

Certificat Avancé

Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures

378



Certificat Avancé Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/informatique/diplome-universite/diplome-universite-sculpture-numerique-surfaces-rigides-machines-textures

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 20

06

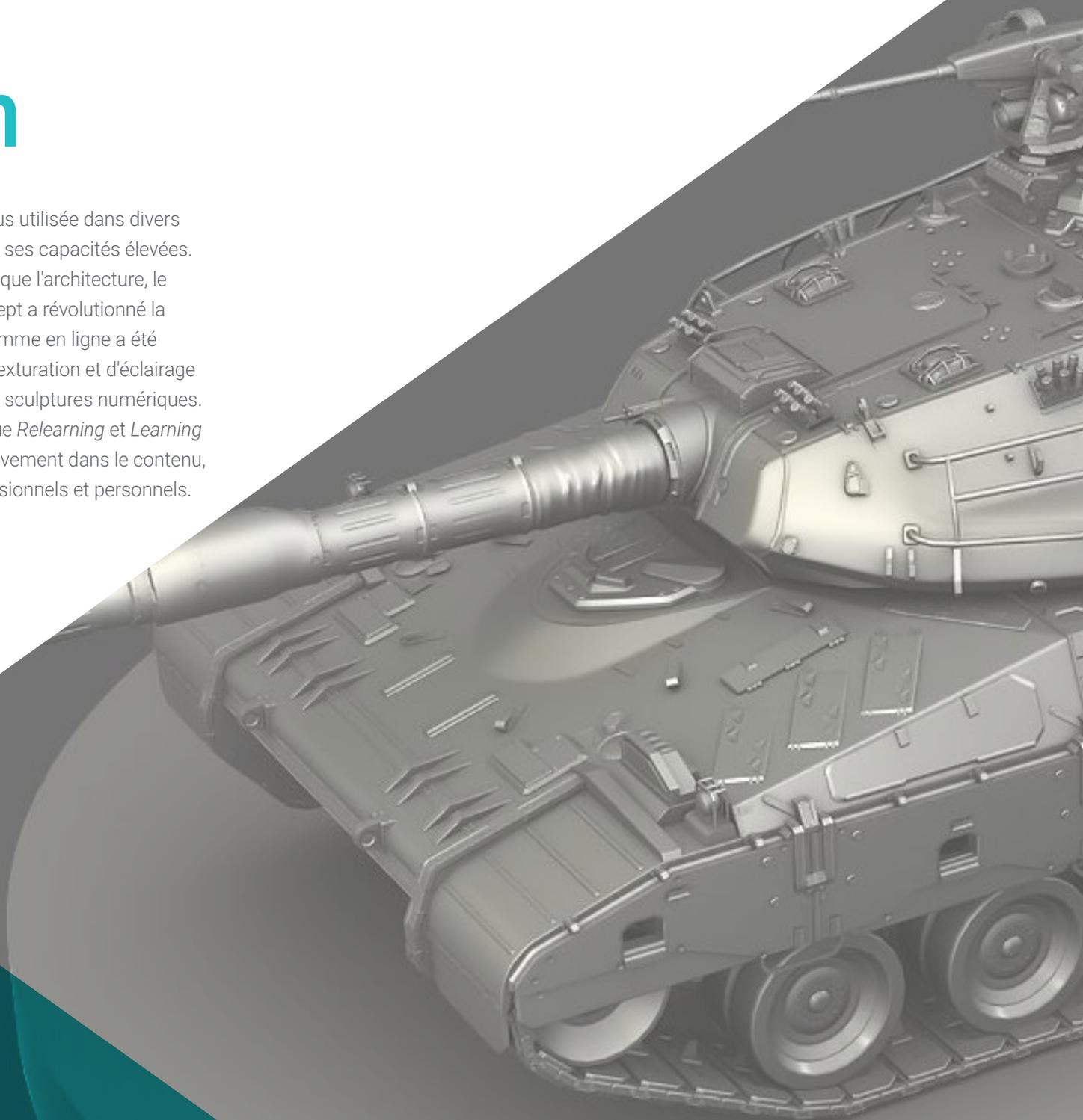
Diplôme

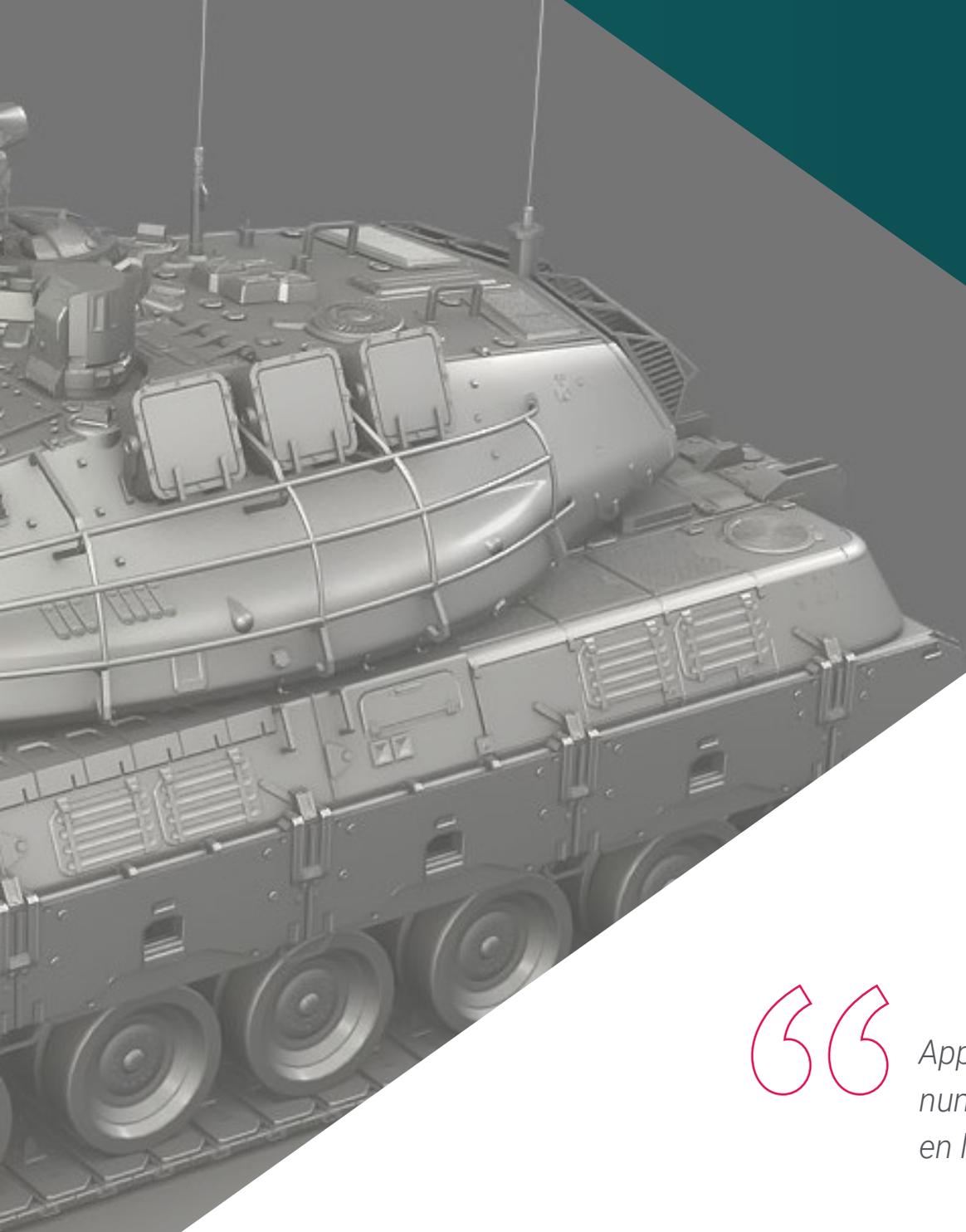
page 28

01

Présentation

La sculpture numérique est une activité qui est de plus en plus utilisée dans divers domaines en raison de son efficacité, de son économie et de ses capacités élevées. Par exemple, elle a des applications dans des domaines tels que l'architecture, le design, l'impression 3D et la production industrielle. Ce concept a révolutionné la conception de la création industrielle et artistique. Ce programme en ligne a été développé pour maîtriser les systèmes de modélisation, de texturation et d'éclairage dans les systèmes de réalité virtuelle pour la construction de sculptures numériques. Dans un format en ligne, avec une méthodologie pédagogique *Relearning* et *Learning by Doing*, les étudiants seront en mesure d'avancer progressivement dans le contenu, en adaptant leurs compétences à leurs autres projets professionnels et personnels.





