

Certificat Avancé

3D Avancée pour Animation





Certificat Avancé 3D Avancée pour Animation

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

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-3d-avancee-animation

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

L'évolution de l'animation dans le secteur des jeux vidéo et des plateformes numériques a ouvert un large éventail d'opportunités pour les créatifs dans ce domaine. Aujourd'hui, les multiples outils qui existent pour y travailler permettent de donner vie à des personnages en une série de clics, rendant intelligibles les lignes qui définissent les limites de l'imagination. Afin de faciliter la spécialisation dans ce domaine, TECH a développé ce programme austère, dynamique et innovant. Il s'agit d'un diplôme en ligne conçu par des experts de l'industrie du jeu vidéo, avec lequel le diplômé connaîtra non seulement en détail les tenants et aboutissants et les clés du développement de projets d'animation 3D réussis, mais avec lequel il hissera son talent au sommet du secteur.





“

L'animation 3D est de plus en plus présente dans le secteur du multimédia et du numérique. Si vous ne voulez pas être à la traîne, choisissez TECH et spécialisez-vous dans ce domaine en seulement 6 mois"

Des décennies de travail acharné ont permis de donner vie à des personnages animés grâce à des techniques de plus en plus complexes, sophistiquées, spécifiques et très réalistes. Dans des secteurs comme celui des jeux vidéo, la maîtrise des outils de modélisation 3D applicables aux multiples plates-formes existantes, ainsi que l'art de créer sans limites à l'imagination sont devenus une prétention qui, sans aucun doute, garantit un avenir professionnel réussi.

Pour cette raison, et dans le but de faciliter l'accès à un diplôme grâce auquel de plus en plus de professionnels peuvent se spécialiser dans ce domaine, TECH a décidé de créer ce Certificat Avancé en 3D Avancée pour Animation. Il s'agit d'un programme très complet et austère, 100% en ligne, grâce auquel les diplômés pourront se plonger dans la gestion des techniques de création les plus innovantes, à travers la maîtrise exhaustive des principaux logiciels et Assets. Ainsi, pendant les 6 mois du programme, vous pourrez perfectionner vos compétences professionnelles de manière garantie, en adaptant votre profil aux exigences de travail des grandes entreprises du secteur telles que Pixar ou DreamWorks.

Pour ce faire, vous disposerez de 450 heures des meilleurs contenus théoriques, pratiques et supplémentaires, conçus par une équipe d'experts du secteur sur la base de la méthodologie d'enseignement la plus avancée et efficace. En outre, vous pourrez adapter le programme de manière totalement personnalisée grâce à l'absence d'horaires et de cours en face à face. Au lieu de cela, vous pourrez accéder à la classe virtuelle chaque fois que vous en aurez besoin et depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion internet. Il s'agit donc d'une opportunité académique unique pour devenir un professionnel distingué et exceptionnel dans le secteur de l'animation 3D.

Ce **Certificat Avancé en 3D Avancée pour Animation** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de ce domaine
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ Un accent particulier sur la modélisation et l'animation 3D dans les environnements virtuels
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous aimeriez pouvoir postuler à des emplois dans de grandes entreprises comme Pixar ou Sony? Ce programme vous donnera les clés pour devenir le professionnel qu'ils recherchent"

“

Vous aurez accès à une Classe Virtuelle optimisée pour tout appareil disposant d'une connexion internet, afin de pouvoir suivre le programme où et quand vous le souhaitez”

