et Animaux a été distribué en 3 modules spécialisés, à travers lesquels le professionnel acquerra les outils et les connaissances sur la texturation, la création de machines et *humanoids*. Une méthodologie de six mois de formation en ligne qui vous permettra 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.





“

Le travail dans des environnements virtuels ouvre un éventail de possibilités. Ce programme vous permet d'apprendre des techniques spécialisées dans la Sculpture Numérique d'Humanoïdes, de Cheveux, de Vêtements et d'Animaux"

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 des nœuds de l'ardoise
- 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 de Diffuse
 - 1.3.3. Opacité et spéculaire
- 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. Balayage des textures
- 1.6. UVW et *banking*
 - 1.6.1. *Baked* de textures *hard surface*
 - 1.6.2. *Baked* de textures *biologiques*
 - 1.6.3. Joints de *baking*
- 1.7. Exportations et importations
 - 1.7.1. Formats des 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. Mapas de textures *low poly* des détails *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. *Caractère*
 - 2.1.3. La motricité dans sa structure
- 2.2. Robot éclaté
 - 2.2.1. Pinceaux IMM et Ciseau
 - 2.2.2. *Insert Mesh* et *Nanomesh*
 - 2.2.3. *Zmodeler* dans *ZBrush*
- 2.3. Cybord
 - 2.3.1. Sectionné à l'aide de masques
 - 2.3.2. *Trim Adaptive* et *Dynamic*
 - 2.3.3. Mécanisation
- 2.4. Navires et aéronefs
 - 2.4.1. Aérodynamique et lissage
 - 2.4.2. Texture de la surface
 - 2.4.3. Nettoyage et détails du maillage des polygones

- 2.5. Véhicules terrestres
 - 2.5.1. Topologie du véhicule
 - 2.5.2. Modélisation pour l'animation
 - 2.5.3. Pistes
- 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. Crashes
 - 2.7.2. Fragmentation des objets
 - 2.7.3. Brosses de destruction
- 2.8. Adaptations et évolution
 - 2.8.1. Biomimétisme
 - 2.8.2. Sci-fi, Dystopie, Utopies et utopies
 - 2.8.3. Cartoon
- 2.9. Render *Hardsurface* réalistes
 - 2.9.1. Scène de studio
 - 2.9.2. Lumières
 - 2.9.3. Appareil photo physique
- 2.10. Render *Hardsurface* NPR
 - 2.10.1. *Wireframe*
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Illustration

Module 3. Humanoïde

- 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. Tronçon
 - 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. Tête, visage et intérieur de la bouche
- 3.4. Personnages caractérisés et stylisés
 - 3.4.1. Détaillage avec modélisation organique
 - 3.4.2. Caractérisation des anatomies
 - 3.4.3. Styling
- 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. Physiologie et relaxation du personnage
 - 3.6.2. *Rig* avec ZSpheres
 - 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 imperfections
- 3.8. Retopologie manuelle
 - 3.8.1. Dans 3D Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush et projections
- 3.9. Préréglages
 - 3.9.1. *Fusible*
 - 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

“

Vous apprendrez les bases de la conception 3D pour donner vie à des personnages et des objets à l'aide des logiciels les plus utilisés dans le secteur et ouvrir votre voie dans un domaine d'emploi recherché”

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***.



“

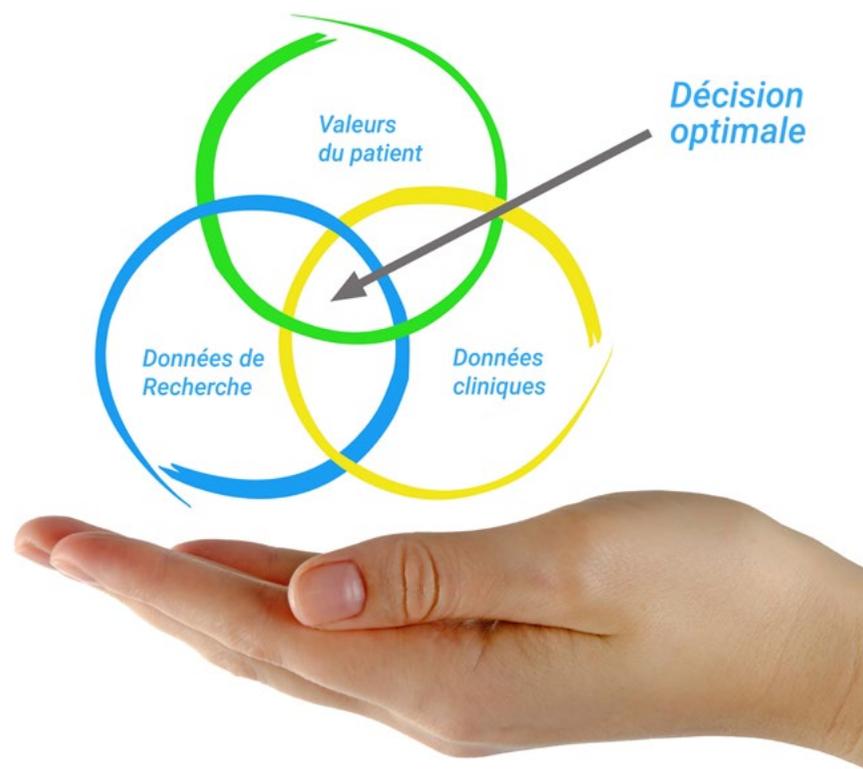
Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