“

Apprenez tout ce qui concerne la sculpture numérique avec ce Certificat Avancé totalement en ligne, à votre propre temps et rythme”

Grâce aux économies qui découlent de la possibilité de réaliser des modèles ou des plans en format numérique, ou de proposer un design spécifique, des techniques telles que la sculpture numérique pour les surfaces rigides, les machines et la texturation ont pris une importance croissante dans différentes industries. Ce Certificat Avancé se concentre sur les différents softwares, ainsi que les différentes techniques de création de machines, de textures de surface et de projets de rendu.

Ce plan d'étude propose un parcours progressif à travers les différents domaines essentiels à la sculpture des surfaces, des machines et des textures. Le premier domaine est la création de *hardsurface* et rigides. Pour ce faire, le logiciel 3DS sera utilisé avec d'autres outils comme ZBrush, modélisé par *Edit Poly* et *Splines*. En outre, le cours se penchera de façon avancée sur la sculpture organique et de créer des infoarchitectures et de les intégrer dans Lumion.

Dans un deuxième aspect, vous allez explorer les textures PBR et les cartes de matériaux, utiliser des modificateurs de texturation et appliquer des logiciels générateurs de cartes. Il créera également des *baked* de textures, approfondira la texturation pour générer des améliorations dans la modélisation, utilisera de manière complexe les systèmes d'importation et d'exportation entre les programmes. L'outil que vous apprendrez à maîtriser dans cette section est *Substance Painter*.

Enfin, ce Certificat Avancé guide les étudiants dans la création de machines. Pour ce faire, une section sera consacrée à créer, caractériser et modéliser des robots, des véhicules et des *cyborgs*, ainsi qu'à faire évoluer ces mêmes créations. De même, il sera possible de manipuler des masques internes de modélisation, d'adapter des esthétiques de biomimétisme, de science-fiction ou de cartoon. En outre, un studio d'éclairage sera créé à Arnold, le rendu sera géré dans des esthétiques photoréalistes et non photoréalistes et on apprendra à lancer le rendu de *wireframe*.

Ce diplôme, dispensé par TECH Université Technologique, est enseigné en ligne, à travers une méthodologie d'étude innovante qui permet aux professionnels d'avancer à leur propre rythme dans le contenu, juste besoin d'un appareil avec connexion internet. Avec la possibilité de télécharger les contenus pour consultation et d'atteindre les objectifs de la préparation à un Certificat Avancé en seulement 6 mois.

Ce **Certificat Avancé en Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures** 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 permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'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



Avez-vous déjà voulu apprendre tout ce qui concerne la sculpture numérique? C'est l'occasion la plus facile, la plus simple et la plus confortable que vous aurez"

“

Apprenez à sculpter numériquement des surfaces rigides, des machines et à leur donner des textures avec les programmes de pointe du marché: 3DS Max, ZBrush ou Substance Painter”

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.

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 programme. Pour ce faire, vous bénéficierez de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif réalisé par des experts reconnus.

Apprenez à créer, caractériser et modéliser des robots, des véhicules et des cyborgs, ainsi qu'à faire évoluer ces mêmes créations.

Ce diplôme est direct avec ce que vous n'avez pas besoin de livrer un projet final pour l'obtenir.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce programme en Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures est d'offrir aux professionnels les outils les plus récents dans le domaine de la conception. Ainsi, les étudiants pourront intégrer leurs connaissances à leurs projets simultanément pendant leur cursus. Ainsi, ils pourront connaître un progrès professionnel rapide et efficace grâce aux solutions et techniques que TECH Université Technologique met à leur disposition.





“

Apportez de la valeur aux projets, ainsi que de nouvelles stratégies de travail non seulement à vos clients, mais aussi à vos employés. Devenez dans le concepteur professionnel que vous souhaitez"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre la nécessité d'une bonne topologie à tous les niveaux de développement et de production
- ◆ Avoir des connaissances sur la gestion et l'utilisation avancée de divers systèmes de modélisation organique, *edit poly* et *splines*
- ◆ Être capable de des finitions spécialisées pour *hard surface* et info-architecturales
- ◆ Maîtriser les les systèmes de modélisation, de texturation et d'éclairage dans les systèmes de réalité virtuelle
- ◆ Comprendre les systèmes actuels de l'industrie du film et du jeu vidéo pour obtenir de bons résultats



Fixez-vous de nouveaux objectifs professionnels avec ce Certificat Avancé en Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures"