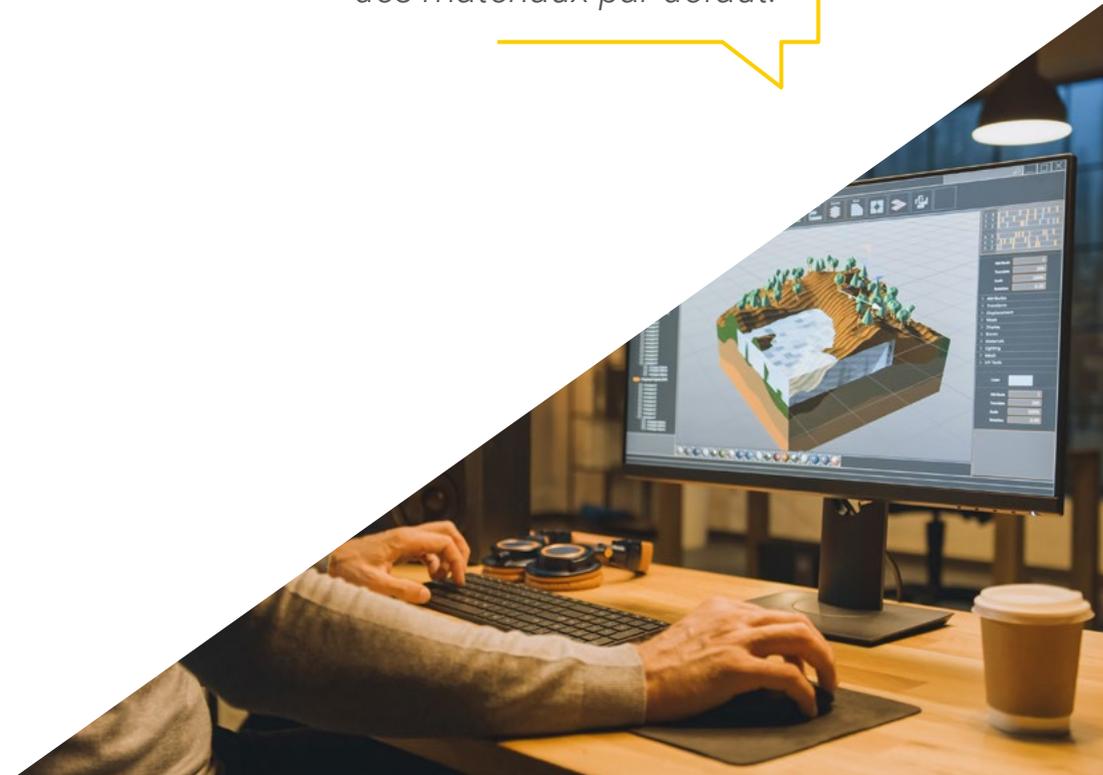
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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

Une excellente occasion académique d'affiner vos compétences en matière d'intégration de personnages dans des scénarios et des tests par le biais d'une pratique simulée.

Vous travaillerez sur l'utilisation de Polypaint, en approfondissant spécifiquement la maîtrise des pinceaux avancés et la manipulation des matériaux par défaut.



02 Objectifs

TECH a développé ce Certificat Avancé dans le but que le diplômé puisse connaître en détail les tenants et aboutissants de l'animation 3D applicable non seulement au domaine des jeux vidéo, mais à l'industrie audiovisuelle en général (cinéma, réseaux sociaux, art, etc.). Pour ce faire, vous disposerez du meilleur syllabus et des outils académiques les plus sophistiqués et les plus efficaces, garantissant que vous dépasserez vos attentes en moins de temps que vous ne le pensez.





“

Si parmi vos objectifs figure la maîtrise des techniques de lipsync et de trucage facial, TECH vous fournira les outils pour y parvenir avec une garantie totale"



Objectifs généraux

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





Objectifs spécifiques

Module 1. Art et le 3D dans l'Industrie du Jeu vidéo

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

Module 2. 3D avancée

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

Module 3. Animation 3D

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



Pensez-vous qu'une qualification 100% en ligne peut être aussi, voire plus, valorisante qu'une qualification en face à face? Avec cet expert universitaire, vous découvrirez que c'est possible"

03

Direction de la formation

Afin de constituer le corps enseignant de ce Certificat Avancé, TECH a pris en compte plusieurs critères, dont leur cursus professionnel et les recommandations qui l'accompagnent. Grâce à cela, il est possible d'offrir une expérience académique guidée par d'authentiques spécialistes caractérisés, en outre, par une qualité humaine importante. Il s'agit donc d'une opportunité unique de se développer avec des experts du domaine et sur la base de leurs stratégies réussies.





“

*Pendant les 6 mois de ce programme, vous
pourrez bénéficier de tutorats individualisés
avec l'équipe enseignante"*

Direction



M. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

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

Professeurs

Dr Pradana Sánchez, Noel

- ◆ Spécialiste en Rigging et Animation 3D pour les jeux vidéo
- ◆ Graphiste 3D chez Dog Lab Studios
- ◆ Producteur chez Imagine Games à la tête de l'équipe de développement de jeux vidéo
- ◆ Graphiste chez Wildbit Studios avec des travaux en 2D et 3D
- ◆ Expérience enseignante à l'ESNE et au CFGS dans Animations 3D: jeux et environnements éducatifs
- ◆ Diplôme en Design et Développement de jeux vidéo de l'Université ESNE
- ◆ Master de Formation des Enseignants de l'Université Rey Juan Carlos
- ◆ Spécialiste en Rigging et Animation 3D par Voxel School



04

Structure et contenu

Afin de garantir une expérience académique efficace et hautement formatrice à tous les diplômés qui accèdent à cet Expert Universitaire, TECH a conçu sa structure en se basant sur les derniers développements en matière d'animation 3D et en utilisant la prestigieuse et efficace méthodologie *Relearning*. Elle comprend également une variété de matériel supplémentaire de haute qualité présenté sous différents formats, qui leur permettra d'approfondir chaque aspect du programme d'études de manière personnalisée.





