

Certificat Avancé

Rigging Avancé des Membres





Certificat Avancé Rigging Avancé des Membres

- » 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-rigging-avance-membres

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 24

06

Diplôme

page 32

01

Présentation

On constate que les gens ont tendance à idéaliser l'enfance et la jeunesse et, par conséquent, les dessins animés de l'époque. Tout adulte dira que les dessins animés d'autrefois étaient meilleurs que ceux d'aujourd'hui. Cela est peut-être vrai, mais pas d'un point de vue graphique. Car les progrès de l'animation ont incontestablement perfectionné les mouvements des personnages. Il faut préciser qu'il ne s'agit pas de les faire ressembler aux mouvements d'une personne réelle, mais de les rendre crédibles avec le type de dessin animé dont il est question. C'est pourquoi TECH propose un programme ambitieux avec les techniques les plus récentes dans le domaine du *Rigging* des membres et les applications appropriées en fonction du contexte. Tout cela, résumé dans un diplôme qui se distingue non seulement par la qualité de son contenu, mais aussi par son format d'étude 100% en ligne.



“

Les membres sont l'un des points sur lesquels se concentre l'attention du spectateur. Apprenez à les construire de manière crédible grâce à ce Certificat Avancé”

La présence du *Rigger* dans l'industrie du divertissement augmente de façon exponentielle. Cette tendance devrait se poursuivre, à l'instar des plateformes de visualisation de contenu ou des sagas de jeux vidéo, entre autres secteurs. Par conséquent, il est essentiel d'apprendre les techniques de mouvement des membres en tant qu'élément fondamental du rôle du *Rigger*.

Ce Certificat Avancé en Rigging Avancé des Membres vous permet d'identifier les possibilités offertes par les systèmes FK et IK lors de l'animation. Ainsi, il explique la création d'un *Rig* à partir de la combinaison des deux, afin que l'animateur puisse activer l'un ou l'autre en fonction de la pertinence de l'action du personnage. De plus, la création et l'ajout d'attributs et de paramètres personnalisés aux éléments de *Rig* de contrôle seront couverts en profondeur, afin de la développer de manière appropriée.

Parfois, l'animateur peut également exiger que le système de *Rig* du torse et de la tête soit configuré pour effectuer certains mouvements qu'un *Rig* de base ne permet pas. C'est pourquoi il est nécessaire de connaître ses limites et les problèmes qu'il peut poser à l'animateur dans son travail. Par conséquent, un système de contrôle avancé et professionnel sera proposé pour fournir des automatismes et une grande liberté de mouvement à notre personnage, en évitant ces limitations et en facilitant le travail d'animation.

Le module final, quant à lui, répondra à certains besoins spécifiques. Par exemple, fléchir les membres comme s'ils étaient en caoutchouc pour souligner le style de l'œuvre. Cela se fera par le biais des systèmes *Stretch & Squash*, *Bendy* y *Twist*. Un thème a également été réservé à l'optimisation des modèles proxy, qui permettent à l'animateur de travailler plus facilement.

Cet apprentissage se déroulera à 100% en ligne, sans horaires et avec tous les modules disponibles dès le premier jour. Cela permet aux étudiants d'assurer un bon équilibre entre la vie professionnelle et la vie personnelle.

Ce **Certificat Avancé en Rigging Avancé des Membres** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en *Rigging* corporel
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est destiné à fournir des informations scientifiques et sanitaires sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



Connaissez-vous les systèmes Stretch & Squash, Bendy et Twist? Le programme de cette qualification a réservé un thème spécifique dans lequel toutes les clés y sont expliquées"

“

Le marché a besoin de Riggers qui adaptent leur travail aux besoins de l'animateur. À TECH, vous apprendrez les meilleures façons de procéder”

