

Certificat Avancé

Modélisation Blender



tech université
technologique

Certificat Avancé Modélisation Blender

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-modelisation-blender

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

Aujourd'hui, Blender est l'un des outils les plus utilisés par les designers pour éditer des objets de manière précise ou sculpter en 3D. C'est pourquoi son utilisation correcte est indispensable dans le monde du design et dans ce programme, les professionnels dévoileront les secrets et les astuces qui ont été perfectionnés au fil des ans pour l'utiliser. De cette façon, et dans une modalité 100% en ligne, les étudiants pourront apprendre l'interface de chacun d'entre eux et les utiliser pour créer un personnage de zéro à Render, en résolvant tous les problèmes qui peuvent survenir au cours du processus de sculpture.





“

*Des professionnels de haut niveau
vous enseigneront leurs trucs et
secrets pour devenir un expert
dans Blender”*

Blender est par excellence l'un des programmes les plus utilisés par les modélisateurs 3D qui ont travaillé sur de grands projets dans le monde du cinéma et des jeux vidéo. Ils permettent de sculpter des formes en argile numérique, de créer des personnages d'autres univers et de présenter un rendu réaliste et fluide. 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 dans Big Hero 6 de Disney Pixar, ou pour habiller Pikachu dans le costume de Deadpool.

Pour toutes ces raisons, il est essentiel pour les designers qui souhaitent se lancer dans la modélisation d'avoir une connaissance approfondie de ces outils. Ainsi, TECH présente ce Certificat Avancé, dans lequel les étudiants pourront adapter leur rythme d'apprentissage en fonction de leurs activités quotidiennes grâce à la modalité 100% en ligne. Cela leur permettra d'accéder au contenu de n'importe où dans le monde et au moment qui leur convient le mieux.

Ils apprendront en détail à utiliser l'outil Blender, à créer des textures avec Substance Painter et à exporter vers Unreal. De plus, ils apprendront à utiliser l'interface comme un professionnel. Ils apprendront également à utiliser les différentes méthodes pour modéliser des personnages ou des créatures, optimiser leur modélisation, améliorer la symétrie, les diviser en groupes et, en général, tout ce qu'il faut savoir sur la modélisation organique en 3D.

Tous ces contenus seront accompagnés de vidéos didactiques, dans lesquelles seront expliquées les méthodes de travail les plus appropriées pour les professionnels, ainsi que les astuces pour sculpter une tête, créer des cheveux et des poils, des vêtements, entre autres. En bref, un Certificat Avancé complet et actualisé, idéal pour entrer dans ce nouveau secteur.

Ce **Certificat Avancé en Modélisation Blender** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Modélisation 3D avec 3D Studio Max
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer 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



Grâce à ce diplôme, vous pourrez évoluer dans le monde de la conception artistique et de la modélisation”

“

TECH a conçu et perfectionné la méthodologie Relearning, pour vous permettre d'apprendre de manière naturelle et progressive, en renforçant vos compétences pour relever de nouveaux défis”

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.

Son contenu multimédia, élaboré avec la dernière technologie éducative, permettra aux professionnels un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner face à des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le site professionnels doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

Grâce au mode 100% en ligne, vous pourrez adapter votre rythme d'apprentissage sans quitter vos activités professionnelles et personnelles.

Inscrivez-vous dès maintenant à ce programme et vous aurez accès au contenu le plus récent et le plus innovant sur la texturation avec Substance Painter.



02

Objectifs

Une parfaite connaissance des programmes les plus pointus dans le monde de la modélisation 3D est indispensable à tout professionnel. C'est pourquoi ce Certificat Avancé offre aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour manipuler l'interface de Blender avec un haut degré d'expertise. Ainsi, une fois diplômés, ils pourront réaliser d'importants projets pour les entreprises les plus respectées du secteur ou, au contraire, offrir leurs services en tant que modélisateurs indépendants, ce qui représentera un saut important pour leur carrière.