“

Vous pourrez approfondir la constitution des personnages bipèdes et quadrupèdes, en mettant l'accent sur les caractéristiques de chacun d'eux lorsqu'il s'agit de les faire marcher et courir"

Module 1. Art et le 3D dans l'Industrie du Jeu vidéo

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



Module 2. 3D avancée

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

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

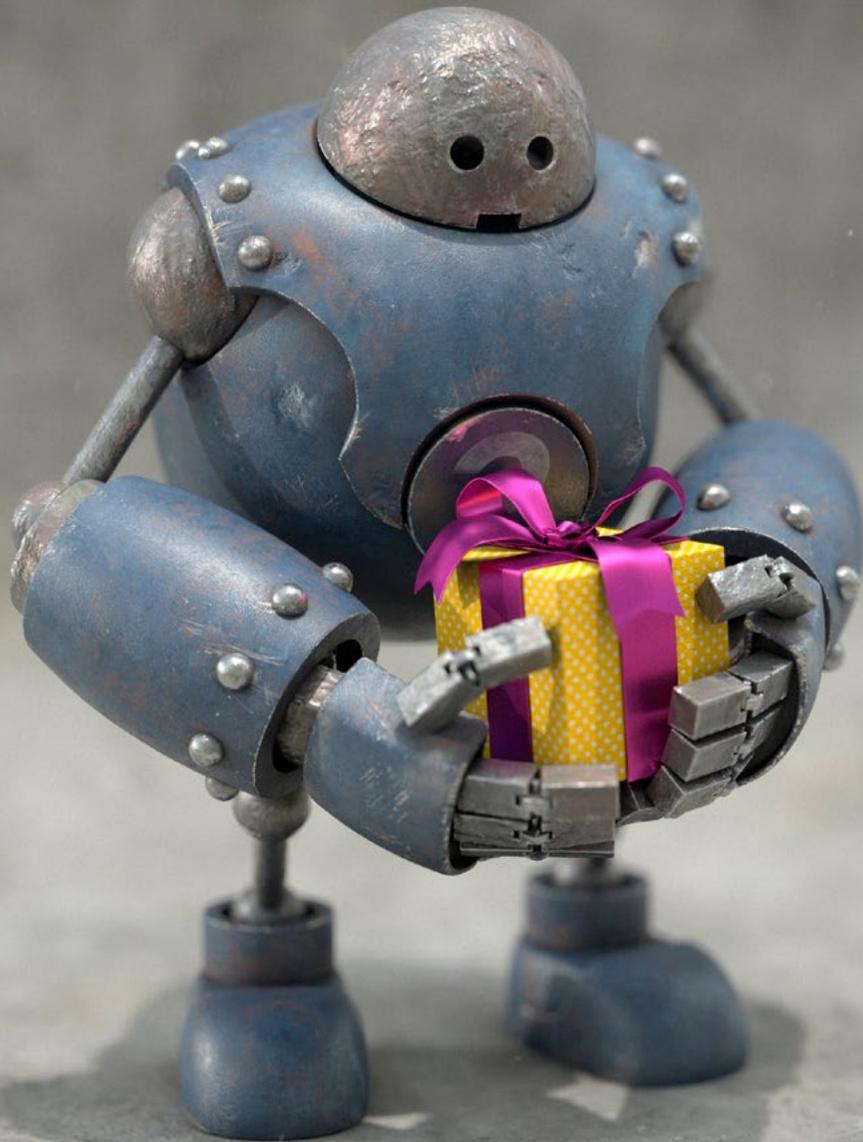
Module 3. Animation 3D

- 3.1. Manipulation du logiciel
 - 3.1.1. Gestion de l'information et méthodologie de travail
 - 3.1.2. Animation
 - 3.1.3. *Timing* et poids
 - 3.1.4. Animation avec des objets de base
 - 3.1.5. Cinématique directe et inverse
 - 3.1.6. Cinématique inverse
 - 3.1.7. Chaîne cinématique
- 3.2. Anatomie Biped vs. Quadrupède
 - 3.2.1. BipèdeBiped
 - 3.2.2. Quadrupède
 - 3.2.3. Cycle de marche
 - 3.2.4. Cycle de fonctionnement
- 3.3. *Rig* facial et *Morpher*
 - 3.3.1. Le langage du visage. *Lip-sync*, yeux, concentration de l'attention
 - 3.3.2. Montage des séquences
 - 3.3.3. La phonétique. Importance
- 3.4. Animation appliquée
 - 3.4.1. Animation 3D pour le cinéma et la télévision
 - 3.4.2. Animation pour les jeux vidéo
 - 3.4.3. Animation pour d'autres applications
- 3.5. Capture de mouvement Kinect
 - 3.5.1. Capture de mouvement pour l'animation
 - 3.5.2. Séquencement des mouvements
 - 3.5.3. Intégration dans *Blender*

