

# Certificat Avancé

Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux





## Certificat Avancé Sculpture Numérique d'Humanoides, 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: [www.techtute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-sculpture-numerique-humanoides-cheveux-vetements-animaux](http://www.techtute.com/fr/informatique/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

La sculpture numérique est une activité complexe dans laquelle de nombreux facteurs interviennent pour obtenir des finitions appropriées et réalistes, depuis le travail de la surface des objets et des éléments, jusqu'à la création de surfaces et de terrains ou l'élaboration des détails les plus précis des *humanoids*, des cheveux, des vêtements et des animaux. La sculpture numérique est de plus en plus courante dans la société et dans les environnements technologiques qui nécessitent des plans, des modèles ou des maquettes en trois dimensions, car elle permet d'obtenir de manière très économique des résultats très proches de la réalité. C'est pourquoi les experts techniques dans ce domaine sont également de plus en plus demandés. Cette formation est destinée à spécialiser les professionnels dans l'élaboration de détails précis de personnages, animaux et créatures, sans qu'il soit nécessaire de négliger d'autres projets personnels ou professionnels, car sa modalité en ligne favorise un système d'apprentissage autonome.





“

*Ce programme en ligne de Sculpture Numérique d'Humanoides, Cheveux, Vêtements et Animaux favorise l'apprentissage autonome de l'étudiant, qui peut l'adapter à d'autres circonstances professionnelles et personnelles"*

Ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et Animaux a pour objectif de fournir aux étudiants des connaissances sur l'anatomie humaine et animale afin de les appliquer au processus ultérieur de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu avec précision, ainsi que de répondre aux demandes de création de cheveux et de vêtements pour les jeux vidéo, le cinéma, l'impression 3D, la réalité augmentée et virtuelle.

À cette fin, le syllabus propose un voyage qui commence par une étude approfondie de l'outil *Substance Painter*. Cette section traite également de la texturation pour la sculpture numérique, en commençant par l'utilisation de cartes de texture et de matériaux PBR, l'utilisation de modificateurs de texturation et l'application de générateurs de cartes logiciels. Il aborde également le *Bake* des textures, la manipulation des textures pour améliorer notre modélisation et l'utilisation des systèmes d'importation et d'exportation entre programmes.

D'autre part, une autre section se penche sur le processus de création des machines, en commençant par : la création, la caractérisation et la modélisation des robots, des véhicules et des *cyborgs* et, de la même manière, l'évolution de ces figures. Il se concentre également sur la gestion des masques de modélisation internes, l'adaptation de la modélisation à différentes esthétiques, la création d'un studio d'éclairage dans Arnold, la gestion du rendu dans les esthétiques photoréaliste et non photoréaliste, et le lancement du rendu *Wireframe*.

Cette formation consacre également une section au concept *Humanoid* pour lequel l'accent est mis sur la maîtrise et l'application de l'anatomie à la sculpture humaine, ainsi que sur la connaissance de la topologie correcte des modèles pour une utilisation dans l'animation 3D, les jeux vidéo et l'impression 3D, et sur la caractérisation et le style des personnages humanisés. D'autre part, le contenu se concentre également sur l'élaboration de retologies manuelles avec 3Ds Max, Blender et ZBrush ; la création de groupes de personnes et d'objets multiples et l'utilisation de maillages humains prédéfinis et de base.

Tout ce matériel sera condensé dans un programme éducatif entièrement en ligne, qui favorise l'autonomie d'apprentissage de l'étudiant et sa capacité à adapter sa réalité et ses besoins actuels au processus d'apprentissage, en décidant du meilleur moment et du meilleur endroit pour étudier. De plus, accompagné d'un corps enseignant de haut niveau qui utilisera de nombreuses ressources didactiques multimédia telles que des exercices pratiques, des techniques vidéo, des résumés interactifs ou des classes de maître qui faciliteront tout le 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
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être utilisé 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



*Un programme complet qui vous fera découvrir les concepts et les connaissances dont vous avez besoin pour devenir un expert en sculpture numérique"*

“

*Si vous voulez apprendre à utiliser les outils les plus avancés du secteur de la sculpture numérique et les appliquer à la conception d'humanoïdes, de cheveux, de vêtements et d'animaux, c'est la formation que vous recherchez”*