“

*Il est temps d'atteindre vos objectifs.
Devenez un expert de Blender et
créez des personnages pour un film
ou un court métrage d'animation”*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître en profondeur toutes les étapes de la création d'une modélisation 3D professionnelle
- ◆ Connaître et comprendre en détail le fonctionnement des textures et leur influence sur la modélisation
- ◆ Maîtriser plusieurs programmes axés sur la modélisation, les texturations et le temps réel utilisés aujourd'hui dans le monde professionnel
- ◆ Appliquer les connaissances acquises dans la résolution de problèmes de modélisation
- ◆ Savoir organiser et contrôler le temps consacré à une modélisation 3D complète, en apprenant à évaluer son travail face à d'éventuels travaux
- ◆ Connaître les dernières nouveautés dans le monde de la modélisation et des jeux vidéo, en apprenant les outils les plus récents et les plus utilisés de chaque programme
- ◆ Utiliser de manière experte les connaissances acquises pour créer leurs propres projets et les ajouter intelligemment à leur portfolio
- ◆ Exploiter les ressources de chaque programme pour obtenir le meilleur effet pour votre modélisation
- ◆ Être professionnellement capable d'organiser un temps de travail adéquat pour son emploi
- ◆ Résoudre des problèmes complexes et prendre des décisions responsables





Objectifs spécifiques

Module 1. Modélisation 3D avec Blender

- ◆ Apprenez à connaître en détail l'outil Graphite Tool, le plus utilisé par les professionnels
- ◆ Apprenez son interface et comment l'utiliser pour obtenir un résultat plus professionnel en moins de temps
- ◆ Comparez chaque outil avec ses semblables en mode polygonal et apprenez leurs avantages
- ◆ Connaître les outils que vous utiliserez tout au long du processus de Modélisation 3D et savoir comment les optimiser
- ◆ Trouver les erreurs dans la modélisation 3D et savoir comment les résoudre de la manière la plus intelligente

Module 2. Texturation avec Substance Painter

- ◆ Connaître en profondeur le programme Substance Painter, le plus utilisé aujourd'hui pour la texturation dans le monde des jeux vidéo
- ◆ Comprendre le processus de baking d'un modèle haute résolution à un modèle basse résolution
- ◆ Connaître et comprendre les différentes couches d'un matériau et comment elles l'affectent
- ◆ Créer des matériaux à partir de rien et modifier des matériaux existants pour obtenir un matériau entièrement personnalisé
- ◆ Savoir comment travailler avec les coordonnées de mapping et les masques pour appliquer correctement les textures au modèle
- ◆ Connaître les brosses, comment les utiliser et comment créer des brosses personnalisées
- ◆ Apprendre à utiliser les ressources trouvées dans le programme ou à l'extérieur pour améliorer les textures
- ◆ Apprendre différentes méthodes pour créer ou modifier des textures

Module 3. Exportation à Unreal

- ◆ Manipuler le moteur temps réel Unreal Engine de manière à ce qu'il soit parfaitement adapté pour travailler avec un modèle 3D et ses textures
- ◆ Comprendre les propriétés des matériaux Unreal
- ◆ Savoir comment travailler avec et comprendre les nœuds de matériaux Unreal, en donnant des effets aux textures pour obtenir des matériaux uniques
- ◆ Éclairer correctement une scène Unreal de manière réaliste en fonction de l'ambiance que vous souhaitez obtenir
- ◆ Configurer les Lightmaps de Unreal, en obtenant une meilleure résolution et en optimisant les performances du moteur
- ◆ Effectuer un post-traitement de base pour réaliser les *Renders* avec de bons effets visuels



Avec TECH, vous pourrez atteindre vos objectifs, être indépendant et faire avancer votre carrière vers le succès dans le monde de la modélisation 3D"

03

Direction de la formation

Le Certificat Avancé en Modélisation Blender dispose d'un corps enseignant de grande référence dans le secteur. Ils ont consacré une partie de leur carrière aux trucs et astuces qu'ils présenteront tout au long du programme. De même, ils seront disponibles pour résoudre les doutes que l'étudiant pourrait avoir en faisant des exercices pratiques ou en révisant le syllabus. En outre, l'ensemble du programme a été élaboré sur la base de leurs connaissances et de leurs recommandations, en condensant les aspects les plus pertinents et les plus demandés du domaine.





“

Vous apprendrez des meilleurs concepteurs et modelers du secteur, en découvrant leurs secrets pour un travail d'excellence"

Direction



Dr Vidal Peig, Teresa

- ◆ Spécialiste des Arts et des Technologies (art numérique, 2D, 3D, VR et AR)
- ◆ Conceptrice et créatrice d'esquisses de personnages en 2D pour les jeux mobiles
- ◆ Designer chez Sara Lee, Motos Bordy, Hebo et Full Gass
- ◆ Enseignante et directrice du Master en Programmation de Jeux Vidéo
- ◆ Enseignante à l'Université de Gérone
- ◆ Doctorat en Architecture de l'Université Polytechnique de Catalogne
- ◆ Licence en Beaux-Arts de l'Université de Barcelone