- 3.6. Squelette, *Skining* et *Setup*
 - 3.6.1. Interaction entre le squelette et la géométrie
 - 3.6.2. Interpolation de maillage
 - 3.6.3. Poids d'animation
- 3.7. *Acting*
 - 3.7.1. Le langage du corps
 - 3.7.2. Poser
 - 3.7.3. Montage des séquences
- 3.8. Appareils photo et prises de vue
 - 3.8.1. La caméra et l'environnement
 - 3.8.2. Composition des plans et personnages
 - 3.8.3. Finition
- 3.9. Effets visuels spéciaux
 - 3.9.1. Effets visuels et animation
 - 3.9.2. Types d'effets optiques
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. L'animateur en tant qu'acteur
 - 3.10.1. Expressions
 - 3.10.2. Références des acteurs
 - 3.10.3. De la caméra au programme

“

Un programme qui vous donnera les clés pour maîtriser Kinect et surprendre avec la création de projets d'animation inédits, créatifs, techniques et différents”



05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el 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 le Relearning, un système qui abandonne 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 nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer 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 le biais d'activités collaboratives et de 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 du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce 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. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos 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 actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. 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 il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. 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 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.

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 façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation 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, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



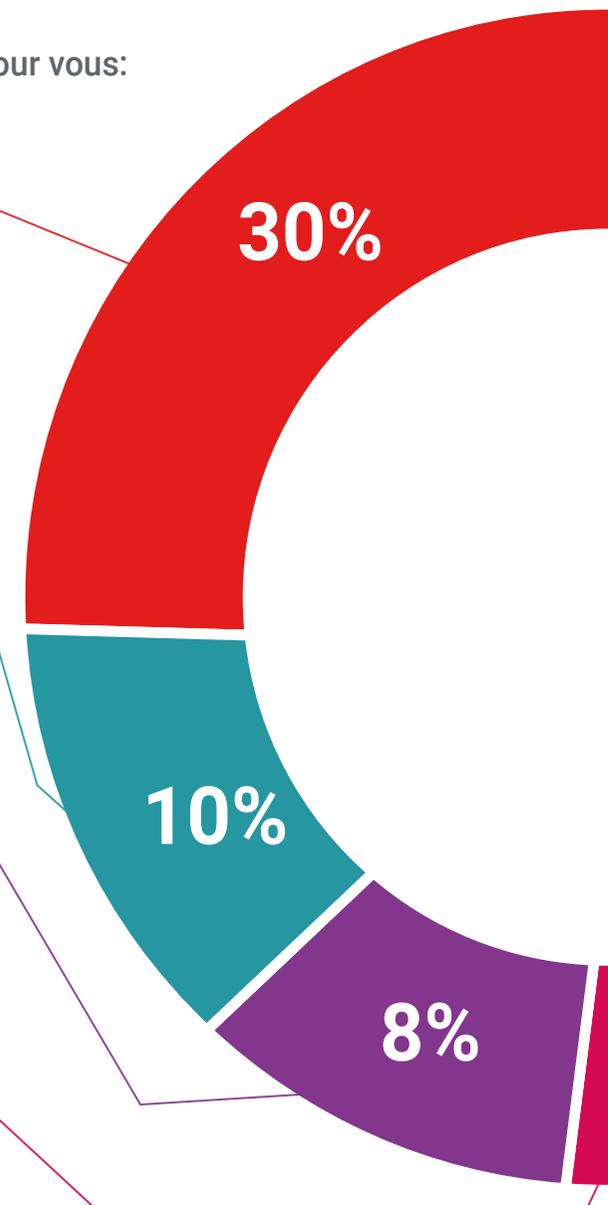
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. 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.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. 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

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en 3D Avancée pour Animation vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en 3D Avancée pour Animation** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en 3D Avancée pour Animation**

N.º 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.



Certificat Avancé
3D Avancée
pour Animation

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

Certificat Avancé

3D Avancée pour Animation

