



Certificat Avancé Rigging Facial Avancé

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

Sommaire

02 Objectifs Présentation Page 4 Page 8

03 Direction de la formation

Page 12

Structure et contenu

Page 18

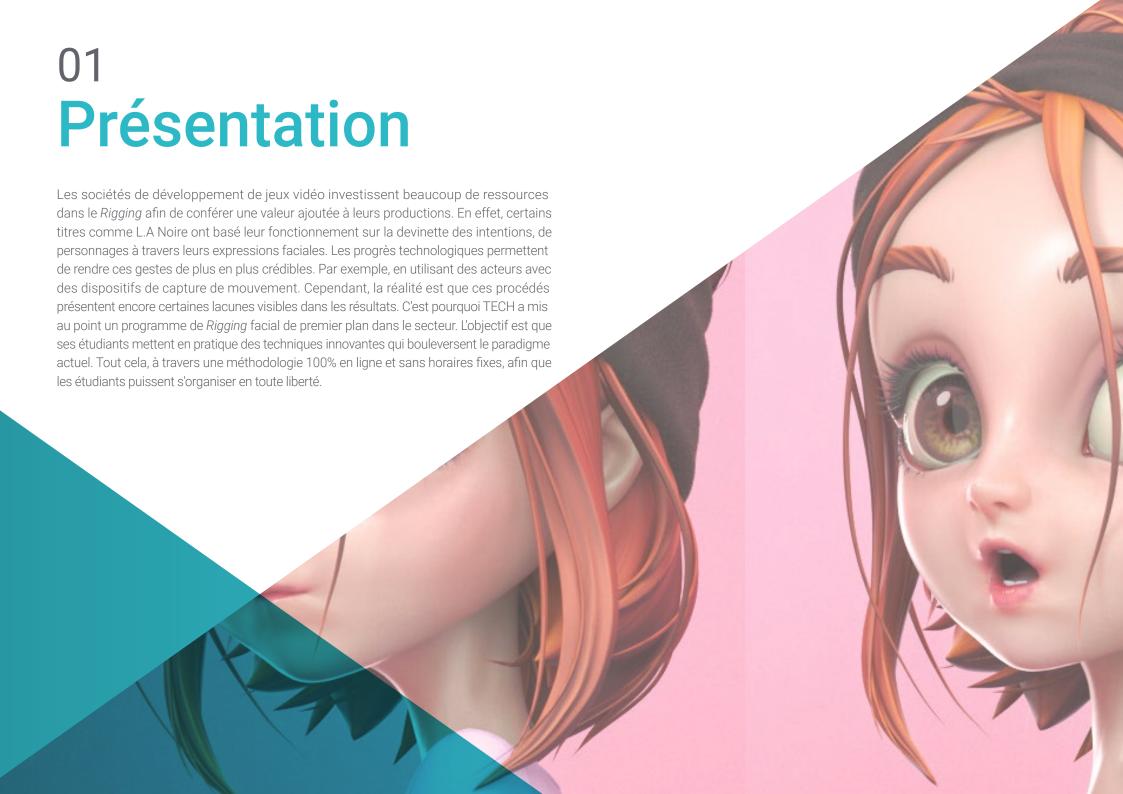
Méthodologie d'étude

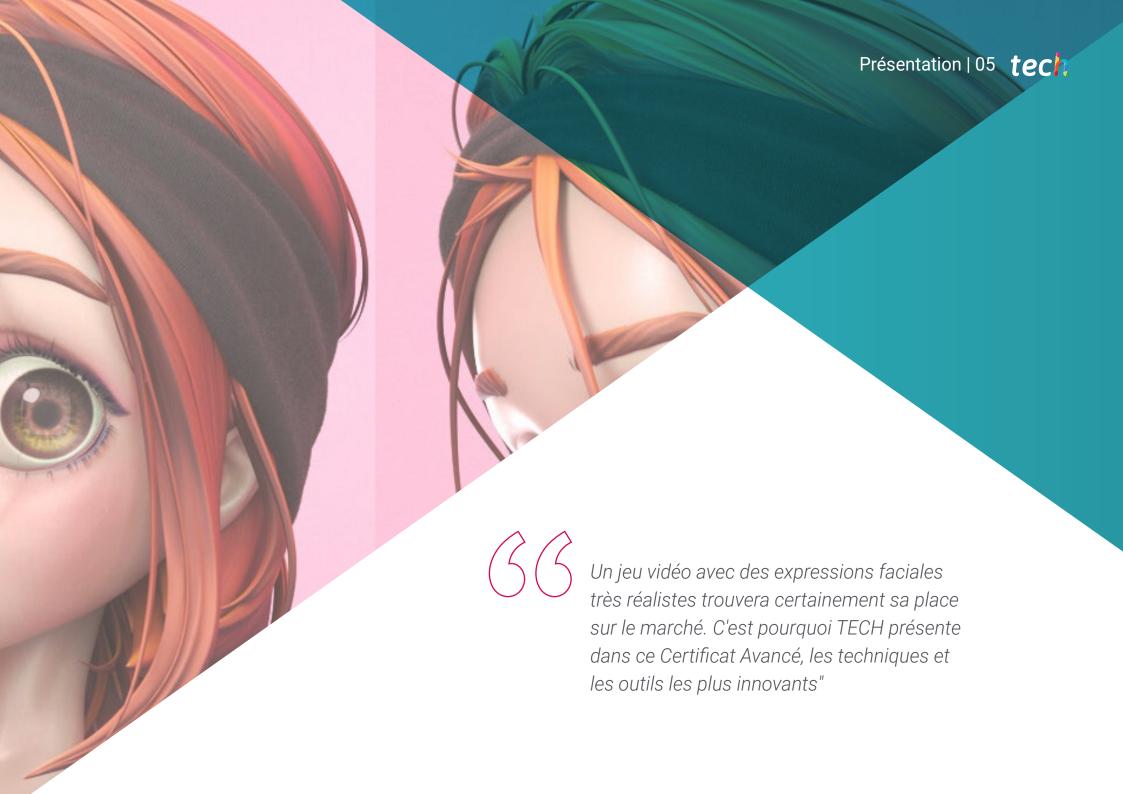
Page 22

06

05

Diplôme





tech 06 | Présentation

Les visages sont, sans aucun doute, le principal centre d'intérêt de toute production. Cela vaut aussi bien pour les films que pour les jeux vidéo. Certains malheurs, comme la mort de Paul Walker pendant le tournage de Fast and Furious, ont mis en évidence l'importance du *Rigging* facial. En effet, cette technique est devenue indispensable pour ne pas en arriver à annuler un film. Il ne s'agit là que d'un exemple extrême de l'application de cette technique, qui est plus répandue dans l'industrie qu'on ne le pense.

Ce diplôme formera donc le professionnel à l'une des tâches les plus complexes du *Rigger*. En raison de la diversité des systèmes et des déformations qui se produisent dans la même zone du caractère. Une étude anatomique des muscles et des expressions sera réalisée, chaque partie du visage sera analysée séparément et l'accent sera mis sur le *Rigging* des cheveux, à la fois géométrique et réaliste, ce dernier étant généré par l'outil *xGen*.

Le programme comprend également les *Riggings* de déformation et le rigging de contrôle du corps, en complément du rigging facial. Le premier fournira à l'animateur un *Set-Up* accessible et intuitive pour développer des animations de personnages. Le second dotera les personnages d'un squelette qui articulera et déformera leur géométrie. Par ailleurs, en dernier il propose les différentes méthodologies permettant de développer le système de la manière la plus logique et la plus intuitive possible.