Professeurs

M. Alcalde Perelló, Dimas

- ◆ Spécialiste de la création artistique pour les jeux vidéo et les jeux appliqués
- ◆ Lead artist chez BluetechWorlds
- ◆ Enseignant dans le cadre du diplôme de Création artistique pour les jeux vidéo et les jeux appliqués, ENTI UB
- ◆ Diplôme en Création artistique pour les jeux vidéo et les jeux appliqués de l'Université de Barcelone
- ◆ Master en Formation des Enseignants pour l'Enseignement Secondaire Obligatoire et le Baccalauréat, la Formation Professionnelle et l'Enseignement des Langues de l'Université de la Rioja UNIR
- ◆ Technicien en Animation 3D, Jeux et Environnements Interactifs du Centre d'études photographiques

M. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Expert en Modélisation 3D
- ◆ Enseignant dans des cours liés à la Modélisation 3D
- ◆ Enseignant de Scratch dans des écoles privées
- ◆ Diplômé en Animation 3D, Jeux et Environnements Interactifs

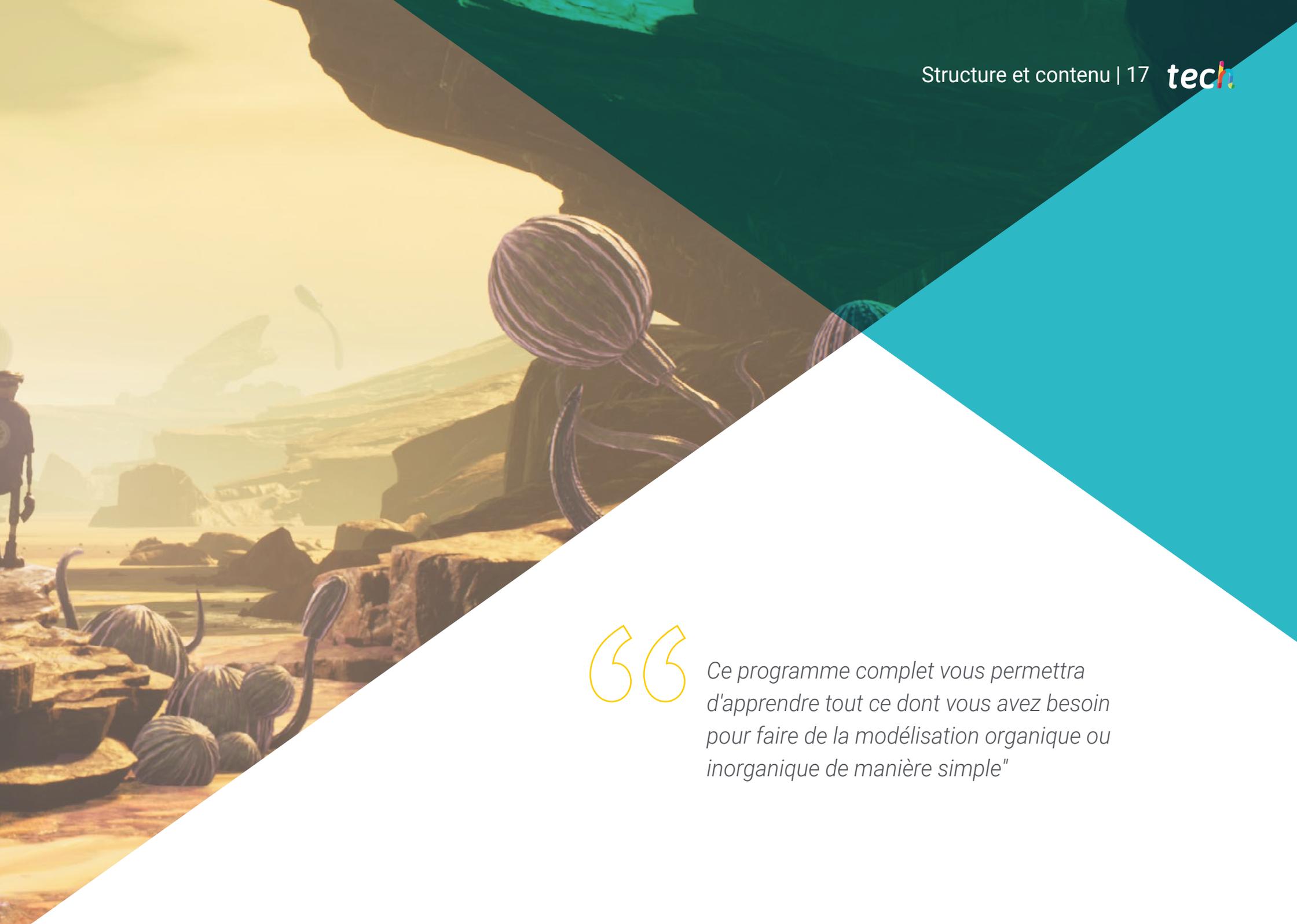


04

Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Modélisation Blender contient un programme complet et actualisé et sa structure couvre tous les aspects les plus pertinents du secteur. Ainsi, les étudiants connaîtront, apprendront et se familiariseront avec l'interface de ce software et pourront mettre en œuvre leurs connaissances pour créer des personnages réalistes ou des surfaces dures. Le tout avec le support audiovisuel correspondant, des exercices pratiques et des guides complémentaires.





“

Ce programme complet vous permettra d'apprendre tout ce dont vous avez besoin pour faire de la modélisation organique ou inorganique de manière simple"

Module 1. Modélisation 3D avec Blender

- 1.1. Interface
 - 1.1.1. Installation et configuration initiale
 - 1.1.2. Menus déroulants et modes d'interface
 - 1.1.3. Navigation dans l'environnement 3D
- 1.2. Création d'objets et sélection
 - 1.2.2. Modifier la topologie de base
 - 1.2.3. Modes de travail
- 1.3. Édition
 - 1.3.1. Ajouter une nouvelle géométrie
 - 1.3.2. Modification des géométries
 - 1.3.3. Modificateurs et Mirror
- 1.4. Géométrie
 - 1.4.1. Modificateur Smooth