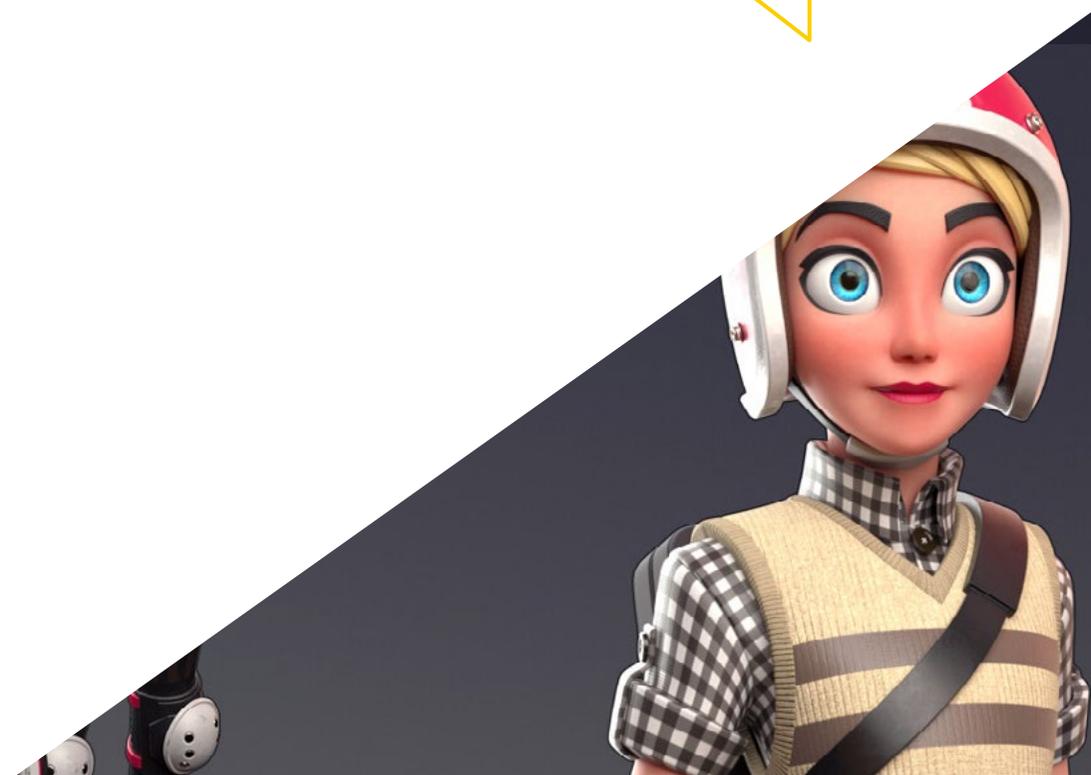
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Grâce à TECH, vous serez en mesure d'appliquer des systèmes proxy peu performants à vos projets et de travailler de manière plus flexible.

Inscrivez-vous et apprenez à générer des cinématiques réalistes applicables aux films, séries ou jeux vidéo.



02

Objectifs

Pour plier un genou ou un coude, il faut assimiler un grand nombre de concepts et d'outils. Les étudiants de ce programme apprendront, par exemple, à mettre en place un système hybride FK et IK pour un personnage, à utiliser l'outil *Node Editor* et à créer des outils personnalisés à l'aide de Python. L'objectif: internaliser tous les processus de *Rigging* nécessaires pour donner du mouvement aux différentes parties du corps.