Ces contenus seront disponibles dans leur intégralité dès le premier jour et seront proposés en modalité 100% en ligne. De plus, ce Certificat Avancé n'a pas d'horaire fixe, ce qui permet aux étudiants d'organiser leur emploi du temps en fonction de leurs propres horaires, favorisant ainsi l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée. En outre, les diplômés auront un accès exclusif à des *Masterclasses* complémentaires, données par un expert de renommée internationale en matière de Conception et de Création de Personnages en 3D. Ils pourront ainsi enrichir leurs connaissances et améliorer leurs compétences dans ce domaine des Jeux Vidéo.

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

- Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Rigging corporel
- Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Terminez votre préparation avec TECH! Vous pourrez accéder à une collection de Masterclasses uniques et supplémentaires, enseignées par un professeur de renommée internationale, spécialisé dans la Conception et la Création de Personnages 3D"



Ce diplôme permet aux étudiants d'acquérir toutes les connaissances, les techniques et les outils que les entreprises exigent de leurs Riggers"

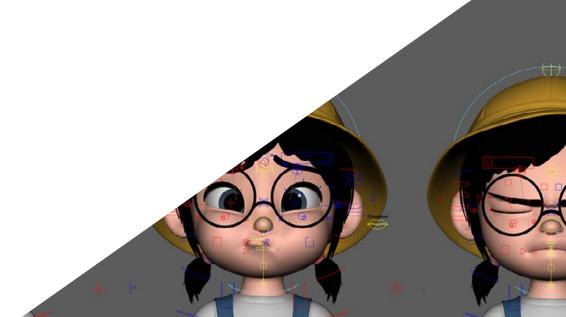
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent, à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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'entrainer 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 académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

À TECH, vous apprendrez à développer un système Blend Shapes, de la modélisation à la configuration.

Le programme comprend l'élaboration de Scripts personnalisés, qui sont essentiels au travail du Rigger.







tech 10 | Objectifs



Objectifs généraux

- Élaborer des Rigs faciaux
- Travailler sur des projets nécessitant des Blend Shapes
- Automatiser les processus liés au Rig facial
- Comprendre la relation entre le Rigging de déformation du corps et le système osseux
- Maîtriser le *Rigging* de contrôle corporel
- S'introduire au langage de programmation Python



L'élaboration d'un bon Rig facial nécessite une étude anatomique approfondie, c'est pourquoi un thème spécifique a été réservé à ce domaine"





