

Certificat Avancé

Modélisation 3D avec 3D Studio Max



Certificat Avancé Modélisation 3D avec 3D Studio Max

- » 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-3d-3d-studio-max

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

Sur le marché de la conception numérique, il existe un nombre infini de programmes qui aident les professionnels à réaliser un travail exceptionnel, et 3D Studio Max est l'un d'entre eux. Cet outil est idéal pour tout concepteur qui souhaite faire évoluer sa carrière, car sa manipulation et son utilisation correctes sont des compétences appréciées par les entreprises. Par conséquent, ce programme permettra à l'étudiant de le connaître à la perfection, en étudiant chaque interface et chaque contrôle à éditer en fonction de la modélisation à réaliser. De même, il apprendra à connaître le moteur graphique V-Ray, qui lui permet de donner plus de détails au modèle, sans ajouter ou modifier la géométrie.





“

Grâce au mode 100% en ligne de ce programme, vous pourrez accéder au contenu dont vous avez besoin pour vous spécialiser dans 3D Studio Max"

3D Studio Max est peut-être le programme le plus utilisé par les concepteurs du monde entier. Il peut être utilisé pour la modélisation et l'animation de personnages, ainsi que pour le rendu d'images réalistes de bâtiments et d'objets. Tous les professionnels qui l'utilisent s'accordent à dire que sa rapidité, sa simplicité et son efficacité sont les raisons pour lesquelles ils travaillent toujours avec ce software. C'est pourquoi il est indispensable de se spécialiser dans ce dernier pour tout concepteur d'aujourd'hui.

Dans ce Certificat Avancé de TECH, *les étudiants trouveront* un contenu complet, actualisé et pratique avec lequel ils *pourront* atteindre cet objectif. Par conséquent, le programme commencera par aborder les fonctionnalités du software, en se familiarisant avec l'interface et les commandes les plus importantes. Ils *apprendront* également tous les types d'éditations avec le programme afin de réaliser toutes les modélisations qui *leur* seront demandées.

Vers la fin du programme, le sujet de la modélisation du rendering avec le moteur V-Ray, qui est une extension d'Autodesk et permet la création de *Rends* hyperréalistes avec des matériaux propriétaires, sera abordé. Il est donc essentiel que *les étudiants apprennent* à modifier les paramètres de base de 3DS Max pour le faire fonctionner dans V-Ray. De même, *ils apprendront* les astuces de modélisation sans avoir à changer la géométrie de l'objet, ce qui permet d'obtenir un effet plus arrondi de la surface.

Tout ce contenu sera disponible en ligne, ce qui permettra aux étudiants d'organiser leur temps et leur rythme d'apprentissage en fonction de leurs activités professionnelles. De plus, grâce à la méthodologie *Relearning*, ils obtiennent un itinéraire éducatif qui dispose des meilleures ressources pédagogiques pour garantir l'acquisition des compétences et des aptitudes nécessaires pour réussir dans le monde du travail.

Ce **Certificat Avancé en Modélisation 3D avec 3D Studio Max** 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Grâce à des guides pratiques et des vidéos didactiques, vous apprendrez tout ce dont vous avez besoin pour réaliser vos projets de modélisation 3D"

“

Grâce au mode 100% en ligne du programme, vous pourrez étudier où et quand vous le souhaitez, sans quitter vos activités quotidiennes”

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.

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 *les professionnels devront* essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, *ils disposeront* d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Vous trouverez le programme le plus récent sur la scène académique à TECH. Inscrivez-vous dès maintenant et rejoignez l'élite de votre profession.