Objectifs spécifiques

Module 1. Création de *hard surface* et surfaces rigides

- ◆ Utiliser la modélisation au moyen de *Edit Poly* et *Splines*
- ◆ Manipulation avancée de la sculpture organique
- ◆ Créer des info architectures et les intégrer dans Lumion
- ◆ Modélisation de scénographies à l'aide de 3Ds Max et intégration avec ZBrush

Module 2. Textures pour la sculpture numérique

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

Module 3. Création de machines

- ◆ Créer, caractériser et modéliser des robots, des véhicules et *cyborgs*
- ◆ Gérer les masques de modélisation internes
- ◆ Faites évoluer des robots, des véhicules et *cyborgs*, à travers le temps et la décadence en sculptant des formes et en utilisant *Substance Painter*
- ◆ S'adapter au biomimétisme, 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*

03

Direction de la formation

Afin de garantir que le processus d'apprentissage des étudiants est effectué d'une manière appropriée, TECH Université Technologique sélectionne un cadre d'enseignement avec des profils de haut niveau. Grâce à leur enseignement, les étudiants pourront comprendre en profondeur les différentes techniques de travail sur des surfaces rigides, machines et texturé, et comment il améliore considérablement vos projets, les rendant plus réalistes, devenant ainsi des experts en sculpture numérique.





“

Avoir des enseignants professionnels dans le domaine est la clé pour apprendre en profondeur dans n'importe quel domaine"

Direction



M. Sequeros Rodríguez, Salvador

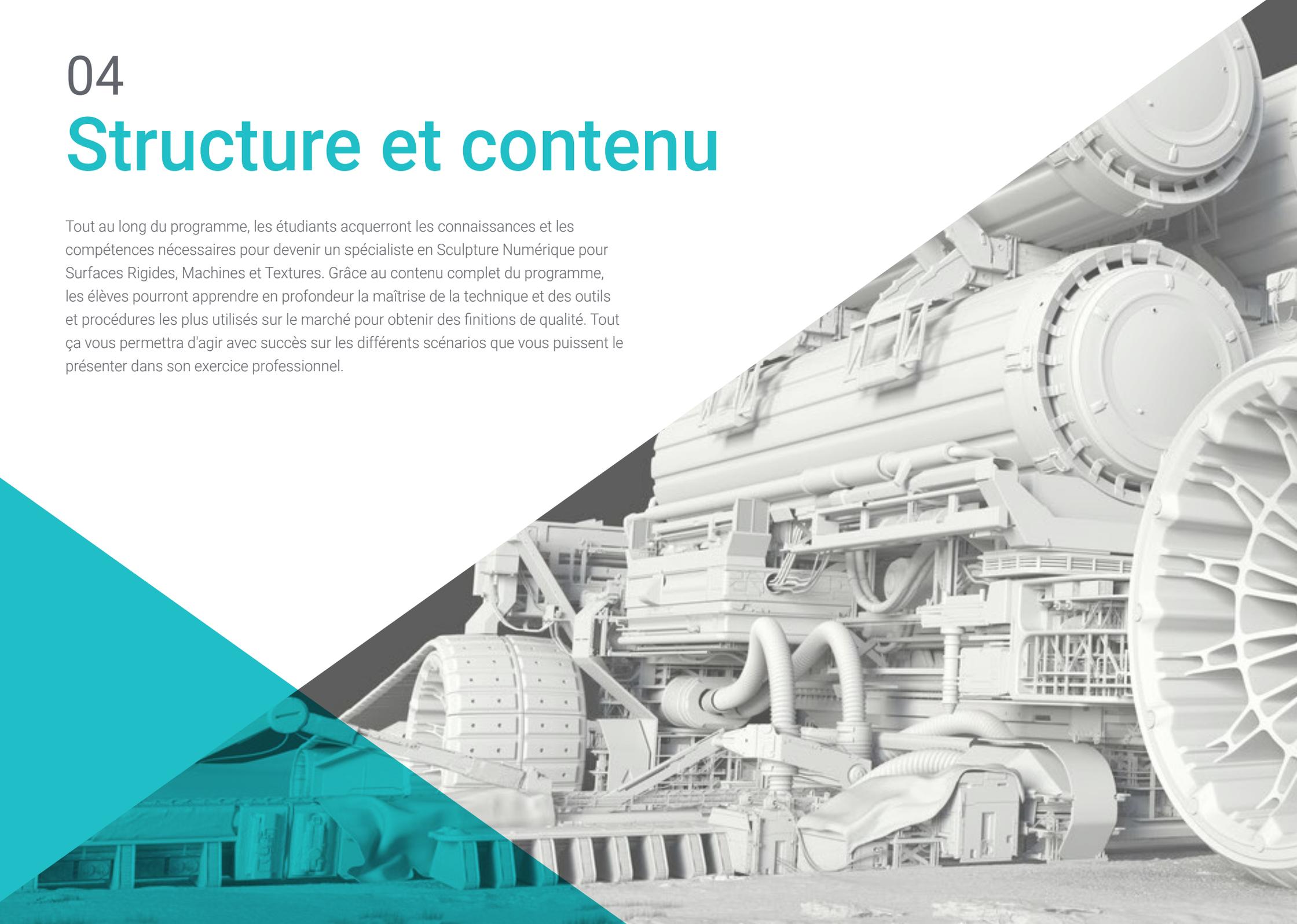
- Spécialiste de la Sculpture Digitale
- *Concept Art* et modélisation 3D pour Slicecore (Chicago)
- *Videomapping* et modélisation Rodrigo Tamariz (Valladolid)
- Restaurateur chez Geocisa
- Enseignant en Animation 3D Cycle de Formation de Niveau Supérieur. École Supérieure de l'Image et du Son ESISV Valladolid
- Enseignant en Cycle de Formation Professionnelle Supérieure GFSG Animation 3D. Institut Européen de Design IED. Madrid
- Diplôme des Beaux-Arts de l'Université de Salamanque, en Design et Sculpture
- Master en Infographie, Jeux et Réalité Virtuelle, Université URJC, Madrid