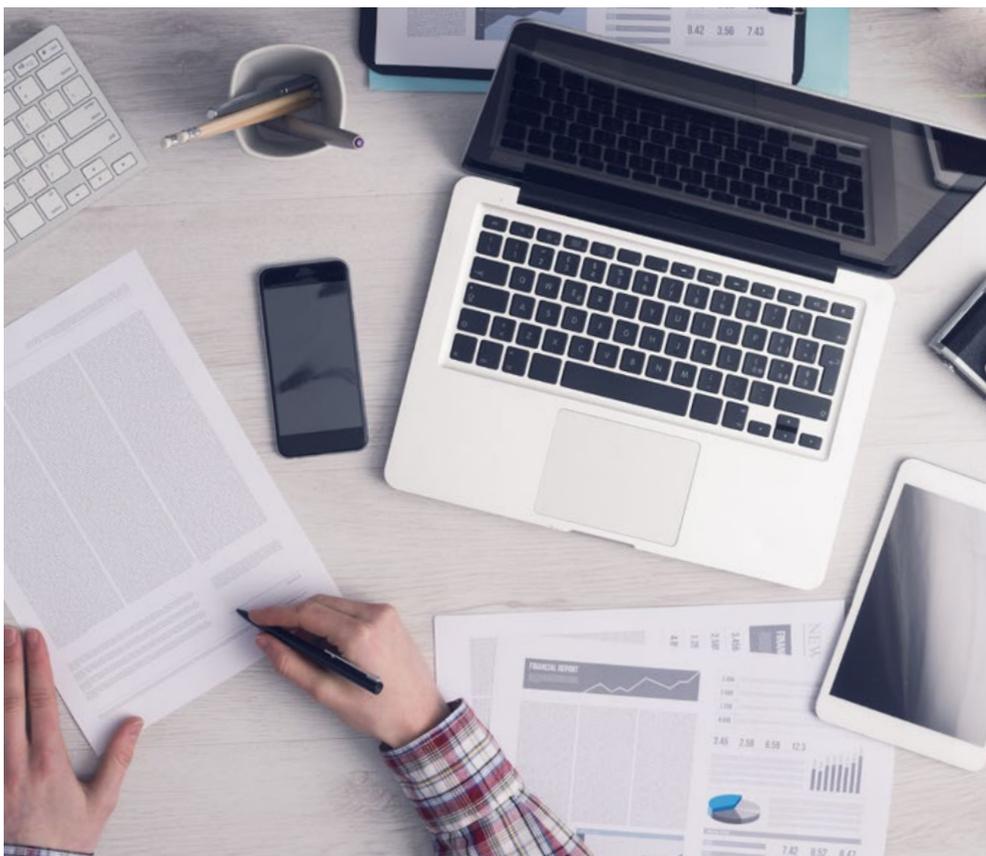
Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

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 a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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 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 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 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 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



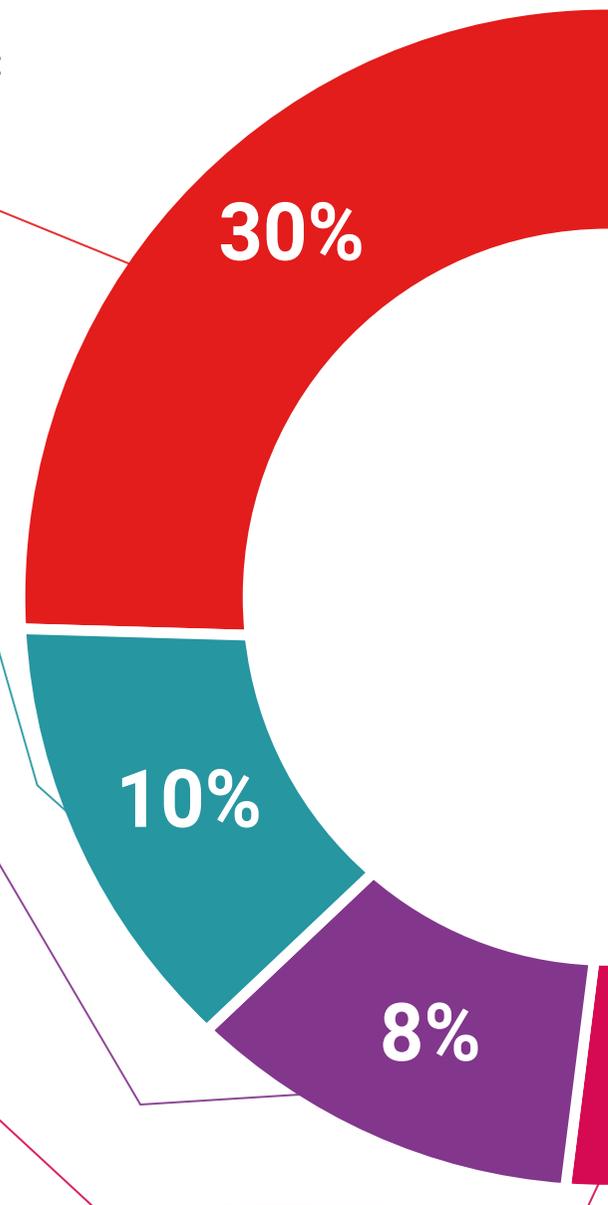
Pratiques en compétences et aptitudes

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 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 Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat Avancé 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.**



*Apostille de la Haye Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier celui-ci doit posséder l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



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