Module 1. Rigging facial avancé

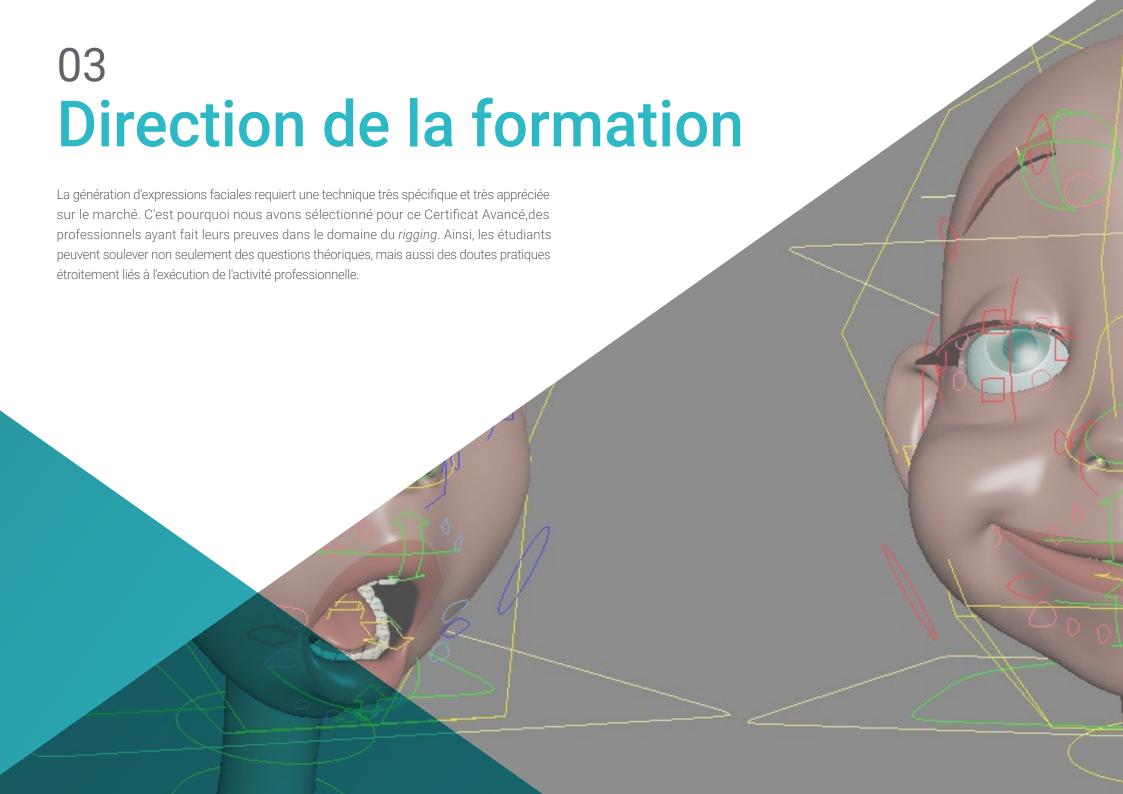
- Identifier et analyser l'anatomie et les expressions faciales du corps humain
- Présenter les différents types de systèmes de déformation des Rig faciaux
- Présenter les différents types de systèmes de contrôle de Rig facial
- Développer un système de Blend Shapes, de la modélisation à la configuration
- Développer un système de Rig pour la mâchoire et la langue
- Développer un système de Rig pour les lèvres avec la capacité Sticky Lips
- Développer un Rig pour le mouvement des yeux et des paupières
- Automatiser les systèmes faciaux
- Incorporer des systèmes dynamiques pour le Rig de cheveux de personnages
- Connecter le Rig facial au Rig corporel

Module 2. Rigging de contrôle de carrosserie et création d'outils avec Python

- Connaître parfaitement les fonctions d'un Rig de contrôle et leur pertinence
- Connaître la nomenclature standard des éléments dans l'industrie
- Créer et éditer des éléments de courbe de type NURBS pour la création de commandes Rig
- Analyser le personnage pour créer un Rig de contrôle approprié
- Configurer les contrôles de manière appropriée pour faciliter la phase d'animation
- Concevoir les outils Constrain et leurs possibilités
- Introduire le langage de programmation Python pour la création d'outils dans Autodesk Maya
- Développer des Scripts personnalisés pour le travail de Rigging

Module 3. Rigging de la déformation du corps

- Connaître les spécificités du Rigging de déformation et sa pertinence
- Mettre en place le système osseux en étudiant la pose du modèle
- Concevoir les erreurs possibles qui peuvent survenir dans le Rigging de la déformation
- Créer une chaîne osseuse professionnelle à l'aide d'éléments de type Joints
- Orienter et placer correctement les os dans le système de déformation
- Exécuter de manière professionnelle une méthodologie correcte dans le processus de peinture des influences sur la géométrie
- Comprendre le fonctionnement de tous les outils disponibles dans Autodesk Maya pour le travail de *Skinning*





Directrice Internationale Invitée

Jessica Bzonek est une conceptrice et créatrice de personnalités en 3D de premier plan, avec plus de dix ans d'expérience dans l'industrie du Jeu Vidéo qui l'ont établie comme une professionnelle influente dans l'arène internationale. En fait, sa carrière se caractérise par son engagement en faveur de l'innovation et de la collaboration, des aspects fondamentaux de son travail, où la technologie et l'art s'entremêlent de manière créative. Elle a contribué à de grands projets d'animation, notamment « Avatar : Frontiers of Pandora » et « The Division 2 : Year 4 », ce qui a renforcé sa réputation d'experte dans la création de pipelines et de rigging.