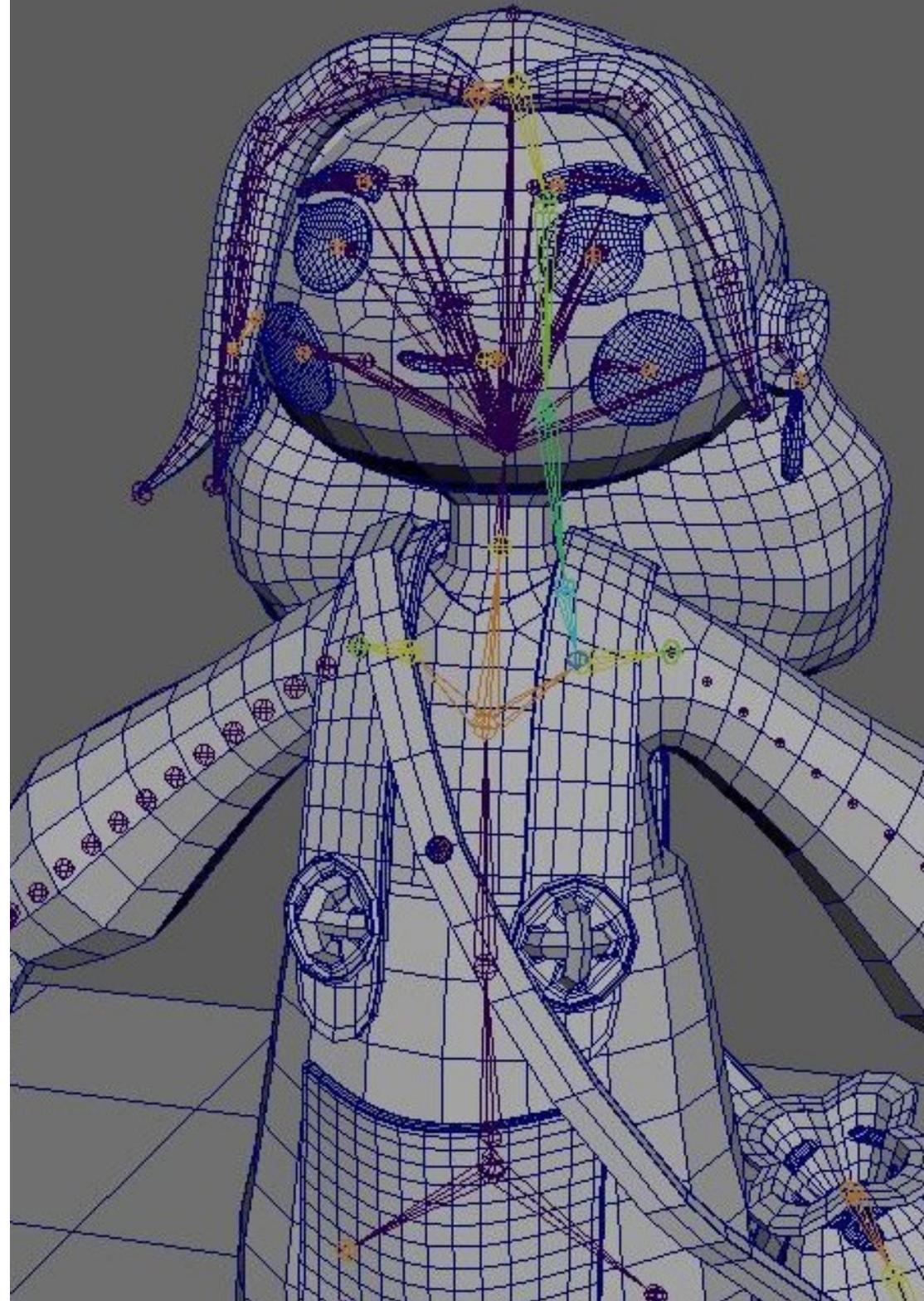
“

TECH a consacré une rubrique spécifique à l'outil Ik Spline Handle de Maya. Vous apprendrez, entre autres, à créer une colonne vertébrale élastique”



Objectifs généraux

- ◆ Construire avec vraisemblance les différentes parties du corps et leur mouvement
- ◆ Apprendre les possibilités des systèmes FK et IK
- ◆ Approfondir les outils avancés d'Autodesk Maya
- ◆ Représenter des mouvements corporels complexes
- ◆ Ajouter des éléments tels que des vêtements ou des armes aux mouvements du corps





Objectifs spécifiques

Module 1. *Rigging* avancé des membres

- ◆ Créer professionnellement des chaînes cinématiques directes
- ◆ Créer professionnellement des chaînes cinématiques inverses
- ◆ Créer un système hybride FK et IK pour un personnage
- ◆ Créer des attributs personnalisés sur les éléments *Rig* de manière spécialisée
- ◆ Connecter des paramètres et des valeurs à l'aide de l'outil d'édition de *Node Editor*
- ◆ Instancier des attributs sur *Nodos Shapes*
- ◆ Analyser le comportement des articulations du corps humain
- ◆ Créer des automatismes et des systèmes pour les pieds et les mains d'un personnage
- ◆ Créer un outil personnalisé pour l'utilisation de FK/IK avec Python
- ◆ Analyser et développer le comportement des membres quadrupèdes