04

Structure et contenu

Tout au long du programme, les étudiants acquerront les connaissances et les compétences nécessaires pour devenir un spécialiste en Sculpture Numérique pour Surfaces Rigides, Machines et Textures. Grâce au contenu complet du programme, les élèves pourront apprendre en profondeur la maîtrise de la technique et des outils et procédures les plus utilisés sur le marché pour obtenir des finitions de qualité. Tout ça vous permettra d'agir avec succès sur les différents scénarios que vous puissent le présenter dans son exercice professionnel.



“

Transformez votre carrière professionnelle: bénéficiez d'un contenu de qualité et à jour qui vous permettra de développer vos capacités de sculpteur numérique”

Module 1. Création de *hard surface* et surfaces rigides

- 1.1. Techniques et applications sculpturales
 - 1.1.1. *Edit poly*
 - 1.1.2. *Splines*
 - 1.1.3. Modélisation organique
- 1.2. Modifier *edit poly*
 - 1.2.1. *Loops* et extrusions
 - 1.2.2. Géométrie de confinement pour le lissage
 - 1.2.3. Modificateurs et *ribbon*
- 1.3. Optimisation du maillage
 - 1.3.1. *Quads*, tris et *ngons*. Quand les utiliser
 - 1.3.2. Booléens
 - 1.3.3. *Low poly* vs. *High poly*
- 1.4. *Splines*
 - 1.4.1. Modificateurs de *Splines*
 - 1.4.2. Chemins de travail et vecteurs
 - 1.4.3. *Splines* comme aides à la scène
- 1.5. Sculpture organique
 - 1.5.1. Interface ZBrush
 - 1.5.2. Techniques de modélisation dans ZBrush
 - 1.5.3. *Alphas* et pinceaux
- 1.6. *Feuille de modèle*
 - 1.6.1. Systèmes de référence
 - 1.6.2. Configuration des modèles de modélisation
 - 1.6.3. Mesures
- 1.7. Modélisation pour l'info architecture
 - 1.7.1. Modélisation de la façade
 - 1.7.2. Suivi des plans
 - 1.7.3. Modélisation intérieure

- 1.8. Scénographie
 - 1.8.1. Création d'accessoires
 - 1.8.2. Meubles
 - 1.8.3. Détaillage dans la modélisation organique ZBrush
- 1.9. Masques
 - 1.9.1. Masques pour le modelage et la peinture
 - 1.9.2. Masques et ID de géométrie pour la modélisation
 - 1.9.3. Masques de mailles, *polygroups* et coupes
- 1.10. Conception 3D et *lettering*
 - 1.10.1. Utilisation de *Shadow Box*
 - 1.10.2. Topologie du modèle
 - 1.10.3. Retopologie automatique ZRemesher

