

# Certificat Avancé

## 3D Avancée pour l'Animation





## Certificat Avancé 3D Avancée pour l'Animation

- » 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/design/diplome-universite/diplome-universite-3d-avancee-animation](http://www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-3d-avancee-animation)

# Accueil

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

L'animation est l'une des branches qui comprend des opportunités professionnelles dans le domaine de la conception. Il s'agit d'un domaine complexe, vaste et changeant, mais dans lequel tout spécialiste peut sans aucun doute trouver sa place grâce à une connaissance approfondie de ses spécifications et une bonne maîtrise de ses outils. En conclusion, il n'y a rien qui ne puisse être réalisé avec ce programme proposé par TECH. Il s'agit d'un diplôme original et innovant qui rassemble toutes les informations dont le diplômé a besoin pour devenir un expert dans ce domaine. Pour ce faire, vous disposerez de 450 heures du meilleur contenu présenté dans un format pratique et accessible 100% en ligne, avec lequel vous pourrez perfectionner vos compétences professionnelles en gestion de projets 3D en moins de 6 mois.





“

*Le secteur de l'Animation 3D n'a pas encore atteint son apogée. Voulez-vous faire partie du groupe de professionnels qui ont déjà sauté dans le train du progrès et du succès? Choisissez ce programme et obtenez-le"*

La conception englobe de multiples opportunités professionnelles, parmi lesquelles l'animation. Grâce à l'avancée des nouvelles technologies et au développement d'outils et de logiciels de plus en plus spécifiques et perfectionnés, il est désormais possible de créer des projets incroyables depuis n'importe où et sans devoir investir de longues journées de travail comme par le passé.

Toutefois, cela nécessite une connaissance approfondie du secteur, ainsi que des stratégies créatives les plus récentes, ce que le diplômé sera en mesure de faire grâce au Certificat Avancé en 3D Avancée pour l'Animation. TECH et son équipe d'experts ont inclus dans ce programme les informations les plus innovantes et les plus austères, développées sur la base de la méthodologie pédagogique qui donne les meilleurs résultats académiques.

Grâce à 450 heures de cours théoriques, pratiques et complémentaires, vous pourrez approfondir les tenants et les aboutissants de l'art et de la 3D dans l'industrie du jeu vidéo, ainsi que les stratégies avancées pour maîtriser des techniques telles que le *texturing*, la *sculpting* ou l'utilisation de *Polypaint*. En outre, il se concentre également sur l'utilisation des logiciels les plus importants pour l'animation.

Tout cela, grâce au meilleur contenu 100% en ligne, qui sera disponible dans la salle de classe virtuelle dès le début de l'activité académique. Cela permettra au diplômé d'organiser son expérience en fonction de sa disponibilité absolue, en pouvant choisir quand et d'où se connecter, sans horaires ni cours en présentiel. Il s'agit donc d'une opportunité fantastique de mettre en œuvre dans votre pratique les exigences techniques nécessaires pour vous considérer comme un véritable expert en animation 3D.

Ce **Certificat Avancé en 3D Avancée pour l'Animation** 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 jeux vidéo et en technologie
- ◆ 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
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ 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



*De grandes entreprises audiovisuelles telles que Sony et Pixar recherchent des professionnels de la 3D avancée pour rejoindre leurs équipes. Souhaitez-vous être le prochain sélectionné?"*

“

*Ce Certificat Avancé comprend un module spécifique dédié à la maîtrise des techniques avancées de modélisation 3D, afin de découvrir en détail les clés pour créer des projets avant-gardistes et spécialisés”*

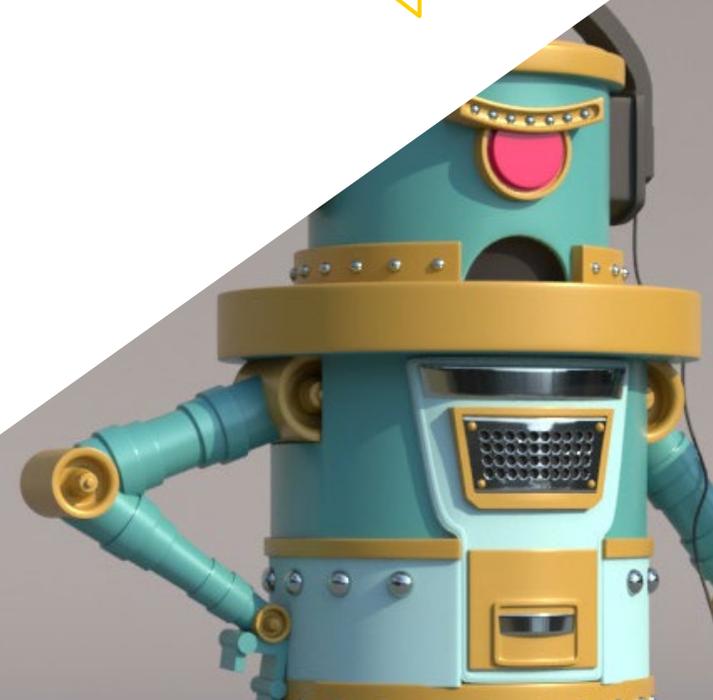
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Un programme qui allie le dynamisme d'une formation moderne et actualisée à l'austérité et au professionnalisme absolu du secteur de l'animation.*