Module 2. *Rigging* avancé du torse, du cou et de la tête

- ◆ Concevoir les limites du *Rigging* de base et les besoins de l'animateur
- ◆ Concevoir un système polyvalent et avancé pour le torse, le cou et la tête du personnage
- ◆ Maîtriser l'utilisation de l'outil *Spline IK Handle* pour le développement du système de torse
- ◆ Maîtriser l'utilisation des éléments de type *Clusters*
- ◆ Modifier et limiter les transformations des composants *Rig*
- ◆ Concevoir le système de verrouillage de la tête d'un personnage à l'aide de *Node Editor*
- ◆ Construire une hiérarchie appropriée de tous les éléments d'un *Rig*

Module 3. Systèmes de déformation avancés, *Rigging* des *Props* et des vêtements

- ◆ Développement d'un système de torsion de type *Twist*
- ◆ Développement d'un système d'étirement et de rétrécissement des membres de type *Stretch & Squash*
- ◆ Développer un système de membres flexibles de *cartoon* de type *Bendy*
- ◆ Concevoir les limites de l'optimisation logicielle avec des *Rigs* lourds en termes de calcul
- ◆ Concevoir de manière spécialisée un système *Proxy* peu performant
- ◆ Concevoir professionnellement un système *Rig* pour les vêtements et l'habillement des personnages
- ◆ Concevoir un système *Rig* pour la mécanique des armes du personnage