Module 2. Textures pour la sculpture numérique

- 2.1. Textures
 - 2.1.1. Modificateurs de texture
 - 2.1.2. Systèmes *compact*
 - 2.1.3. Slate des nœuds de l'ardoise
- 2.2. Matériaux
 - 2.2.1. ID
 - 2.2.2. PBR photoréaliste
 - 2.2.3. Non-photoréaliste. *Cartoon*
- 2.3. Textures PBR
 - 2.3.1. Textures procédurales
 - 2.3.2. Cartes de couleur, d'albédo et de *diffuse*
 - 2.3.3. Opacité et spéculaire
- 2.4. Améliorations du maillage
 - 2.4.1. Carte des normales
 - 2.4.2. Carte de déplacement
 - 2.4.3. *Cartes vectorielles*

- 2.5. Gestionnaires de textures
 - 2.5.1. Photoshop
 - 2.5.2. *Materialize* et systèmes en ligne
 - 2.5.3. Balayage des textures
- 2.6. UVW et *banking*
 - 2.6.1. *Baked* de textures *hard surface*
 - 2.6.2. *Baked* de textures biologiques
 - 2.6.3. Joints de *baking*
- 2.7. Exportations et importations
 - 2.7.1. Formats des textures
 - 2.7.2. FBX, OBJ et STL
 - 2.7.3. Subdivision vs. Dinamesh
- 2.8. Peinture de mailles
 - 2.8.1. *Viewport Canvas*
 - 2.8.2. *Polypaint*
 - 2.8.3. *Spotlight*
- 2.9. *Substance Painter*
 - 2.9.1. ZBrush avec *Substance Painter*
 - 2.9.2. Cartes de texture *low poly* en détail *high poly*
 - 2.9.3. Traitement des matériaux
- 2.10. *Substance Painter* avancé
 - 2.10.1. Effets réalistes
 - 2.10.2. Améliorer les *baked*
 - 2.10.3. Matériaux SSS, peau humaine

Module 3. Création de machines

- 3.1. Robots
 - 3.1.1. Fonctionnalité
 - 3.1.2. *Caractère*
 - 3.1.3. La motricité dans sa structure
- 3.2. Robot éclaté
 - 3.2.1. Pinceaux IMM et Ciseau
 - 3.2.2. Insert Mesh et Nanomesh
 - 3.2.3. Zmodeler en ZBrush
- 3.3. *Cyborg*
 - 3.3.1. Sectionné à l'aide de masques
 - 3.3.2. TrimAdaptive et Dynamic
 - 3.3.3. Mécanisation
- 3.4. Navires et aéronefs
 - 3.4.1. Aérodynamique et lissage
 - 3.4.2. Texture de la surface
 - 3.4.3. Nettoyage et détails du maillage des polygones
- 3.5. Véhicules terrestres
 - 3.5.1. Topologie du véhicule
 - 3.5.2. Modélisation pour l'animation
 - 3.5.3. Pistes
- 3.6. Le passage du temps
 - 3.6.1. Des modèles crédibles
 - 3.6.2. Les matériaux dans le temps
 - 3.6.3. Oxydations
- 3.7. Accidents
 - 3.7.1. Crashes
 - 3.7.2. Fragmentation des objets
 - 3.7.3. Brosses de destruction
- 3.8. Adaptations et évolution
 - 3.8.1. Biomimétisme
 - 3.8.2. Sci-fi, dystopie, utopies et utopies
 - 3.8.3. Cartoon
- 3.9. *Render Hardsurface* réalistes
 - 3.9.1. Scène de studio
 - 3.9.2. Lumières
 - 3.9.3. Appareil photo physique
- 3.10. *Render Hardsurface* NPR
 - 3.10.1. *Wireframe*
 - 3.10.2. *Cartoon Shader*
 - 3.10.3. Illustration

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.



