

Certificat Avancé Construction de Personnage 2D





Certificat Avancé Construction de Personnage 2D

- » 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/design/diplome-universite/diplome-universite-construction-personnage-2d

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

Les histoires les plus puissantes et les plus émouvantes tournent autour de leurs personnages, qui sont la clé de la narration et du développement de l'histoire. La tâche de leur conception n'est pas triviale, car ils doivent faire en sorte que le public se connecte à ces personnages, qu'il se sente identifié à eux ou attiré par eux d'une manière ou d'une autre. Qu'il s'agisse de séries ou de produits audiovisuels de toutes sortes, la demande de professionnels du design dotés de compétences élevées dans la création de personnages est montée en flèche, notamment dans le cadre de la 2D, qui continue d'avoir une forte prévalence. Ce programme contient les clés nécessaires pour que le designer se spécialise dans la création de personnages 2D, avec un contenu exhaustif qui lui donnera un avantage sur un marché compétitif. Son format 100% en ligne garantit également qu'il peut être combiné avec l'activité professionnelle ou personnelle la plus exigeante.

-VALVES V



VARIANT -



“

Découvrez les secrets des plus grandes sociétés audiovisuelles du monde, en étudiant la méthodologie de travail et de Construction de Personnage 2D la plus réussie"

La Construction de Personnage 2D est un processus complexe, impliquant une connaissance spécifique de l'iconographie et des techniques d'élaboration particulières. Le volume de la création audiovisuelle d'aujourd'hui rend difficile une distinction aisée, c'est pourquoi ce programme examine en profondeur la pré-production proprement dite des projets audiovisuels, ainsi que le processus complet de création de personnages.

Ainsi, le designer aura une connaissance beaucoup plus large de l'étude de l'esthétique et de la culture des personnages eux-mêmes, ainsi que les compétences pour créer des *model sheets* des références audiovisuelles qui mettent en valeur les aspects les plus remarquables de leurs personnages. Cette connaissance exhaustive et détaillée permettra au diplômé d'entrer dans le rôle de concepteur de personnages avec des arguments solides, basés sur la pratique et les techniques les plus avancées.

Son format entièrement en ligne permet également à l'étudiant de décider quand, où et comment suivre l'ensemble des cours. Cela renforce la flexibilité de ce Certificat Avancé, qui élimine les horaires fixes et les cours en face à face pour donner au concepteur la liberté dont il a besoin lorsqu'il s'agit d'approfondir de manière fiable la Construction de Personnage 2D.

Ce **Certificat Avancé en Construction de Personnage 2D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de tous types de personnages animés en 2D
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ♦ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Boostez vos compétences et votre méthodologie de travail en Construction de Personnage 2D grâce à ce Certificat Avancé"

“

Vous disposerez d'un avantage lorsqu'il s'agira d'accéder à des projets audiovisuels nécessitant des concepteurs de personnages ayant votre talent et vos connaissances"

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

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous pouvez insuffler votre propre style et votre personnalité aux personnages que vous développez, depuis une simple idée jusqu'à la création d'une feuille de modèle complète.

Choisissez où, quand et comment assumer la totalité de la charge d'enseignement. Chez TECH, c'est vous qui prenez les décisions importantes.



02

Objectifs

La Construction de Personnage 2D étant un domaine si vaste aux possibilités presque infinies, il est important que le professionnel de la conception établisse ses propres bases de travail et sa propre méthodologie afin d'atteindre avec succès ses objectifs professionnels. Ce sont ces questions que ce Certificat Avancé explore en profondeur, en définissant une série d'objectifs clairs axés sur l'amélioration du travail de l'étudiant lui-même par le biais d'une amélioration de ses compétences en matière de conception et de travail.