Elle a également occupé le poste de Directrice Technique Associée des Cinématiques chez Ubisoft Toronto, où elle a joué un rôle déterminant dans la production de séquences cinématiques de haute qualité. Elle s'est notamment distinguée par sa participation en tant que coprésentatrice à la Conférence des Développeurs d'Ubisoft 2024, ce qui témoigne de son leadership dans l'industrie. Elle a également joué un rôle crucial au sein de Stellar Creative Lab, où elle a codéveloppé un système automatisé propriétaire pour le rigging des personnages. À cet égard, sa capacité à gérer la communication des problèmes et des solutions entre les départements a joué un rôle déterminant dans la rationalisation des flux de travail.

La carrière de Jessica Bzonek a également été marquée par un travail important chez DHX Media, où elle a travaillé en étroite collaboration avec des superviseurs et d'autres travailleurs du pipeline pour résoudre des problèmes et tester de nouveaux outils, en organisant des sessions d'apprentissage qui ont favorisé la cohésion de l'équipe. Chez Rainmaker Entertainment Inc., elle a développé des gréements de personnages et d'éléments, en utilisant un système de gréement modulaire qui a amélioré la fonctionnalité du processus de production. Enfin, son travail en tant qu'Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment lui a permis de développer des scripts pour optimiser le flux de travail.



Mme Bzonek, Jessica

- Directrice Technique Associée de la Cinématique chez Ubisoft, Toronto, Canada
- Directrice Technique Pipeline / Rigging chez Stellar Creative Lab
- Directrice Technique Pipeline chez DHX Media
- Directrice Technique Pipeline Personnages chez DHX Media
- Directrice Technique du Pipeline des Créatures chez Rainmaker Entertainment Inc.
- Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment
- Cours d'Animation 3D et d'Effets Visuels à l'école de cinéma de Vancouver
- Cours sur le Rigging Avancé des Personnages par Gnomon
- Cours d'Introduction à Python par UBC Continuing Education
- Licence en Multimédia et en Histoire de l'Université McMaster



Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde"

tech 14 | Direction de la formation

Direction



M. Guerrero Cobos, Alberto

- Rigger et Animateur en Jeu Vidéo Vestigion de Lovem Games
- Master en Art et Production en Animation de l'Université du Pays de Galles du Suc
- Master en Modelage de Personnages 3D par ANIMUM
- Master en Animation de Personnages en 3D pour le Cinéma et les Jeux Vidéo à ANIMUM
- Diplôme en Multimédia et Design Graphique à l'Ecole Supérieure de Design et de Technologie (ESNE)

Professeurs

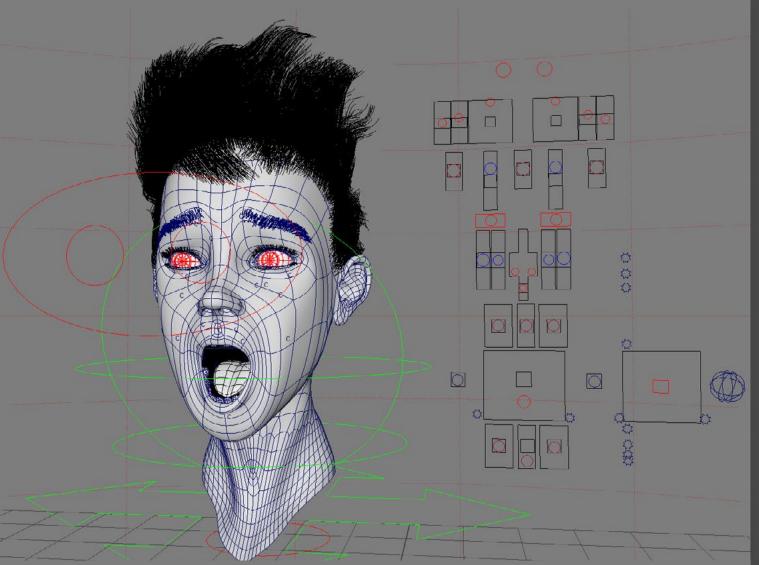
M. Bosque, Roger

- Rigging TD
- Technical Director de Rigging
- Producteur, Rigger et Spécialiste de l'animation
- Diplôme en animation 3D de L'Idem à Barcelone

