

# Mastère Avancé

## Illustration et Design Multimédia

The Design Society



**tech** Euromed  
University



## Mastère Avancé Illustration et Design Multimédia

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Diplôme: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/mastere-avance/mastere-avance-illustration-design-multimedia](http://www.techtitute.com/fr/design/mastere-avance/mastere-avance-illustration-design-multimedia)

# Sommaire

01

Présentation du programme

---

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

---

page 8

03

Programme d'études

---

page 12

04

Objectifs pédagogiques

---

page 32

05

Opportunités de carrière

---

page 38

06

Licences de logiciels  
incluses

---

page 42

07

Méthodologie d'étude

---

page 46

08

Diplôme

---

page 56

# 01

# Présentation du programme

L'illustration et la conception multimédia se sont imposées comme des disciplines clés pour la communication numérique, la production culturelle et l'innovation technologique. Diverses institutions internationales telles que la *World Design Organization* (WDO) et l'*International Council of Design* (ICoD) ont souligné le rôle stratégique du Graphisme et du multimédia dans la création d'expériences significatives, la transmission efficace d'informations et la transformation des écosystèmes numériques. Dans ce contexte, TECH a conçu ce programme de troisième cycle qui se présente comme une réponse académique avancée aux défis contemporains du secteur. À partir d'une méthodologie 100% en ligne, des compétences techniques, narratives et créatives seront intégrées afin de former des professionnels capables de diriger des processus de conception dans des environnements interactifs, audiovisuels et multiplateformes.



“

*Un programme complet et 100% en ligne,  
unique à TECH et avec une perspective  
internationale soutenue par notre  
affiliation à The Design Society”*

L'illustration et le Design Multimédia représentent aujourd'hui l'une des disciplines les plus dynamiques et créatives, où l'art et la technologie convergent pour donner forme à des contenus visuels innovants, des récits percutants et des expériences interactives. Ce domaine comprend la création de graphiques, d'animations, d'illustrations numériques et de productions visuelles qui couvrent la communication publicitaire, la narration cinématographique, les jeux vidéo, la mode et la conception d'interfaces.

Dans ce contexte, TECH présente ce Mastère Avancé complet en Illustration et Design Multimédia. Grâce à un parcours académique rigoureux, les professionnels développeront des compétences avancées dans des domaines clés tels que l'illustration numérique, l'animation 2D et 3D, la conception éditoriale, la narration visuelle et le *concept art*. Ils aborderont également des thèmes tels que la culture audiovisuelle, la maîtrise avancée des outils *logiciels*, la psychologie des couleurs, la narration numérique appliquée et la création de projets complexes. Les designers pourront ainsi enrichir leur portfolio professionnel et acquérir les connaissances nécessaires pour relever les défis du marché du travail moderne.

D'autre part, la méthodologie de cette formation universitaire sera 100% en ligne, ce qui permettra aux professionnels d'accéder aux ressources académiques à tout moment et en tout lieu, en s'adaptant à leur rythme et à leurs besoins personnels, grâce au système pédagogique disruptif du *Relearning*. Cette méthodologie permettra d'optimiser le processus d'apprentissage par la répétition naturelle des concepts essentiels.

Grâce à la collaboration de TECH avec **The Design Society (DS)**, l'étudiant fera partie d'une communauté mondiale dédiée à la conception et à son étude. Il pourra accéder à des publications en libre accès et participer à des événements collaboratifs. En outre, l'adhésion contribue à la maintenance de la société et de ses plateformes, facilitant l'interaction et l'accès à des ressources spécialisées pour le développement professionnel dans le domaine du design.

Ce **Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en Illustration et Design Multimédia
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent mis sur les méthodologies innovantes dans la création de pièces et d'illustrations multimédias
- ◆ 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 au contenu à partir de n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Vous concevrez des personnages, des décors et des récits complets qui prendront vie dans des animations 3D, adaptées aux exigences actuelles de l'industrie audiovisuelle”*

“

*Vous dirigerez des projets innovants d'illustration éditoriale, de branding et de concept art, vous positionnant ainsi comme une référence dans le domaine du Design Multimédia”*

Son corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine de l'illustration et du Design, qui apportent à ce programme leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus issus d'entreprises de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*Vous analyserez la psychologie des couleurs et leur impact visuel, en appliquant les théories chromatiques modernes à des projets numériques.*

*Grâce à la méthodologie innovante Relearning, vous réduirez vos longues heures d'étude et acquerrez un apprentissage efficace en moins de temps.*



02

# Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14.000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99%. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6.000 professeurs de renommée internationale.