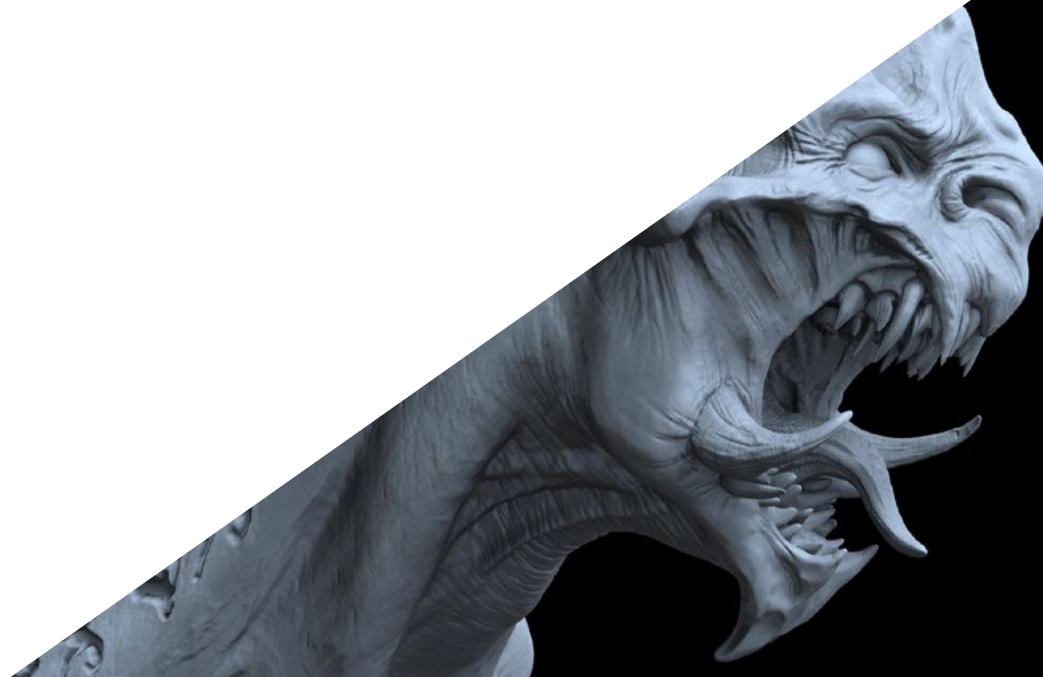
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

*En étudiant ce Certificat Avancé, vous n'aurez pas besoin de préparer un projet final, car le diplôme est directement accrédité.*

*Ce plan d'étude offre la plus grande flexibilité et commodité d'apprentissage car il est enseigné entièrement en ligne.*



# 02

## Objectifs

L'objectif de ce programme éducatif est de permettre aux étudiants de se familiariser avec l'anatomie humaine et animale pour l'appliquer ensuite de manière précise aux processus de modélisation, de texturation, d'éclairage et de rendu. À cette fin, les étudiants travailleront sur le texturage pour la sculpture numérique avec des outils de pointe tels que *Substance Painter* dans la création, la caractérisation et la modélisation de robots, de véhicules et de *cyborgs* et, enfin, dans le développement et la conceptualisation de *Humanoid*. Grâce à cette formation professionnelle, l'étudiant sera en mesure de maîtriser les techniques, les outils et les processus impliqués dans la création de projets de modélisation dans des environnements virtuels, depuis les personnages, les objets et leurs détails.







“

*Maîtriser les techniques, les outils et les processus impliqués dans la création de projets de modélisation numérique”*



## 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
- ◆ Répondre 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 optimale
- ◆ 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
- ◆ L'évolution des robots, des véhicules et des *cyborgs* à travers le passage du temps et sa détérioration, à travers la sculpture des formes et l'utilisation du *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 3ds Max, Blender et ZBrush
- ◆ Créer des groupes de personnes et d'objets multiples
- ◆ Utilisation de maillages prédéfinis et de base des humains



*Apprenez à manipuler et à appliquer l'anatomie à la sculpture humaine et à la retopologie manuelle avec 3DS Max, Blender et ZBrush"*

# 03

## Direction de la formation

Le corps enseignant de chaque diplôme TECH est composé de véritables experts et professionnels du domaine, qui ont consacré une grande partie de leur carrière à la recherche et au développement dans le domaine de la sculpture numérique. Par conséquent, ils ne se contentent pas d'enseigner aux étudiants dans le domaine théorique et pratique, mais transmettent également leur expertise et encouragent l'esprit critique des étudiants. 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.