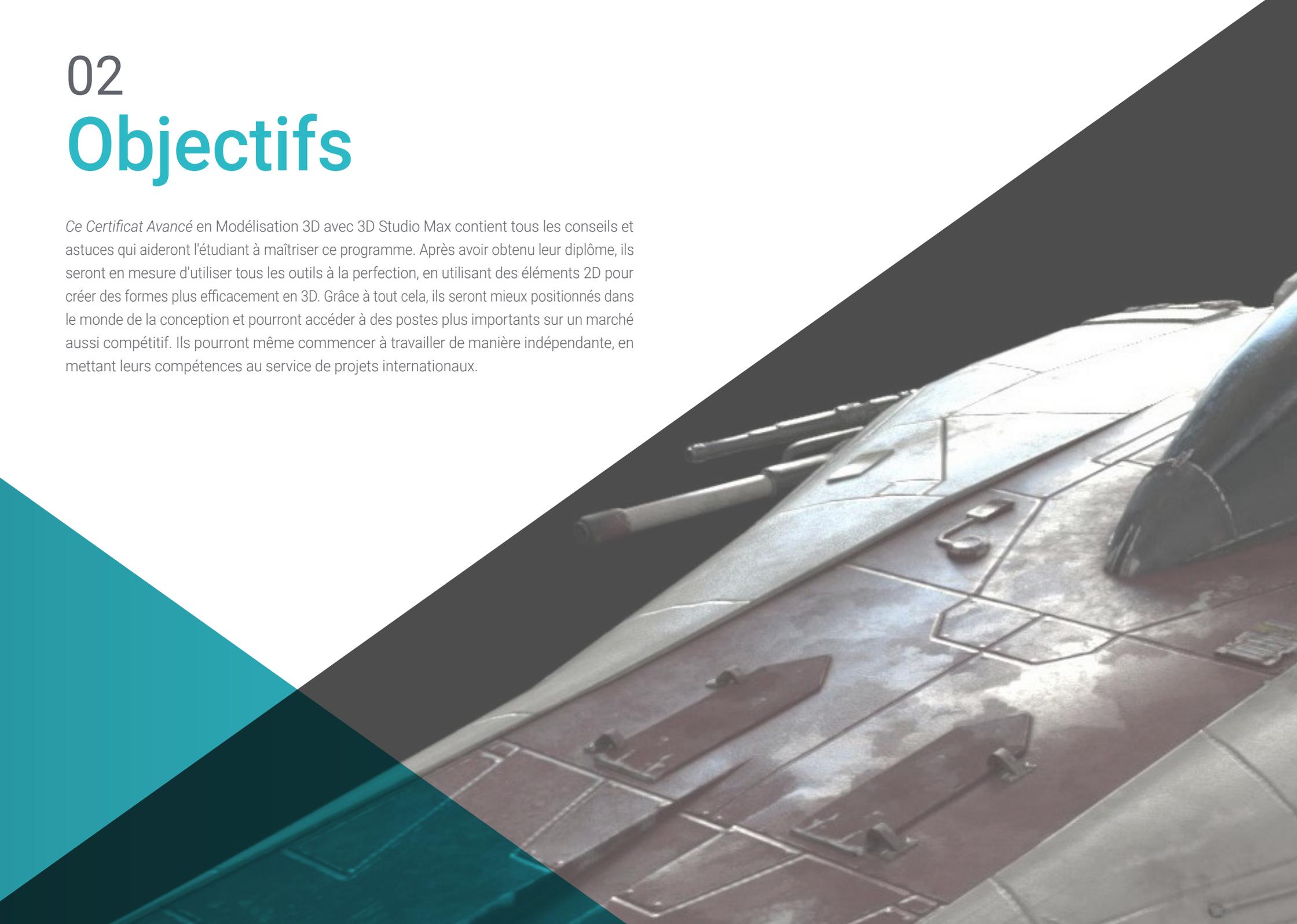
Lisez les surfaces de tous les objets sur lesquels vous travaillez et devenez un élément clé de toute équipe de conception.