De nos jours, il est difficile de se démarquer dans n'importe quel domaine de travail. Cependant, presque tous les étudiants de ce Certificat Avancé se sont fait une place dans le secteur"

03

Direction de la formation

Ce Certificat Avancé est abordé d'un point de vue théorique, afin de mettre ensuite les connaissances en pratique avec des cas réels. Les techniques et les outils les plus récents seront acquis afin de maintenir l'apprentissage au niveau de l'industrie. De plus, la direction du programme vous fournira des clés et des conseils qui vous permettront à de se démarquer professionnellement.





“

De nos jours, il est difficile de se démarquer dans n'importe quel domaine professionnel. Cependant, presque tous les étudiants de ce Certificat Avancé se sont fait une place dans le secteur"

Directeur invité international

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 co-développé 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”

Direction



M. Guerrero Cobos, Alberto

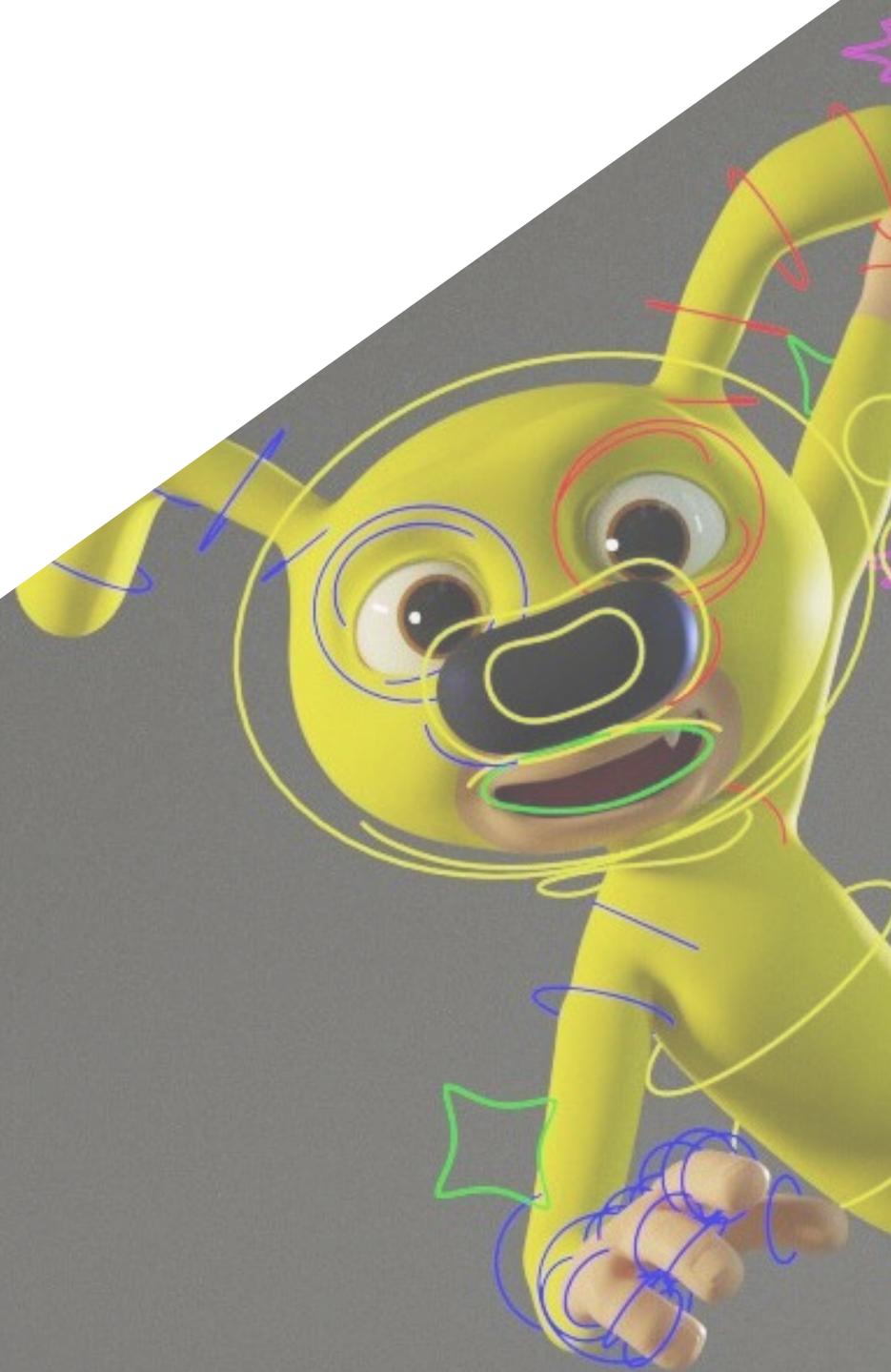
- Rigger et Animateur en Jeu Vidéo Vestigion de Lovem Games
- Master en Art et Production en Animation de l'Université du Pays de Galles du Sud
- Master en Modelage de Personnages 3D par ANIMUM
- Master en Animation de Personnages en 3D pour le Cinéma et les Jeux Vidéo à ANIMUM
- Diplôme en Multimédia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