Mme Juan Mompó, Rut

- 3D Rigging Artist
- Junior Character Rigger
- Technical Character Artist
- Master en Animation 3D
- Licence en Beaux-Arts
- Licence en Arts Numériques











tech 20 | Structure et contenu

Module 1. Rigging facial avancé

- 1.1. Rig faciès
 - 1.1.1. Méthodes de déformation
 - 1.1.2. Méthodes de contrôle
 - 1.1.3. Étude des expressions faciales
- 1.2. Rigging facial de Blend Shapes
 - 1.2.1. Partitionnement facial des Key Shapes
 - 1.2.2. Modélisation des mouvements musculaires
 - 1.2.3. Partitionnement de la déformation des Blend Shapes
- 1.3. Rigging de contrôle facial
 - 1.3.1. Set-Up de controles Joystick
 - 1.3.2. Commandes sur la face
 - 1.3.3. Outil à clé Set Driven Key
- 1.4. Rigging des mâchoires et des languettes
 - 1.4.1. Étude anatomique et approche
 - 1.4.2. Déformation et contrôle de la mâchoire
 - 1.4.3. Déformation et contrôle de la langue
- 1.5. Rigging des lèvres
 - 1.5.1. Approche du système
 - 1.5.2. Déformateur de Wire et commandes
 - 1.5.3. Peinture d'influence
- 1.6. Système Sticky Lips
 - 1.6.1. Sticky Lips
 - 1.6.2. Approche du système
 - 1.6.3. Développement
- 1.7. Automatisations
 - 1.7.1. Avantages et exemples d'automatismes faciaux
 - 1.7.2. Approche
 - 1.7.3. Développement

- 1.8. Rigging des yeux et des paupières
 - 1.8.1. Approche
 - 1.8.2. Rigging de déformation et contrôle des yeux
 - 1.8.3. Système de paupières
- .9. Rig des cheveux
 - 1.9.1. Systèmes pileux
 - 1.9.2. Système de poils géométriques
 - 1.9.3. Système capillaire généré xGen
- 1.10. Connexion de Rig facial a Rig corporel
 - 1.10.1. Analyse de notre système Rig
 - 1.10.2. Hiérarchie des déformateurs
 - 1.10.3. Hiérarchie et prévention des doubles transformations

Module 2. *Rigging* de contrôle de carrosserie et création d'outils avec Python

- 2.1. Principes de Rigging de control
 - 2.1.1. Fonction de Rigging de control
 - 2.1.2. Approche systémique //Nomenclatures
 - 2.1.3. Éléments de Rigging de control
- 2.2. Courbes NURBS
 - 2.2.1. NURBS
 - 2.2.2 Courbes NURBS
 - 2.2.3. Edition de courbes NURBS
- 2.3. Création de contrôles du corps humain
 - 2.3.1. Principes fondamentaux
 - 2.3.2. Localisartion
 - 2.3.3. Forme et couleur
- 2.4. Définir la position initiale des contrôles
 - 2.4.1. Fonction des Roots
 - 2.4.2. Approche
 - 2.4.3. Processus d'appariement
- 2.5. Éléments Constrains
 - 2.5.1. Constrains
 - 2.5.2. Types de Constrains
 - 2.5.3. Utilisation des Constrains dans le Rigging