“

*Bénéficiez de l'expertise d'un corps enseignant composé de véritables professionnels de la sculpture numérique”*

## Direction



### M. Sequeros Rodríguez, Salvador

- *Freelance* modéliste et généraliste 2D/3D
- *Concept Art* et modélisation 3D pour Slicecore (Chicago) 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
- 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 en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle. Université URJC, Madrid
- Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque (Spécialisation en Design et Sculpture)



# 04

## Structure et contenu

Ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique d'Humanoides, Cheveux, Vêtements et Animaux est divisé en 3 sous-sections qui couvrent les 3 grandes lignes qui doivent être couvertes afin de mener à bien la conception. Dans un premier temps, un travail de texturation est effectué pour la sculpture numérique dans la création de machines et la conceptualisation *humanoids*. Tout cela, condensé dans un cursus entièrement en ligne qui, en seulement 6 mois, fera de l'étudiant un véritable professionnel dans le domaine de la création et de l'édition *Humanoids, Cheveux, Vêtements et Animaux*.





“

*Acquérir en seulement 6 mois les connaissances nécessaires pour devenir un expert dans la création et l'édition d'Humanoïdes, Cheveux, Vêtements et 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 *Baking*
  - 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. *Dynamesh*

- 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

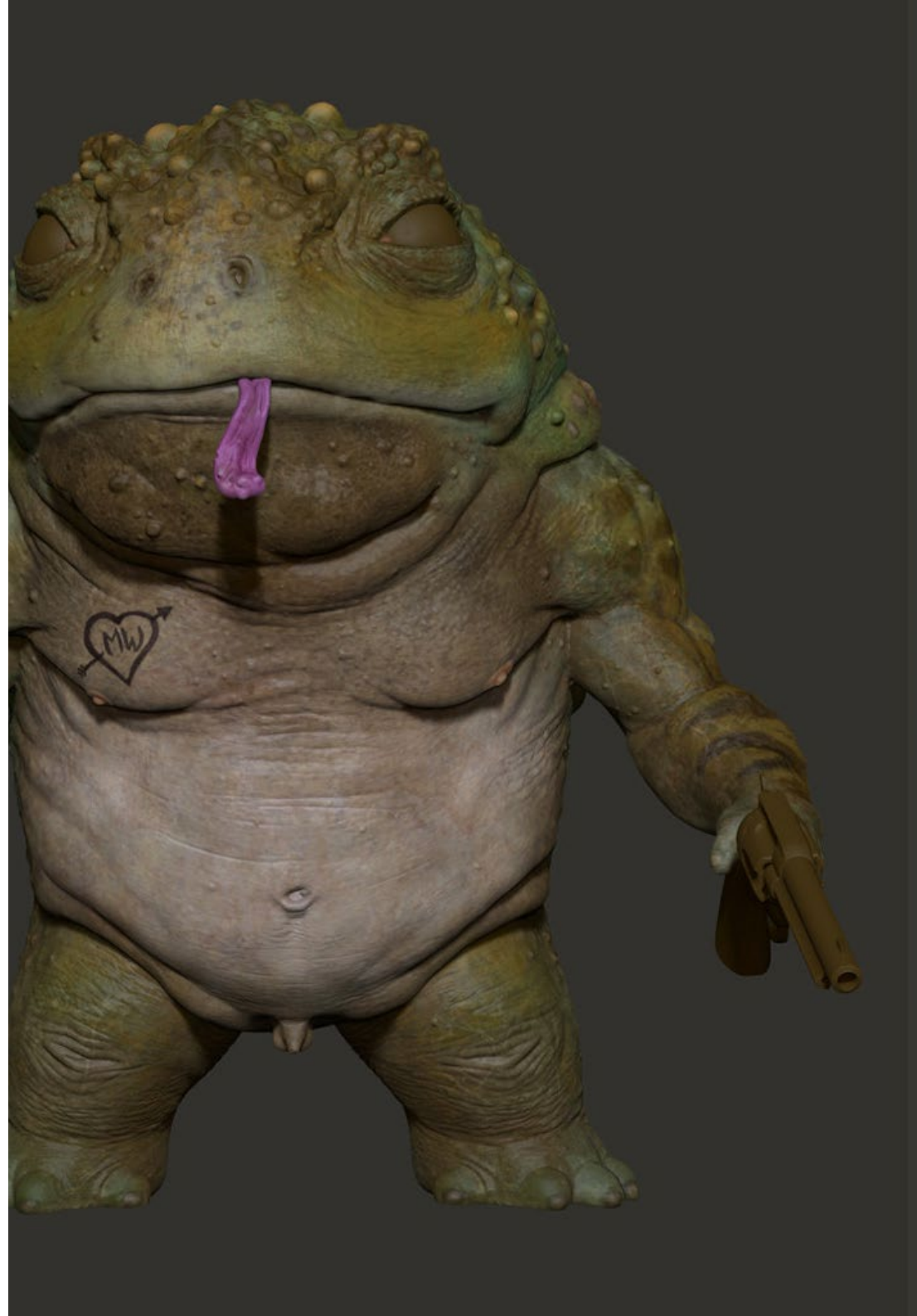
- 2.1. Robots
  - 2.1.1. Fonctionnalité
  - 2.1.2. *Caractère*
  - 2.1.3. La motricité dans sa structure
- 2.2. Robot éclaté
  - 2.2.1. Pinceaux IMM et Ciseau
  - 2.2.2. Insert Mesh et Nanomesh
  - 2.2.3. Zmodeler en ZBrush
- 2.3. *Cybord*
  - 2.3.1. Sectionné à l'aide de masques
  - 2.3.2. *TrimAdaptive* 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 3ds 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