02

Objectifs

Ce *Certificat Avancé* en Modélisation 3D avec 3D Studio Max contient tous les conseils et astuces qui aideront l'étudiant à maîtriser ce programme. Après avoir obtenu leur diplôme, ils seront en mesure d'utiliser tous les outils à la perfection, en utilisant des éléments 2D pour créer des formes plus efficacement en 3D. Grâce à tout cela, ils seront mieux positionnés dans le monde de la conception et pourront accéder à des postes plus importants sur un marché aussi compétitif. Ils pourront même commencer à travailler de manière indépendante, en mettant leurs compétences au service de projets internationaux.



“

Atteignez de nouveaux objectifs professionnels dans les meilleures entreprises de conception du secteur en perfectionnant vos compétences dans 3DS Max"



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, la texturation 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 *formés* professionnellement à l'organisation d'un temps de travail adéquat dans le cadre d'un emploi
- ◆ Résoudre des problèmes complexes et prendre des décisions responsables





Objectifs spécifiques

Module 1. Modélisation 3D avec 3DS Max

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des fonctionnalités du programme 3DS Max
- ◆ Acquérir une connaissance approfondie de l'interface du programme et de ses contrôles
- ◆ Transformer la géométrie pour obtenir de nouvelles formes de la manière la plus rapide et la plus efficace
- ◆ Découvrez tous les effets des modificateurs et apprenez à les combiner pour obtenir un meilleur effet
- ◆ Comprendre les opérations booléennes et savoir les utiliser à notre avantage
- ◆ Utiliser des éléments 2D pour les combiner avec notre 3D afin de créer des formes de manière plus efficace

Module 2. Modélisation 3D avancée avec 3DS Max

- ◆ Apprenez en profondeur les deux formes de montage et utilisez-les en fonction du type de modélisation ou de l'objectif
- ◆ Connaître tous les types d'édition de programmes pour créer tout type de modélisation proposé par l'utilisateur
- ◆ Personnalisez le programme pour l'utiliser de la manière la plus rapide et la plus efficace pour chaque professionnel
- ◆ Connaître et utiliser les outils les plus avancés du programme
- ◆ Introduction aux *Plugins y Scripts* para usarlos en beneficio del modelado

Module 3. Rendering avec le moteur V-Ray dans 3DS Max

- ◆ Apprenez à connaître en profondeur le moteur V-Ray attribué au programme 3DS Max
- ◆ Configurer les options de rendu pour affecter le moteur de rendering idéal
- ◆ Apprenez à connaître les matériaux propres à V-Ray et à travailler avec eux par le biais de nœuds
- ◆ Faites migrer les textures créées dans Substance Painter vers le moteur V-Ray
- ◆ Configurer l'éclairage de notre scène V-Ray
- ◆ Donner plus de détails à notre modèle sans avoir besoin de modifier ou d'ajouter de la géométrie
- ◆ Positionner intelligemment notre modèle et la caméra pour créer une scène intéressante
- ◆ Réaliser des rends statiques et animés de la modélisation en 3D



Utiliser 3DS Max à la perfection est un travail qui demande beaucoup de pratique et grâce aux exercices didactiques de ce Certificat Avancé, vous pourrez y parvenir"

03

Direction de la formation

Ce programme a été développé et conçu par un groupe d'experts jouissant du plus grand prestige dans le monde de la conception. Il s'agit de professionnels très appréciés qui mettent à la disposition *des étudiants* toutes leurs connaissances et leurs années d'expérience. En outre, ils seront chargés de diriger les cours de chaque module, ainsi que de fournir le matériel bibliographique et pratique dans lequel chaque contenu du programme est présenté en détail.