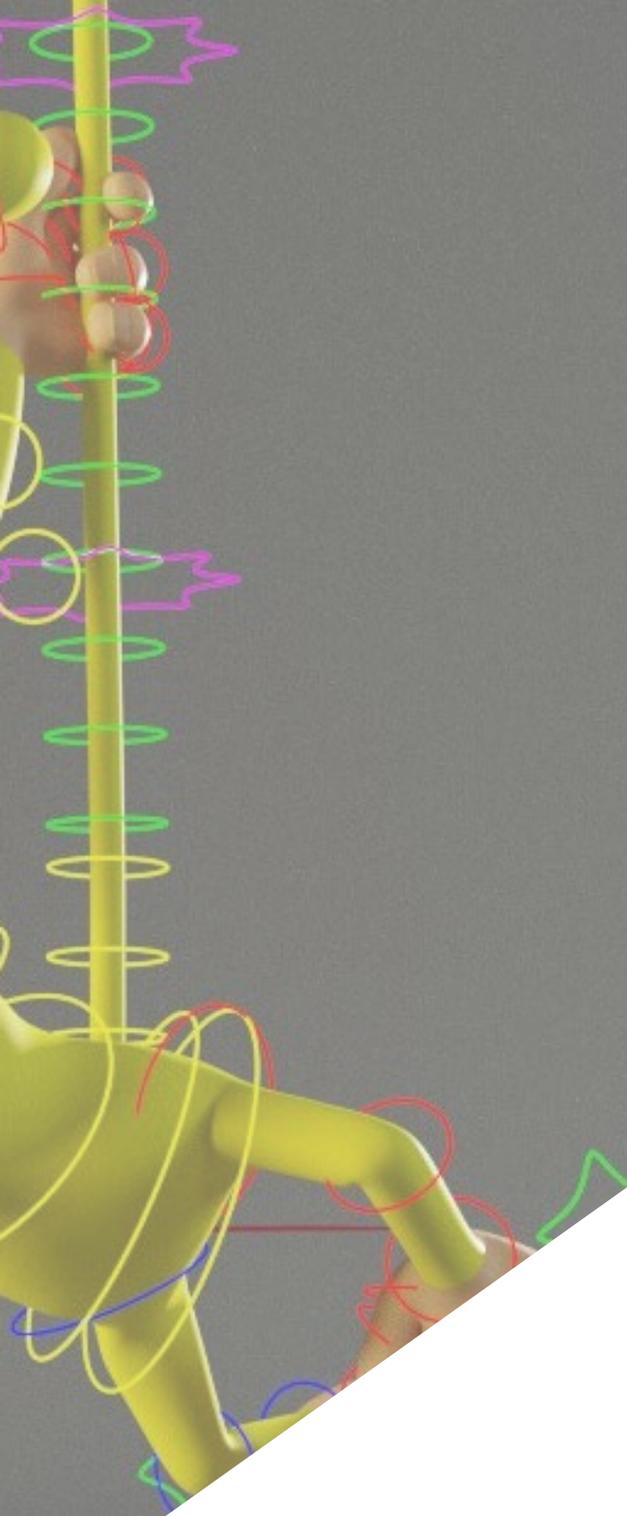


04

Structure et contenu

Ce programme permettra aux étudiants de développer des personnages avec des mouvements corporels réalistes. Il comprend des thèmes spécifiques pour le mouvement des bras, des jambes, du cou, du torse, des pieds, des mains ou de la tête. Tout cela grâce aux techniques les plus utilisées dans l'industrie, telles que les systèmes hybrides FK/IK, les *scripts Snap FK/IK* avec Python ou l'outil *Spline IK Handle*. De plus, un espace a été réservé dans le dernier module pour les systèmes *Stretch & Squash*, *Bendy* et *Twist*.





“

*Un programme complet avec les outils
de déformation de systèmes avancés
les plus utilisés sur le marché”*

Module 1. Rigging avancé des membres

- 1.1. Systèmes hybrides FK/IK
 - 1.1.1. FK et IK
 - 1.1.2. Limites du *Rig* dans le processus d'animation
 - 1.1.3. Solutions d'un système hybride FK/IK
- 1.2. Premières étapes de la création d'un système hybride FK/IK
 - 1.2.1. Approche du système
 - 1.2.2. Création d'une chaîne des *Joints* nécessaires
 - 1.2.3. Contrôles et nomenclature FK
- 1.3. Systèmes IK
 - 1.3.1. Outil *IK Handle*
 - 1.3.2. Orientation IK avec *Pole Vector*
 - 1.3.3. Contrôles et nomenclature IK
- 1.4. Unification des systèmes FK et IK pour la chaîne *Main*
 - 1.4.1. Approche
 - 1.4.2. *Parent Constrain* à deux éléments conducteurs
 - 1.4.3. Orientation de la main avec la chaîne IK
- 1.5. Attribut FKIK *Switch*
 - 1.5.1. Attribut FK/IK
 - 1.5.2. *Node Editor* et nœud *Reverse*
 - 1.5.3. Instancier des attributs sur *Nodos Shapes*
- 1.6. Finalisation du système FK/IK
 - 1.6.1. Paramètres de visibilité des contrôles FK et IK
 - 1.6.2. Systèmes FK/IK sur les jambes et les bras
 - 1.6.3. Hiérarchies et nomenclature
- 1.7. Rigging avancé des pieds
 - 1.7.1. Mouvements des pieds
 - 1.7.2. Développement du système
 - 1.7.3. Création d'attributs





- 1.8. Automatismes des mains et des pieds
 - 1.8.1. Fonctionnalités des automatismes
 - 1.8.2. Automatismes de la main
 - 1.8.3. Automatismes de pieds
- 1.9. Création d'un *Script Snap FK/IK* avec Python
 - 1.9.1. La nécessité de *Snap FK/IK* pour le travail avec Animate
 - 1.9.2. Approche
 - 1.9.3. Développement du code
- 1.10. *Rigging* des membres pour les quadrupèdes
 - 1.10.1. Étude anatomique
 - 1.10.2. Approche systémique
 - 1.10.3. Création de systèmes IK pour les quadrupèdes