“

TECH vous aidera à atteindre vos objectifs de carrière les plus ambitieux grâce à un enseignement complet et détaillé de la Construction de Personnage 2D”



Objectifs généraux

- ◆ Encourager la documentation et les références nécessaires à l'élaboration d'un travail correct
- ◆ Apprendre à structurer, créer et construire des personnages
- ◆ Approfondir dans le développement des dossiers de modèles nécessaires dans l'industrie de l'animation
- ◆ Créez tous les types de véhicules et d'objets à utiliser dans toutes les disciplines de l'animation 2D et 3D
- ◆ Maîtriser l'anatomie de tous les types d'animaux
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages d'horreur
- ◆ Maîtrisez l'art de colorier les personnages créés
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D

“

Vous comprendrez le processus complet de la construction d'un personnage, vous maîtriserez le domaine et vous vous positionnerez comme un designer hautement qualifié"





Objectifs spécifiques



Module 1. Personnages

- ◆ Connaître les différents styles et techniques de création de personnages
- ◆ Faire la différence entre les personnages *cartoon*, de mangas et les personnages réalistes
- ◆ Développer la création de personnages d' Humain
- ◆ Approfondir les caractéristiques physiques, psychologiques et littéraires des personnages

Module 2. Construction du personnage

- ◆ Définir les lignes d'action des personnages et leurs formes complexes
- ◆ Étudiez l'anatomie, les cheveux et la tête des personnages
- ◆ Approfondir la question des personnages de *cartoon* et comment les définir
- ◆ Connaître la représentation correcte des membres et des mains dans différents types de caractères

Module 3. Feuille de modèle

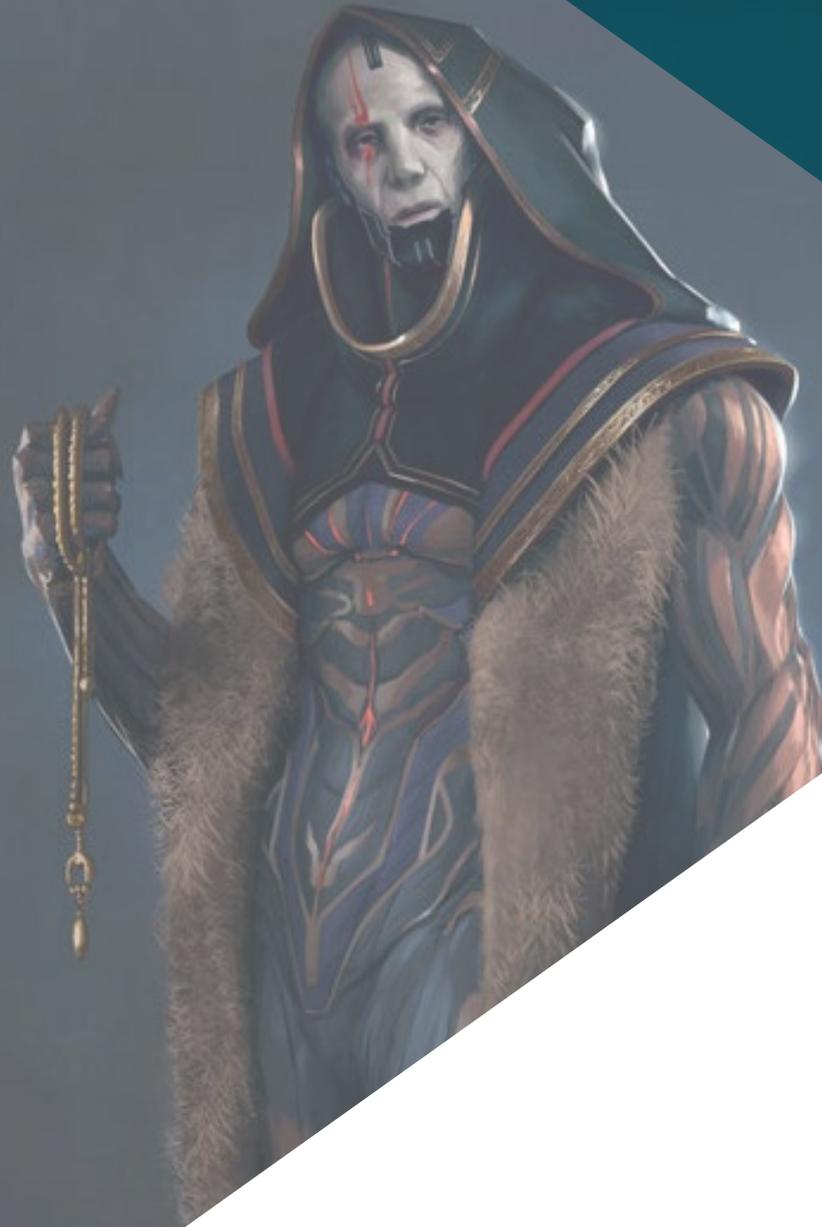
- ◆ Reconnaître l'importance d'une bonne *model sheet* dans le flux de travail de l'artiste
- ◆ Étudiez les expressions, les poses et les lignes directrices essentielles dans la *model sheet*
- ◆ Approfondir dans les codes des bouches et la mise en scène des personnages à travers la *model sheet*
- ◆ Pour élaborer une fiche de panne correcte, indispensable dans l'animation suivante