*Vous travaillerez avec les outils académiques les plus récents, perfectionnant vos compétences dans la création de scénarios et assets de manière pratique et immersive.*



# 02

## Objectifs

TECH développe tous ses diplômés en pensant toujours à ce que ses étudiants puissent en tirer le meilleur parti. C'est pourquoi l'objectif de ce programme est de fournir aux diplômés les connaissances dont ils ont besoin pour devenir de véritables experts en animation 3D. Pour ce faire, il leur fournira les meilleurs outils académiques du secteur universitaire et leur permettra d'adapter l'expérience à leur disponibilité et à leur rythme.



“

*Sans horaires, ni cours en présentiel, en moins de 6 mois vous deviendrez un expert en 3D avancée pour l'animation"*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Générer des connaissances spécialisées sur la Réalité Virtuelle
- ◆ Déterminer les Assets et les personnages et l'intégration dans la Réalité Virtuelle
- ◆ Analyser l'importance de l'audio dans les jeux vidéo
- ◆ Utiliser le programme ZBrush pour la sculpture 3D
- ◆ Développer les différentes techniques de modélisation organique et de retopologie
- ◆ Finaliser un personnage 3D pour un portfolio
- ◆ Animer des personnages 3D bipèdes et quadrupèdes
- ◆ Découvrez le *Rigging* 3D
- ◆ Analyser l'importance de la gestuelle de l'animateur pour avoir des références dans les animations





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. L'art et le 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- ◆ Examiner les logiciels de création de maillage 3D et d'édition d'images
- ◆ Analyser les problèmes éventuels et la résolution d'un projet de 3D en RV
- ◆ Être capable de définir la ligne esthétique pour la génération du style artistique d'un jeu vidéo
- ◆ Déterminer les lieux de référence pour la recherche de l'esthétique
- ◆ Évaluer les contraintes de temps pour le développement d'un style artistique
- ◆ Produire Assets et les intégrer dans un scénario
- ◆ Créer des personnages et les intégrer dans un scénario
- ◆ Évaluer l'importance de l'audio et des sons dans un jeu vidéo

### Module 2. 3D avancée

- ◆ Maîtrisez les techniques de modélisation 3D les plus avancées
- ◆ Développer les connaissances nécessaires à la réalisation de textures 3D
- ◆ Exportation d'objets pour les logiciels 3D et *Unreal Engine*
- ◆ Spécialiser les étudiants en sculpture numérique
- ◆ Analyser les différentes techniques de la sculpture numérique
- ◆ Étudier la retopologie des personnages
- ◆ Examiner comment poser un personnage pour détendre le modèle 3D
- ◆ Affiner le travail à l'aide de techniques avancées de modélisation à polygones élevés

### Module 3. Animation 3D

- ◆ Développer des connaissances spécialisées dans l'utilisation des logiciels d'animation 3D
- ◆ Déterminer les similitudes et les différences entre un bipède et un quadrupède
- ◆ Développer différents cycles d'animation
- ◆ Internaliser le *Lipsync, Rig Facial*
- ◆ Analyser les différences entre l'animation faite pour le cinéma et l'animation faite pour les jeux vidéo
- ◆ Développer un squelette personnalisé
- ◆ Maîtriser la composition des caméras et des plans



*Quels que soient vos objectifs, TECH vous fournira tout ce dont vous avez besoin pour non seulement les atteindre, mais aussi les dépasser"*

# 03

## Direction de la formation

L'une des priorités de TECH est toujours de créer une équipe d'enseignants capable d'aider les diplômés dans leur spécialisation. Pour cela, il est nécessaire qu'ils connaissent le secteur en détail, ce qu'ils pourront faire avec l'aide du groupe de professionnels que cette université a sélectionné pour la direction de ce programme. Ce sont des experts du domaine de la conception qui ont des années d'expérience dans la gestion de projets réussis. Ils seront également disponibles pour répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser au cours de cette expérience académique.