Module 2. *Rigging* avancé du torse, du cou et de la tête

- 2.1. *Rigging* avancé du torse
 - 2.1.1. Limites d'un *Rigging*
 - 2.1.2. Suggestions d'amélioration
 - 2.1.3. Approche avancée du système
- 2.2. Outil *Splines IK Handle*
 - 2.2.1. Fonctionnement de l'outil
 - 2.2.2. Configurations de l'outil
 - 2.2.3. Incorporation de *Spline IK Handle* dans notre modèle
- 2.3. Création des contrôles IK du torse
 - 2.3.1. *Clusters*
 - 2.3.2. Contrôles IK pour les *Clusters*
 - 2.3.3. Hiérarchies et nomenclature
- 2.4. Création des contrôles FK du torse
 - 2.4.1. Création de courbes NURBS
 - 2.4.2. Comportement du système
 - 2.4.3. Nomenclature et hiérarchie

- 2.5. Torsion du torse
 - 2.5.1. Paramètres de *IK Handle*
 - 2.5.2. Outil de *Connection Editor*
 - 2.5.3. Configuration du système *Twist* del torso
- 2.6. *Rigging* avancé du cou et de la tête
 - 2.6.1. Limites d'un *Rigging*
 - 2.6.2. Suggestions d'amélioration
 - 2.6.3. Approche avancée du système
- 2.7. Création du système de cou
 - 2.7.1. Création de la courbe de guidage et *Clusters*
 - 2.7.2. Commandes de la tête et du cou
 - 2.7.3. Nomenclature et hiérarchie
- 2.8. Édition des paramètres
 - 2.8.1. Verrouillage et masquage des transformations
 - 2.8.2. Limitations des transformations
 - 2.8.3. Création de paramètres personnalisés
- 2.9. Mode d' *Isolate* de la tête
 - 2.9.1. Approche
 - 2.9.2. Outil *Node Editor* et condition du node
 - 2.9.3. *Parent Constrain* de deux éléments en même temps
- 2.10. Connexion du *Rig* de déformation et *Rig* de contrôle
 - 2.10.1. Origine du problème
 - 2.10.2. Approche de la solution
 - 2.10.3. Développement et hiérarchie du système



Module 3. Systèmes de déformation avancés, *Rigging* des *Props* et des vêtements

- 3.1. Système de *Twist*
 - 3.1.1. Étude anatomique de la torsion des membres
 - 3.1.2. Système de *Twist*
 - 3.1.3. Approche
- 3.2. Étapes du système *Twist*
 - 3.2.1. Création de *Joints Twist*
 - 3.2.2. Orientation de la *Twist*
 - 3.2.3. Configuration de la torsion
- 3.3. Achèvement du *Twist*
 - 3.3.1. Parties du membre
 - 3.3.2. Connexion de *Twist* avec les chaînes FK et IK
 - 3.3.3. Ajout des influences *Twist* au *Rig* de déformation
- 3.4. Système *Bend*
 - 3.4.1. Système *Bend*
 - 3.4.2. Approche du système
 - 3.4.3. Déformateur *Wire*
- 3.5. Développement du système *Bend*
 - 3.5.1. Création de courbes et de *Clusters*
 - 3.5.2. Peinture d'influence du système de *Bend*
 - 3.5.3. Mise en œuvre du contrôle général
- 3.6. Systèmes de *Stretch* et *Squash*
 - 3.6.1. Système *Stretch*
 - 3.6.2. Approche du système *Stretch* et *Squash*
 - 3.6.3. Développement de systèmes avec *RemapValue*
- 3.7. Proxys
 - 3.7.1. Proxys
 - 3.7.2. Partitionnement du modèle
 - 3.7.3. Connexion de Proxys à la chaîne de *Joints*
- 3.8. *Rigging* des vêtements
 - 3.8.1. Approche
 - 3.8.2. Préparation de la géométrie
 - 3.8.3. Projection des influences
- 3.9. *Rigging* de *Props*
 - 3.9.1. *Props*
 - 3.9.2. Approche
 - 3.9.3. Développement du système
- 3.10. *Rigging* de *Arco*
 - 3.10.1. Étude de la déformation d'un *Arco*
 - 3.10.2. Approche
 - 3.10.3. Développement



À **TECH**, vous apprendrez les techniques utilisées dans la série de dessins animés la plus réussie de la télévision"

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 Rigging Avancé des Membres 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.



“

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 Rigging Avancé des Membres** 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 Rigging Avancé des Membres**
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.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Rigging Avancé des Membres

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

Certificat Avancé

Rigging Avancé des Membres