03

Direction de la formation

La meilleure façon de maîtriser un art est de connaître les techniques et les clés des meilleurs designers et artistes. C'est pourquoi ce TECH Université Technologique réunit une équipe d'enseignants qui a connu un grand succès tout au long de sa carrière professionnelle, étant des créateurs de caractères de référence. Ainsi, l'étudiant obtiendra les connaissances les plus avancées de la part de personnes qui savent exactement comment créer des personnages pour qu'ils aient du succès, quel que soit le support ou le style utilisé.





“

L'ensemble de l'équipe pédagogique est d'une grande qualité professionnelle et humaine. Ils s'engagent à 100% à faire en sorte que vous tiriez le meilleur parti de votre potentiel artistique"

Direction



M. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Concepteur d'arrière-plan et assistant sur le court-métrage "Pollo", récompensé par le prix Goya
- Concepteur de fond, storyboard, animateur et assistant dans des projets tels que "Le rêve d'une nuit de San Juan", "L'Esprit de la forêt", "Wrinkles" et "Phineas et Ferb"
- Intercalaire et designer à 12 Pingüinos avec des projets tels que "Las triplettes" ou "Juanito Jones"

Professeurs

M. González, Manuel

- ♦ Gérant et directeur de la société de production 12 Pingüinos SL
- ♦ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos SL
- ♦ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ♦ Chargé de cours à l'université Complutense de Madrid, à la faculté des beaux-arts, dans le cadre du cours de dessin expérimental et d'animation 2D



Dr Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinateur de production pour plusieurs longs métrages et séries télévisées: Les Voyages de Gulliver, Los 4 Musiciens Bremen (Prix Goya), Los Musiciens trotteurs (également scénariste)
- ◆ Doctorat en communication audiovisuelle
- ◆ Professeur de production et d'écriture de scénarios et coordinateur de la spécialité Animation à l'ECAM (École de cinéma et d'audiovisuel de la Communauté de Madrid)
- ◆ Professeur de la matière Histoire du cinéma d'animation à l'École supérieure de design, d'innovation et de technologie (ESNE) et à l'U-tad
- ◆ Conférencier sur des sujets liés au cinéma d'animation dans diverses universités (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membre de l'Académie des arts et des sciences du cinéma
- ◆ Auteur de cinq livres sur l'animation et contributeur à différents médias écrits
- ◆ Collaborateur sur des thèmes cinématographiques dans divers programmes de la chaîne COPE