“

Avec ce groupe d'experts du plus haut niveau du secteur, vous apprendrez tous les trucs et astuces qu'ils ont mis au point pour manier correctement 3DS Max"

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

Mme Jiménez Vaquero, Laura

- ◆ Modélisatrice Organique et de Props, *grooming, texturing y shading artist*
- ◆ Modélisatrice 3D Organique et Inorganique pour Utopia Avatars chez EGO W3RLD
- ◆ Développement de la modélisation 3D hard surface pour des campagnes publicitaires chez Kutuko Studio
- ◆ Développement de la modélisation organique pour la campagne publicitaire de Nein Club
- ◆ Développement de la modélisation 3D pour la décoration d'intérieur chez Miltidesign
- ◆ Réalisation et coordination de l'exposition collective de femmes "Femenino plural"
- ◆ Travail d'image pour l'animation 2D "Naturaleza Encendida" au Jardin Botanique Royal de Madrid
- ◆ Diplôme en Beaux-Arts à l'Université Complutense de Madrid
- ◆ Master en Modélisation Organique par l'Académie Lightbox



04

Structure et contenu

La structure du contenu de ce programme a été conçue pour faciliter au maximum la compréhension de l'interface et des fonctionnalités du software 3DS Max. C'est pourquoi il existe différents supports pédagogiques, tels que des vidéos haute définition, dans lesquels le processus de rendering ou de transformation de la texture d'un objet est détaillé étape par étape. Tout cela grâce aux efforts du personnel enseignant, qui s'est chargé d'illustrer la théorie de manière simple.