“

*En 3 sous-sections principales, tout le contenu nécessaire à la conception de personnages, humanoïdes et animaux est couvert”*

# 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 est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. 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 différents éléments didactiques 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 les 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 des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



#### Pratiques en compétences et aptitudes

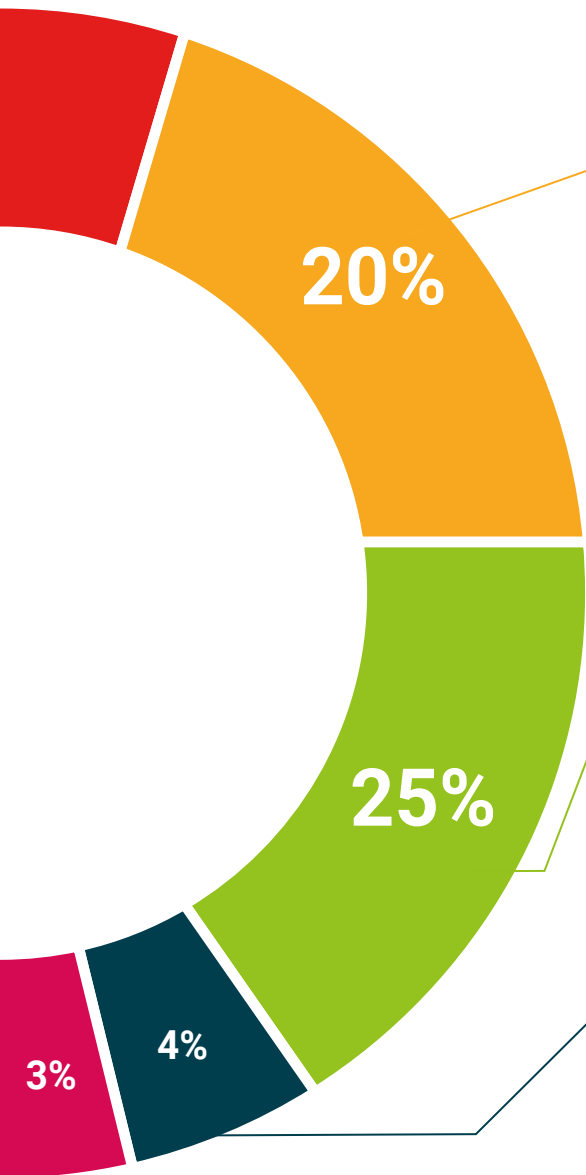
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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.



“

*Réussissez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses”*

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.° d'Heures Officielles: **450 h.**





future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

## Certificat Avancé

Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux

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

# Certificat Avancé

Sculpture Numérique  
d'Humanoïdes, Cheveux,  
Vêtements et Animaux