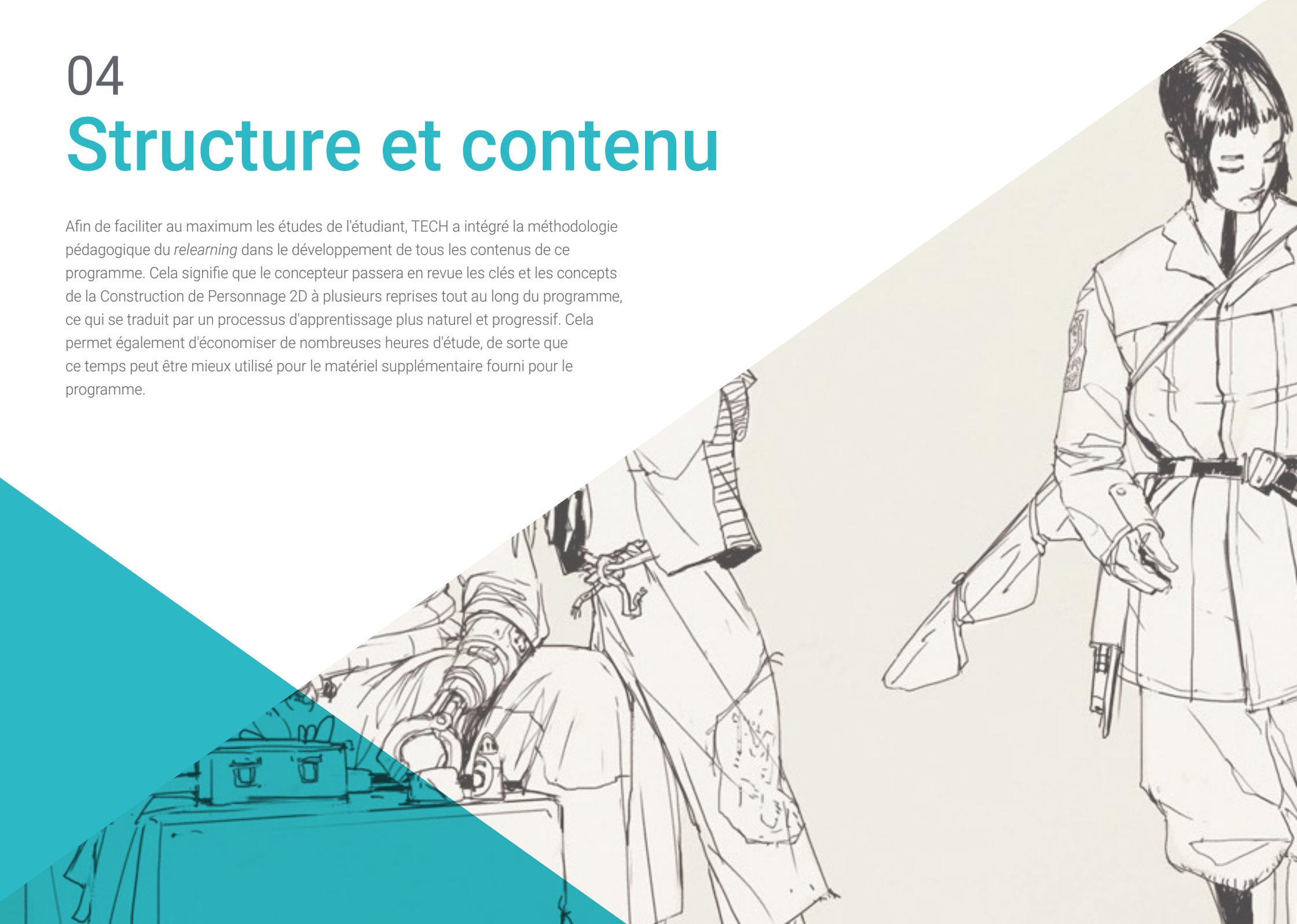
M. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborations de dessins animés avec le studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parc Thématique Warner, Kalise-Menorquina, Les triplettes, Pollo (court métrage lauréat du Goya du meilleur court métrage d'animation)
- ◆ Projets d'illustration et de conception pour Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel et Ikea, entre autres

04

Structure et contenu

Afin de faciliter au maximum les études de l'étudiant, TECH a intégré la méthodologie pédagogique du *relearning* dans le développement de tous les contenus de ce programme. Cela signifie que le concepteur passera en revue les clés et les concepts de la Construction de Personnage 2D à plusieurs reprises tout au long du programme, ce qui se traduit par un processus d'apprentissage plus naturel et progressif. Cela permet également d'économiser de nombreuses heures d'étude, de sorte que ce temps peut être mieux utilisé pour le matériel supplémentaire fourni pour le programme.





“

Tout un programme dont vous tirerez le meilleur parti, car il a été méticuleusement créé pour vous permettre de plonger dans les secrets les plus utiles de la Construction de Personnage 2D"

Module 1. Personnages

- 1.1. Personnages
 - 1.1.1. Analyse et développement du caractère
 - 1.1.2. Styles et dessins par région et par culture
 - 1.1.3. Évolution des personnages vers les styles actuels
- 1.2. Styles dans chaque produit
 - 1.2.1. Personnages pour le cinéma
 - 1.2.2. Personnages pour les séries
 - 1.2.3. Personnages de jeux vidéo
- 1.3. Techniques de style
 - 1.3.1. 2D
 - 1.3.2. 3D
 - 1.3.3. Le *cut-out*
- 1.4. Personnages dans la publicité
 - 1.4.1. Les styles de publicité à travers l'histoire
 - 1.4.2. Actuel 2D
 - 1.4.3. Actuel 3D
- 1.5. Analyse des types de caractères
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. *Manga*
 - 1.5.3. Réaliste
- 1.6. Typologie
 - 1.6.1. Hero-anti-héros
 - 1.6.2. Vilain-antithèse
 - 1.6.3. Personnage Enrobé-Simple d'Esprit
- 1.7. L'image typique
 - 1.7.1. Professions
 - 1.7.2. Ages
 - 1.7.3. Personnalités
- 1.8. Personnages animaux
 - 1.8.1. Des humains zoomorphes
 - 1.8.2. Animaux anthropomorphes
 - 1.8.3. Animaux domestiques