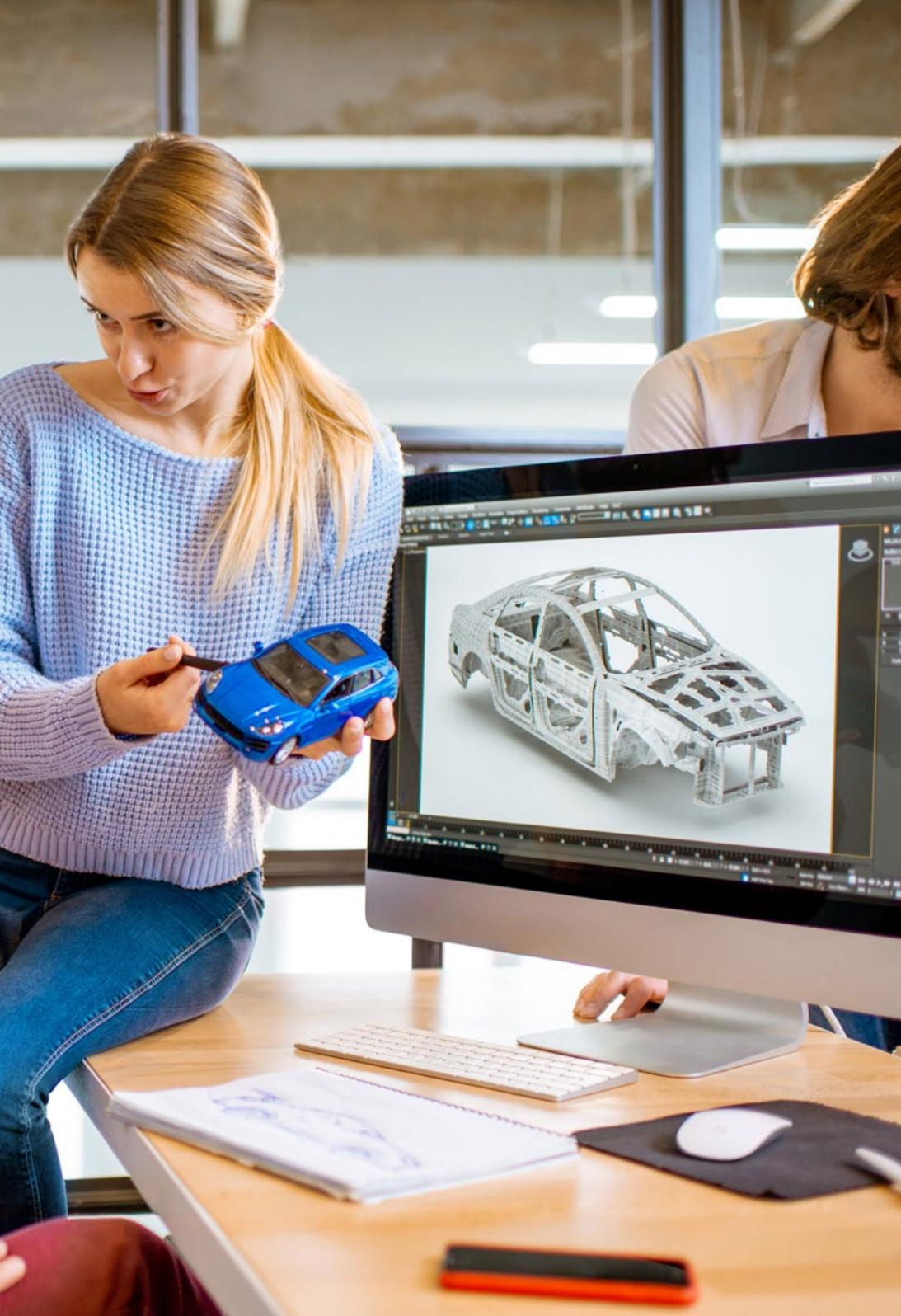
“

Ce diplôme vous permettra de maîtriser la modélisation 3D des textures à l'aide du programme le plus pertinent à l'heure actuelle: 3D Studio Max"

Module 1. Modélisation 3D avec 3DS Max

- 1.1. Modélisation 3D avec 3DS Max
 - 1.1.1. Orbite, fenêtres et vues
 - 1.1.2. Modes d'affichage de la géométrie
 - 1.1.3. Steering Wheels
- 1.2. Transformations et géométrie
 - 1.2.1. Transformations *interactives* et *paramétriques*
 - 1.2.2. Primitives *standard* et *étendues*
 - 1.2.3. Transformation d'échelle
 - 1.2.4. *Select and Place / Select and Rotate*
 - 1.2.5. Alignement et symétrie
- 1.3. Opérations principales
 - 1.3.1. Duplication, *sélection interactive* et *groupes de sélection* et éléments
 - 1.3.2. Couches, *Grid*, *Snap* et *point de pivot*
 - 1.3.3. Liens, *systèmes de coordonnées*, actions, vues et géométrie isolée
- 1.4. *Modificateurs paramétriques*
 - 1.4.1. Bend, Taper, Skew y Twist
 - 1.4.2. Stretch et Squeeze
 - 1.4.3. Ripple, Wave et Noise
 - 1.4.4. Spherify, Lattice et Mirror
 - 1.4.5. Push et Relax
 - 1.4.6. Slice, Shell et CapHoles
- 1.5. Modificateurs de déformation libres
 - 1.5.1. Modificateurs FFD
 - 1.5.2. FFD Cyl
 - 1.5.3. FFD Box
- 1.6. Objets de composition
 - 1.6.1. Opérations *booléennes*. *Booléen* et *ProBooléen*
 - 1.6.2. Dispersion d' *objets*. *Scatter*
 - 1.6.3. Morphisme. *Morph*
- 1.7. Formes 2D. *Splines*
 - 1.7.1. *Splines* et ses options
 - 1.7.2. La ligne et les types de *sommet*
 - 1.7.3. Sous-objet *sommet*, *segment* et *Spline*