Structure et contenu | 21 tech

- 2.6. Connecter *Rigging* de deformación a *Rigging* de contrôle
 - 2.6.1. Approche
 - 2.6.2. Procédure de connexion de Parent Constrain
 - 2.6.3 Hiérarchie des éléments et solution finale
- 2.7. Script Editor
 - 2.7.1. Outil de Script Editor
 - 2.7.2. Bibliothèques de commandes Maya pour Python
 - 2.7.3. Créer des outils personnalisés par programme
- 2.8. Principes de base de Rigging
 - 2.8.1. Variables
 - 2.8.2. Fonctions
 - 2.8.3. Boucles
- 2.9. Créer des Roots automatiquement avec Python
 - 2.9.1. Approche
 - 2.9.2. Commandes obligatoires
 - 2.9.3. Exécution ligne par ligne
- 2.10. Script de connexion et déconnexion Rigging de déformation et contrôle
 - 2.10.1. Approche
 - 2.10.2. Commandes obligatoires
 - 2.10.3. Exécution ligne par ligne

Module 3. Rigging de la déformation du corps

- 3.1. Systèmes et modèles
 - 3.1.1. Examen du modèle
 - 3.1.2. Approche systémique
 - 3.1.3. Nomenclatures des Joints
- 3.2. Création d'une chaîne des Joints
 - 3.2.1. Outils d'édition des Joints
 - 3.2.2. Facteurs à prendre en compte
 - 3.2.3. Emplacement et hiérarchie des *Joints*
- 3.3. Orientation des *Joints*
 - 3.3.1. L'importance d'une orientation correcte
 - 3.3.2. Outil d'orientation des Joints
 - 3.3.3. Symétrie des Joints

- 3.4. Skinning
 - 3.4.1. Lien entre le squelette et la géométrie
 - 3.4.2. Outils de peinture d'influence
 - 3.4.3. Symétrie des influences sur le modèle
- 3.5. Peinture d'influence absolue
 - 3.5.1. Approche du processus de peinture d'influence
 - 3.5.2. Influences sur les parties du corps situées entre deux Joints
 - 3.5.3. Influences sur les parties du corps entre trois, ou plus de *Joints*
- 3.6. Influences lissées de la partie inférieure du corps du personnage
 - 3.6.1. Mouvements articulaires
 - 3.6.2. Animations pour le lissage des influences
 - 3.6.3. Processus de lissage
- 3.7. Influences du train supérieur lissées
 - 3.7.1. Mouvements articulaires
 - 3.7.2. Animations pour le lissage des influences
 - 3.7.3. Processus de lissage
- 3.8 Influences lissées sur le bras et la main
 - 3.8.1. Mouvements articulaires
 - 3.8.2. Animations pour le lissage des influences
 - 3.8.3. Processus de lissage
- 3.9. Influences lissées sur la clavicule
 - 3.9.1. Mouvements articulaires
 - 3.9.2. Animations pour le lissage des influences
 - 3.9.3. Processus de lissage
- 3.10. Processus finaux de Skinning
 - 3.10.1. Réflexion des influences symétriques
 - 3.10.2. Correction d'erreur avec des déformateurs
 - 3.10.3. Baking la déformation des Skin Cluster

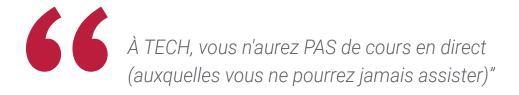




L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.









l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.



Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez"



tech 26 | Méthodologie d'étude

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les case studies sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

- 1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
- 2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
- 3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
- 4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert. Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

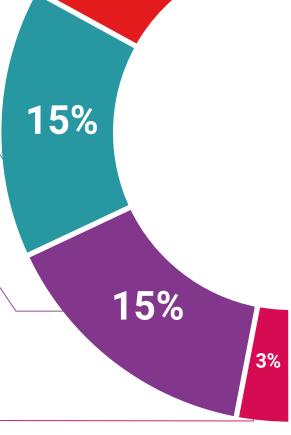
Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que »European Success Story".





Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.

20%

7%

Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures case studies dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de 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.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.







tech 34 | Diplôme

Ce **Certificat Avancé en Rigging Facial Avancé** 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 Rigging Facial Avancé

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.

technologique Certificat Avancé Rigging Facial Avancé

» Modalité: en ligne

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