 - 1.4.1. Joindre et séparer des mailles
 - 1.4.2. Dé-triangualiser
- 1.5. Mode Édition
 - 1.5.1. Unités de modélisation de base
 - 1.5.2. Loops
 - 1.5.3. Tris et Ngones
 - 1.5.4. Subdivision - Tool and Modificateur
 - 1.5.5. Visibility - Masquer et révéler des objets
 - 1.5.6. Snap
 - 1.5.7. Modes de prévisualisation lisse ou plate
- 1.6. Rétopologie
 - 1.6.1. Conformer un maillage sur un autre
 - 1.6.2. Création d'objets à l'aide du curseur 3D
- 1.7. Modélisation organique
 - 1.7.1. Forme et Topologie
 - 1.7.2. Utilisation de courbes
 - 1.7.3. Surface et Nurbs





- 1.8. Sculpting
 - 1.8.1. Pinceaux et commandes
 - 1.8.2. Utilisation du remesher
- 1.9. Sélection
 - 1.9.1. Sélections de maillages
 - 1.9.2. Modification des sélections
 - 1.9.3. Sélection par sommets, arêtes ou faces
- 1.10. Vertex Paint
 - 1.10.1. Options du pinceau
 - 1.10.3. Création de IDMaps

Module 2. Texturation avec *Substance Painter*

- 2.1. Substance Painter
 - 2.1.1. Créer un nouveau projet et réimporter des modèles
 - 2.1.2. Commandes et interface de base. Vues 2D et 3D
 - 2.1.3. Bakes
- 2.2. Couches de cuisson
 - 2.2.1. World Space Normal
 - 2.2.2. Ambient Occlusion
 - 2.2.3. Courbure
 - 2.2.4. Position
 - 2.2.5. ID, Normal, Thickness
- 2.3. Couches
 - 2.3.1. Couleur de base
 - 2.3.2. Roughness
 - 2.3.3. Metallic
 - 2.3.4. Matériau
- 2.4. Masques et générateurs
 - 2.4.1. Couches et UVs
 - 2.4.2. Masques
 - 2.4.3. Générateurs procéduraux

- 2.5. Matériel source
 - 2.5.1. Types de matériaux
 - 2.5.2. Générateurs sur mesure
 - 2.5.3. Création à partir de 0 d'un matériau de base
- 2.6. Brosses
 - 2.6.1. Paramètres et brosses prédéfinies
 - 2.6.2. Alphas, lazy mouse et symétrie
 - 2.6.3. Créer des brosses personnalisées et les enregistrer
- 2.7. Particules
 - 2.7.1. Brosses à particules
 - 2.7.2. Propriétés des particules
 - 2.7.3. Particules à l'aide de masques
- 2.8. Projections
 - 2.8.1. Préparation des textures
 - 2.8.2. Stencil
 - 2.8.3. Cloner
- 2.9. Substance Share/Source
 - 2.9.1. Substance Share
 - 2.9.2. Substance Source
 - 2.9.3. Textures.com
- 2.10. Terminologie
 - 2.10.1. Normal Map
 - 2.10.2. Padding ou Bleed
 - 2.10.3. Mipmapping