“

*Le corps enseignant sera à votre disposition pour répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser au cours de cette expérience académique"*

## Direction



### M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- Directeur de l'Ingénierie et du Design de la Gamification pour le Groupe Intervenía
- Professeur à l'ESNE en Conception de Jeux Vidéo, Conception de Niveaux, Production de Jeux Vidéo, Middleware, Industries des Médias Créatifs, Etc
- Conseiller à la création d'entreprises comme Avatar Games ou Interactive Selection
- Auteur du livre Video Game Design
- Membre du Conseil consultatif de Nima World

## Professeurs

### Dr Pradana, Noel

- ♦ Spécialiste en Rigging et Animation 3D pour les jeux vidéo
- ♦ Graphiste 3D chez Dog Lab Studios
- ♦ Producteur chez Imagine Games à la tête de l'équipe de développement de jeux vidéo
- ♦ Graphiste chez Wildbit Studios avec des travaux en 2D et 3D
- ♦ Expérience d'enseignement à l'ESNE et au CFGS en Animations 3D: jeux et environnements éducatifs
- ♦ Diplôme en Design et Développement de jeux vidéo de l'Université ESNE
- ♦ Maîtrise en formation des enseignants à l'URJC
- ♦ Spécialiste en Rigging et Animation 3D par Voxel School



# 04

## Structure et contenu

L'équipe enseignante a travaillé pendant des mois pour façonner un diplôme austère, dynamique et hautement habilitant. Grâce à cela, TECH peut offrir cet Expert Universitaire comme une opportunité académique unique de profiter de 450 heures du meilleur contenu théorique, pratique et additionnel. De plus, son format pratique 100% en ligne vous permettra d'accéder à la salle de classe virtuelle depuis n'importe quel dispositif doté d'une connexion Internet et de profiter de cette expérience en fonction de votre disponibilité.





“

*Vous aurez des cas pratiques pour perfectionner vos compétences créatives au fur et à mesure du déroulement de ce Certificat Avancé”*

## Module 1. L'art et le 3D dans l'industrie du jeu vidéo

- 1.1. Projets 3D en VR
  - 1.1.1. Logiciel de maillage 3D
  - 1.1.2. Logiciel de retouche d'image
  - 1.1.3. Réalité Virtuelle
- 1.2. Problème type, solutions et besoins du projet
  - 1.2.1. Besoins du projet
  - 1.2.2. Problèmes éventuels
  - 1.2.3. Solutions
- 1.3. Étude de ligne esthétique pour la génération de style artistique dans les jeux vidéo: de la conception de jeu à la génération d'art 3D
  - 1.3.1. Choix du destinataire du jeu vidéo. Qui voulons-nous atteindre?
  - 1.3.2. Possibilités artistiques du développeur
  - 1.3.3. Définition finale de la ligne esthétique
- 1.4. Recherche de références et analyse de concurrents au niveau esthétique
  - 1.4.1. Pinterest et pages similaires
  - 1.4.2. Création d'un *Modelsheet*
  - 1.4.3. Recherche de concurrents
- 1.5. Création de la Bible et *Briefing*
  - 1.5.1. Création de la Bible
  - 1.5.2. Développement d'une Bible
  - 1.5.3. Développement d'un *Briefing*
- 1.6. Scénarios et Assets
  - 1.6.1. Planification de la production des Assets dans les niveaux
  - 1.6.2. Conception des scénarios
  - 1.6.3. Conception des Assets
- 1.7. Intégration des Assets dans les niveaux et les tests
  - 1.7.1. Processus d'intégration aux niveaux
  - 1.7.2. Textures
  - 1.7.3. Dernières retouches
- 1.8. Personnages
  - 1.8.1. Planification de la production de personnages
  - 1.8.2. Conception des personnages
  - 1.8.3. Conception de Assets pour personnages

- 1.9. Intégration des personnages dans les scénarios et les tests
  - 1.9.1. Processus d'intégration des personnages aux niveaux
  - 1.9.2. Besoins du projet
  - 1.9.3. Animations
- 1.10. Audio dans les jeux vidéo 3D
  - 1.10.1. Interprétation du dossier de projet pour la génération de l'identité sonore du jeu vidéo
  - 1.10.2. Processus de composition et de production
  - 1.10.3. Conception de la bande son
  - 1.10.4. Conception d'effets sonores
  - 1.10.5. Conception de voix