- 1.9. Caractéristiques des personnages
 - 1.9.1. Littéraire
 - 1.9.2. Psychologiques
 - 1.9.3. Physiques
- 1.10. *Merchandising* de personnages
 - 1.10.1. Histoire
 - 1.10.2. Guides de style
 - 1.10.3. Application commerciale

Module 2. Construction du personnage

- 2.1. Formes géométriques
 - 2.1.1. Principes de base
 - 2.1.2. Combinaison de formes
 - 2.1.3. Axes
- 2.2. Lignes d'action
 - 2.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
 - 2.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
 - 2.2.3. Structure et extrémités
- 2.3. Formes complexes
 - 2.3.1. Géométries combinées
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. Division en têtes
- 2.4. L'anatomie
 - 2.4.1. Canon humain classique
 - 2.4.2. Proportions
 - 2.4.3. Possibilités d'action
- 2.5. La tête
 - 2.5.1. Construction
 - 2.5.2. Axes
 - 2.5.3. Yeux et parties du visage
- 2.6. Les cheveux
 - 2.6.1. Féminin
 - 2.6.2. Masculin
 - 2.6.3. Coiffures

- 2.7. Création de personnages *cartoon*
 - 2.7.1. Exagérer les proportions
 - 2.7.2. Têtes et expressions
 - 2.7.3. Silhouette et poses
- 2.8. Animaux *cartoon*
 - 2.8.1. Animaux domestiques
 - 2.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
 - 2.8.3. Autres types
- 2.9. Membres
 - 2.9.1. Construction
 - 2.9.2. Articulations
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Mains
 - 2.10.1. Construction générale
 - 2.10.2. Humain
 - 2.10.3. *Cartoon*

Module 3. Feuille de modèle

- 3.1. Construction
 - 3.1.1. Trois quarts
 - 3.1.2. Division en têtes
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Les cinq poses
 - 3.2.2. Lignes directrices
 - 3.2.3. Symétries et non symétries
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Possibilités d'action
 - 3.3.2. Interrelation avec les *props*
 - 3.3.3. Position de la caméra dans la pose
- 3.4. Expressions
 - 3.4.1. Neutres
 - 3.4.2. Enjoué
 - 3.4.3. Triste et en colère

- 3.5. Mains
 - 3.5.1. Construction
 - 3.5.2. Positions et virages
 - 3.5.3. Interrelation avec les *props*
- 3.6. Comparatifs
 - 3.6.1. Division en têtes et lignes directrices
 - 3.6.2. Adaptation des autres personnages au protagoniste
 - 3.6.3. Interrelation
- 3.7. Codes de la bouche
 - 3.7.1. Standards universels et suppléments
 - 3.7.2. Correspondent à la phonétique et à la lecture
 - 3.7.3. Neutres, joyeux, en colère et tristes
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formes neutres et autres expressions
 - 3.8.2. Leur position fermée
 - 3.8.3. Intercalaires
- 3.9. Mise en scène
 - 3.9.1. Sa position dans l'arrière-plan
 - 3.9.2. Position des caméras
 - 3.9.3. Interrelations
- 3.10. Feuilles de fautes
 - 3.10.1. Oui
 - 3.10.2. Non
 - 3.10.3. Assistance aux animateurs



Des lectures complémentaires, des guides interactifs, des cas simulés et une foule d'autres ressources audiovisuelles seront disponibles pour chacun des sujets traités"

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 a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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 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 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 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 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 de nombreux faits scientifiques prouvant 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.



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 Construction de Personnage 2D 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 Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Construction de Personnage 2D** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** 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 Construction de Personnage 2D**

N.º d'heures officielles: **450 h.**





Certificat Avancé
Construction de
Personnage 2D

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

Certificat Avancé Construction de Personnage 2D