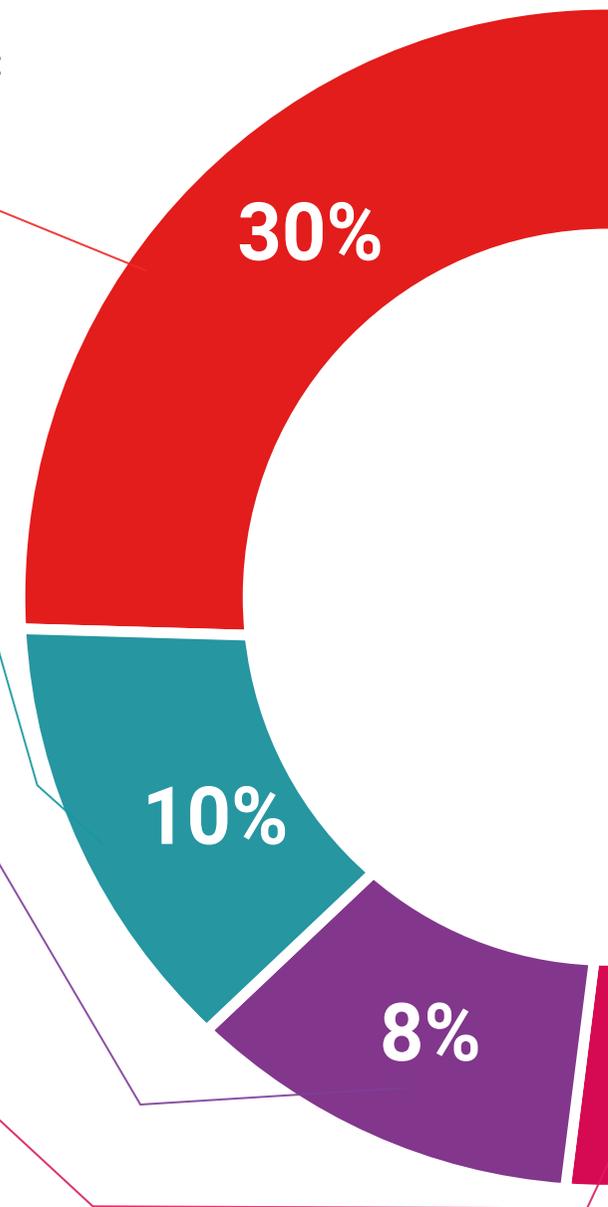
Pratiques en compétences et aptitudes

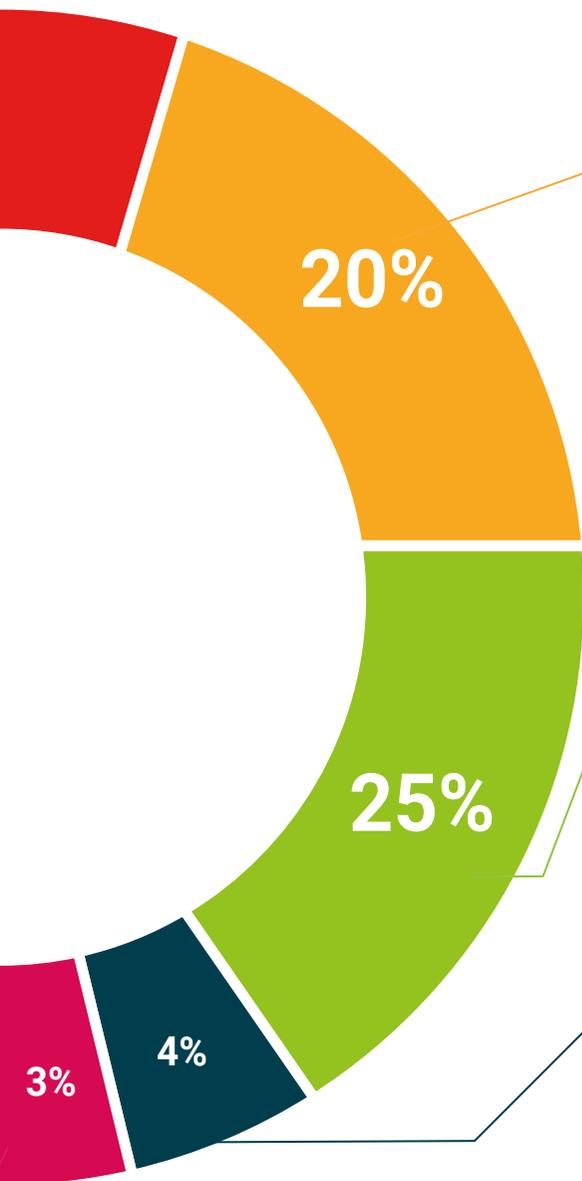
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle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

N.° d'heures officielles: **450 h.**



*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

tech université
technologique

Certificat Avancé

Sculpture Numérique
pour Surfaces Rigides,
Machines et Textures

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Sculpture Numérique
pour Surfaces Rigides,
Machines et Textures