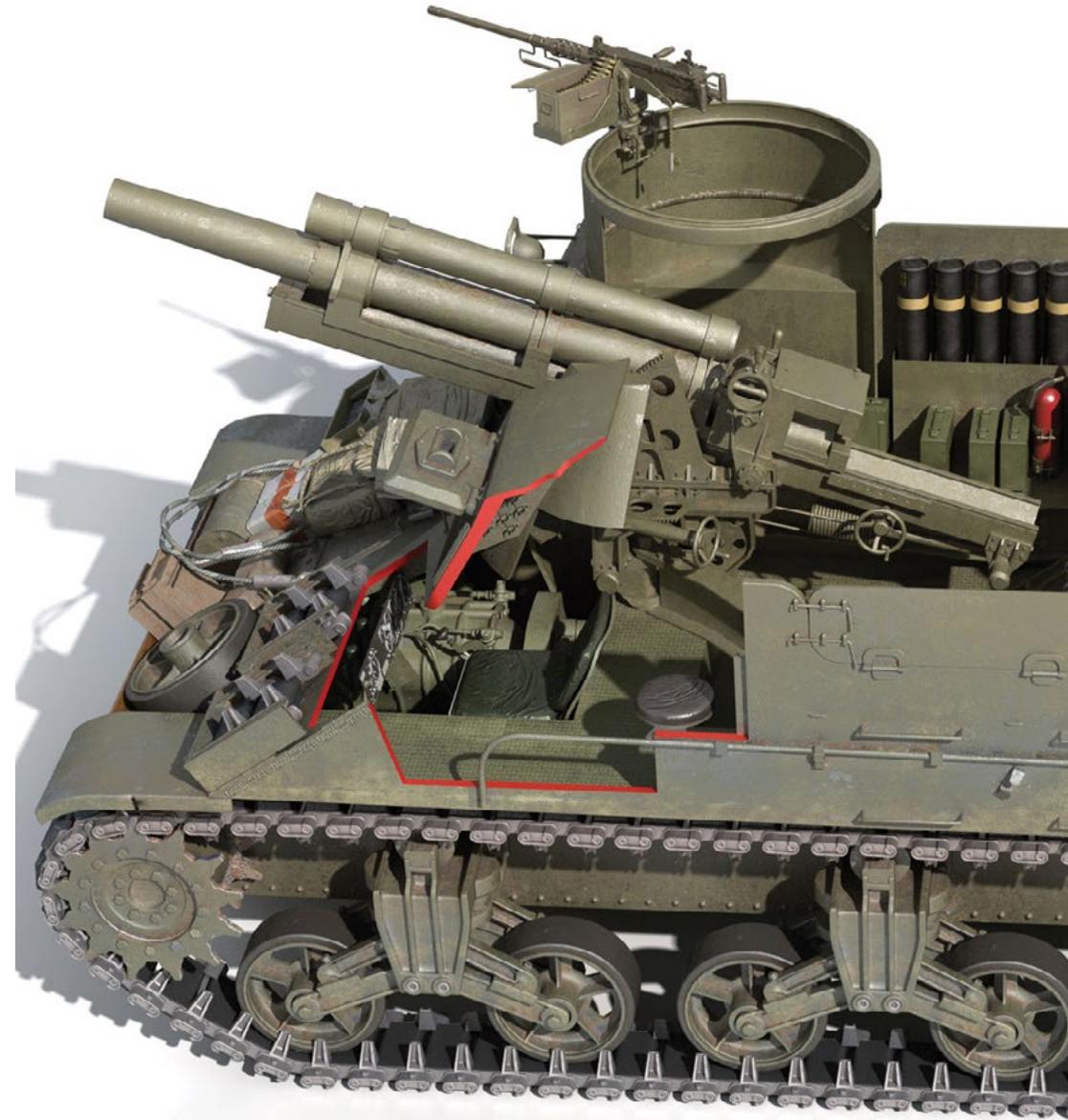


- 1.8. Formes 2D. *Splines* avancé
 - 1.8.1. *Spline* éditable et utilisation du *Grid* et du *Snap* pour créer des formes 2D
 - 1.8.2. Modificateurs paramétriques, FFD et *Booléens* avec *Splines*
 - 1.8.3. *Splines* étendues et les sections
- 1.9. Modificateurs de *Spline*
 - 1.9.1. *Extrude*
 - 1.9.2. *Bevel*
 - 1.9.3. *Sweep*
 - 1.9.4. *Lathe*
- 1.10. Objets de composition. *Splines*
 - 1.10.1. *Loft*
 - 1.10.2. *Terrain*
 - 1.10.3. *Shape Merge*