## Module 2. 3D avancée

- 2.1. Techniques avancées de modélisation 3D
  - 2.1.1. Configuration de l'interface
  - 2.1.2. Observation à modéliser
  - 2.1.3. Modélisation haute
  - 2.1.4. Modélisation organique pour les jeux vidéo
  - 2.1.5. Mappage avancé des objets 3D
- 2.2. *Texturing* 3D avancé
  - 2.2.1. Interface de *Substance Painter*
  - 2.2.2. Matériaux, *Alphas* et utilisation des pinceaux
  - 2.2.3. Utilisation des particules
- 2.3. Exportation pour les logiciels 3D et *Unreal Engine*
  - 2.3.1. Intégration de *Unreal Engine* dans les conceptions
  - 2.3.2. Intégration de modèles 3D
  - 2.3.3. Application de textures dans *Unreal Engine*
- 2.4. *Sculpting* digital
  - 2.4.1. *Sculpting* digital avec ZBrush
  - 2.4.2. Premiers pas dans ZBrush
  - 2.4.3. Interface, menus et navigation
  - 2.4.4. Images de référence
  - 2.4.5. Modélisation 3D complète d'un objet dans ZBrush
  - 2.4.6. Utilisation des maillages de base
  - 2.4.7. Modélisation par morceaux
  - 2.4.8. Exportation de modèles 3D dans ZBrush

- 2.5. Utilisation de *PolyPaint*
  - 2.5.1. Brosses avancées
  - 2.5.2. Textures
  - 2.5.3. Matériaux par défaut
- 2.6. La retologie
  - 2.6.1. La retologie Utilisation dans l'industrie du jeu vidéo
  - 2.6.2. Création de maillage *Low-Poly*
  - 2.6.3. Utilisation de logiciels pour la retopologie
- 2.7. Poses du modèle 3D
  - 2.7.1. Visionneurs d'images de référence
  - 2.7.2. Utilisation de *Transpose*
  - 2.7.3. Utilisation du *Transpose* pour les modèles composés de différentes parties
- 2.8. Exportation de modèles 3D
  - 2.8.1. Exportation de modèles 3D
  - 2.8.2. Génération de textures pour l'exportation
  - 2.8.3. Configuration du modèle 3D avec les différents matériaux et textures
  - 2.8.4. Prévisualisation du modèle 3D
- 2.9. Techniques de travail avancées
  - 2.9.1. Le flux de travail de la modélisation 3D
  - 2.9.2. Organisation des flux de travail de modélisation 3D
  - 2.9.3. Estimation de l'effort de production
- 2.10. Finalisation du modèle et exportation vers d'autres programmes
  - 2.10.1. Le flux de travail pour la finalisation du modèle
  - 2.10.2. Exporter avec Zplugining
  - 2.10.3. Fichiers possibles. Avantages et inconvénients

### Module 3. Animation 3D

- 3.1. Manipulation du logiciel
  - 3.1.1. Gestion de l'information et méthodologie de travail
  - 3.1.2. Animation
  - 3.1.3. *Timing* et poids
  - 3.1.4. Animation avec des objets de base
  - 3.1.5. Cinématique directe et inverse
  - 3.1.6. Cinématique inverse
  - 3.1.7. Chaîne cinématique
- 3.2. Anatomie: Biped vs. Quadrupède
  - 3.2.1. Bipède
  - 3.2.2. Quadrupède
  - 3.2.3. Cycle de marche
  - 3.2.4. Cycle de fonctionnement
- 3.3. *Rig* facial et *Morpher*
  - 3.3.1. Le langage du visage. *Lipsync*, yeux, concentration de l'attention
  - 3.3.2. Montage des séquences
  - 3.3.3. La phonétique Importance
- 3.4. Animation appliquée
  - 3.4.1. Animation 3D pour le cinéma et la télévision
  - 3.4.2. Animation pour les jeux vidéo
  - 3.4.3. Animation pour d'autres applications
- 3.5. Capture de mouvement Kinect
  - 3.5.1. Capture de mouvement pour l'animation
  - 3.5.2. Séquencement des mouvements
  - 3.5.3. Intégration dans Blender
- 3.6. Squelette, *Skinning* et *Setup*
  - 3.6.1. Interaction entre le squelette et la géométrie
  - 3.6.2. Interpolation de maillage
  - 3.6.3. Poids d'animation
- 3.7. *Acting*
  - 3.7.1. Le langage du corps
  - 3.7.2. Les poses
  - 3.7.3. Montage des séquences
- 3.8. Appareils photo et prises de vue
  - 3.8.1. La caméra et l'environnement
  - 3.8.2. Composition des plans et personnages
  - 3.8.3. Finition
- 3.9. Effets visuels spéciaux
  - 3.9.1. Effets visuels et animation
  - 3.9.2. Types d'effets optiques
  - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. L'animateur en tant qu'acteur
  - 3.10.1. Expressions
  - 3.10.2. Références des acteurs
  - 3.10.3. De la caméra au programme

# 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 3D Avancée pour l'Animation 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.



“

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

Ce **Certificat Avancé en 3D Avancée pour l'Animation** 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 3D Avancée pour l'Animation**

N.º d'heures officielles: **450 h.**





## Certificat Avancé 3D Avancée pour l'Animation

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

# Certificat Avancé

## 3D Avancée pour l'Animation