Module 3. Exportation à Unreal

- 3.1. Unreal Engine
 - 3.1.1. Game Exporter
 - 3.1.2. Créer un nouveau projet et contrôle
 - 3.1.3. Importation de modèles à Unreal
- 3.2. Propriétés de base des matériaux
 - 3.2.1. Créer des matériaux et des noeuds
 - 3.2.2. Constant et ses valeurs
 - 3.2.3. Texture Sample





- 3.3. Nœuds de matériaux communs
 - 3.3.1. Multiply
 - 3.3.2. Texture Coordinate
 - 3.3.3. Add
 - 3.3.4. Fresnel
 - 3.3.5. Panner
- 3.4. Matériaux et bloom
 - 3.4.1. Linear Interpolate
 - 3.4.2. Power
 - 3.4.3. Clamp
- 3.5. Textures pour modifier le matériau
 - 3.5.1. Masques
 - 3.5.2. Textures transparentes
 - 3.5.3. Match Color
- 3.6. Éclairage de base
 - 3.6.1. Light Source
 - 3.6.2. Skylight
 - 3.6.3. Brouillard
- 3.7. Remplissage et éclairage créatif
 - 3.7.1. Point Light
 - 3.7.2. Spotlight et Rectlight
 - 3.7.3. Les objets comme sources de lumière
- 3.8. L'éclairage nocturne
 - 3.8.1. Propriétés de la Light Source
 - 3.8.2. Propriétés du brouillard
 - 3.8.3. Propriétés du Skylight
- 3.9. Lightmaps
 - 3.9.1. Modes de visualisation. Lightmap Density
 - 3.9.2. Améliorer la résolution des Lightmaps
 - 3.9.3. Volume d'importance de la masse légère
- 3.10. Rendering
 - 3.10.1. Caméras et leurs paramètres
 - 3.10.2. Post-traitement de base
 - 3.10.3. High Resolution Screenshot

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.



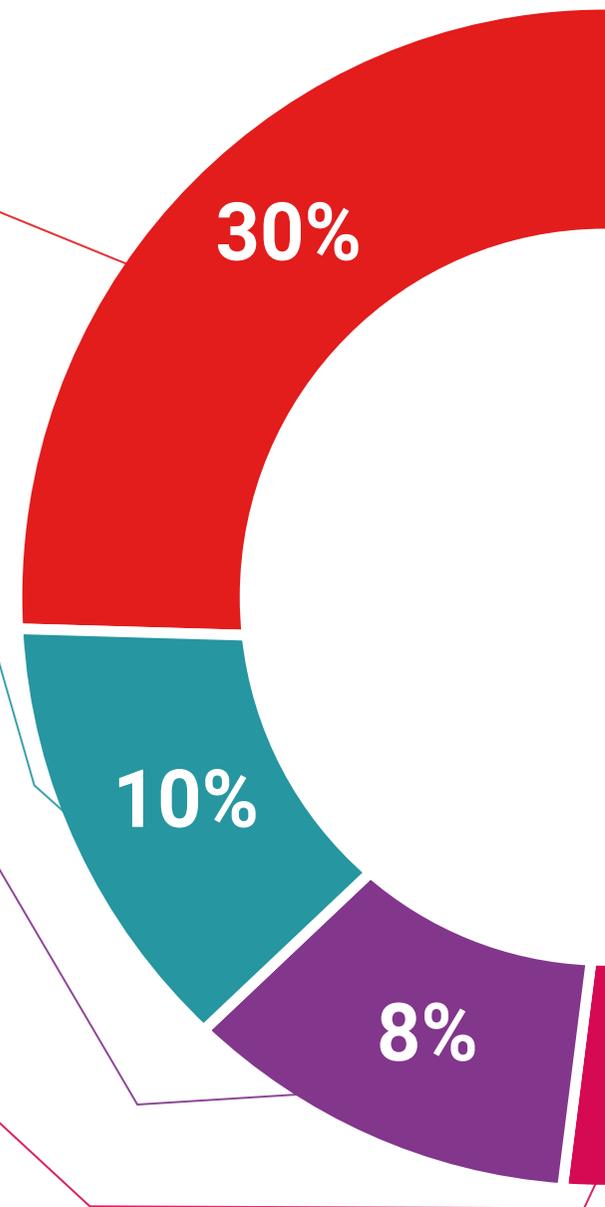
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Modélisation Blender garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Modélisation Blender** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée 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 Blender**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 mois**



*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 Modélisation Blender

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Modélisation Blender