Module 2. Modélisation 3D avancée avec 3DS Max

- 2.1. Modification du maillage Édition *polygone*
 - 2.1.1. Édition *polygone*. *EditablePoly* et *EditPoly*
 - 2.1.2. *Panels*, sélection et sélection flexible
 - 2.1.3. Modificateur *TurboSmooth*, *MeshSmooth* et *HSDS*
- 2.2. Modification du maillage Géométrie
 - 2.2.1. Modification des sommets, des arêtes et des bords
 - 2.2.2. Édition de *polygones*, d' *éléments* et de *géométries*
 - 2.2.3. Géométrie. *Plans de coupe* et résolution ajoutée
- 2.3. Modification du maillage Groupes de sélection
 - 2.3.1. Alignement et *visibilité* de la *géométrie*
 - 2.3.2. Sélection. *Sous-objets*, *IDs* de matériaux et *groupes* de lissage
 - 2.3.3. *Subdivision* de la surface et *peinture des sommets*
- 2.4. Modification du maillage *Surface*
 - 2.4.1. Déplacement de la géométrie et *pinceau de déformation*
 - 2.4.2. Mode *plat* et *EditableMesh*
 - 2.4.3. *Splines* + *Surface*

- 2.5. Modification avancée du maillage
 - 2.5.1. EditablePatch
 - 2.5.2. Modèle *Sheet* et *Setup* pour la modélisation
 - 2.5.3. Symétrie. Calque et *Symmetry*
- 2.6. Personnalisation de l'utilisateur
 - 2.6.1. Outil Display Floater et Panel Display
 - 2.6.2. Propriétés des *objets* et *préférences*
 - 2.6.3. Personnalisation de l'interface utilisateur *ShortCuts*, menus et couleurs
 - 2.6.4. Configuration de la visionneuse
- 2.7. Distribution des objets
 - 2.7.1. Vue *orthographique*
 - 2.7.2. Outil d'espacement et *SnapShot*
 - 2.7.3. Outil de clonage et d'alignement
 - 2.7.4. Les tableaux. *Array*
- 2.8. Opérations géométriques
 - 2.8.1. Combinaison polygonale et paramétrique
 - 2.8.2. Combinaison de polygones et de formes
 - 2.8.3. Combinaison polygonale et *Booléenne*
 - 2.8.4. Combinaison polygonale, *Spline*, paramétrique et *Booléenne*
- 2.9. Autres outils
 - 2.9.1. *Loops*, contraintes et fractionnement des bords
 - 2.9.2. Isoline et modificateurs de collapsus
 - 2.9.3. Compteur de polygones et types d'optimisation
- 2.10. *Plugins* et *Scripts*
 - 2.10.1. *Plugins* et *Scripts*. *Grass-o-matic*
 - 2.10.2. Création d'herbes et de fibres avec *Grass-o-matic*
 - 2.10.3. *Plugin* *Greeble*
 - 2.10.4. *Script* *Voronoi*. *Fracture*



Module 3. Rendering avec le moteur V-Ray dans 3DS Max

- 3.1. Affectation du Moteur de *Render* V-Ray
 - 3.1.1. Préparation de l'espace de *Render*
 - 3.1.2. Options de *Setup* du *Render* et attribution du *Render*
 - 3.1.3. Optimiser le temps de *Render*
- 3.2. Éclairage et création de lumière
 - 3.2.1. Éclairage 3 points
 - 3.2.2. Configuration de l'éclairage
 - 3.2.3. *Render Region*
- 3.3. Création et application des matériaux
 - 3.3.1. Matériaux V-Ray
 - 3.3.2. Configuration des matériaux V-Ray
 - 3.3.3. *Self-Illumination*
- 3.4. De Substance Painter à V-Ray
 - 3.4.1. Connecter les nœuds et les paramètres des matériaux
 - 3.4.2. Exporter les préréglages
 - 3.4.3. Configuration Smart Material dans V-Ray
- 3.5. Détails et positionnement dans la scène
 - 3.5.1. Appliquer des ombres en fonction de la position du modèle
 - 3.5.2. Ajuster le modèle et la silhouette
 - 3.5.3. Base métallique
- 3.6. Arrondi des surfaces
 - 3.6.1. V-RayEdgeTex
 - 3.6.2. Fonctionnalité et configuration
 - 3.6.3. Rendu avec et sans arrondi
- 3.7. Champ de vision
 - 3.7.1. La *caméra* et le *plan*
 - 3.7.2. Ouverture de la caméra
 - 3.7.3. Champ de vision
- 3.8. Ambient Occlusion et Illuminación Global
 - 3.8.1. GI et *Render Elements*
 - 3.8.2. V-RayExtraTex et V-RayDirt
 - 3.8.3. Multiplicateur d'illumination globale
- 3.9. Rendu d'une image statique
 - 3.9.1. Ajuster les valeurs de *Render*
 - 3.9.2. Sauvegarder le rendu final
 - 3.9.3. Composer *Ambient Occlusion*
- 3.10. Rendering d'une séquence
 - 3.10.1. Animation de la caméra
 - 3.10.2. Options de rendu pour la séquence
 - 3.10.3. Assemblage des images pour la séquence



Inscrivez-vous dès maintenant à ce programme et faites le saut que vous attendez dans votre carrière professionnelle en tant que designer"

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.



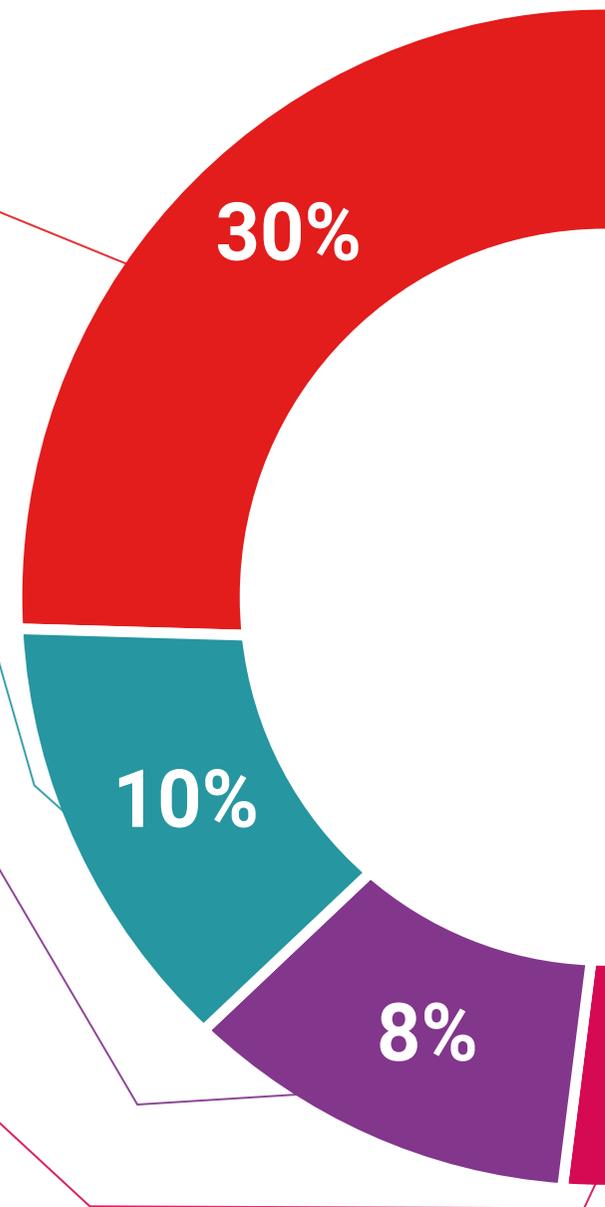
Pratiques en compétences et aptitudes

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 3D avec 3D Studio Max 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 3D avec 3D Studio Max** 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 3D avec 3D Studio Max**

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 3D avec 3D
Studio Max

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

Certificat Avancé

Modélisation 3D avec 3D
Studio Max