“

*Étudiez dans la plus grande université numérique du monde et assurez votre réussite professionnelle. L'avenir commence à TECH”*

### La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".

**Forbes**

Meilleure université en ligne du monde

**Plan**

d'études le plus complet

### Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômés de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

### Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 6.000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumba, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

Personnel enseignant  
**TOP**  
International

### Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.



La méthodologie la plus efficace

### La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14.000 diplômés universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.

**N°1**  
**Mondial**

La plus grande université en ligne du monde

### L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

### Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



### Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



### L'université la mieux évaluée par ses étudiants

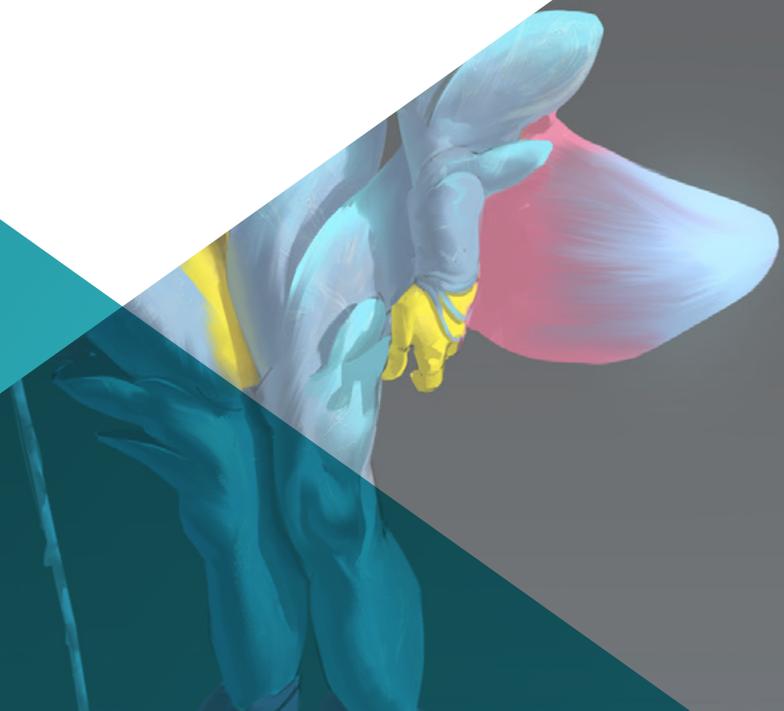
Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1.000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



# 03

## Programme d'études

Ce programme universitaire offre un parcours complet à travers les disciplines les plus innovantes et essentielles du Design visuel contemporain. Ainsi, le programme combine des bases théoriques et des projets pratiques dans des domaines tels que l'illustration numérique, le Design éditorial, la modélisation 3D et le *concept art*. Il se concentre également sur l'utilisation d'outils de pointe tels que Blender et Procreate, en intégrant des connaissances avancées pour s'adapter aux tendances mondiales.





“

*Vous aborderez les dernières tendances en matière d'illustration et de Design, en incorporant des techniques contemporaines dans des récits transmédiés”*

## Module 1. Culture audiovisuelle

- 1.1. La post-modernité dans le domaine de l'audiovisuel
  - 1.1.1. Qu'est-ce que la postmodernité?
  - 1.1.2. La culture de masse à l'ère post-moderne
  - 1.1.3. L'émergence des discours argumentatifs
  - 1.1.4. La culture du simulacre
- 1.2. Sémiotique: les symboles dans la culture audiovisuelle
  - 1.2.1. Qu'est-ce que la sémiotique?
  - 1.2.2. Sémiotique ou sémiologie?
  - 1.2.3. Codes sémiotiques
  - 1.2.4. Motifs visuels
- 1.3. Apprendre à regarder
  - 1.3.1. Image et contexte
  - 1.3.2. Le regard ethnographique
  - 1.3.3. La photographie comme carrefour de regards
  - 1.3.4. Anthropologie visuelle
- 1.4. La composition de l'image
  - 1.4.1. Commentaires
  - 1.4.2. Équilibre dynamique
  - 1.4.3. Poids et direction visuelle
  - 1.4.4. Règles de base
- 1.5. L'esthétique dans l'audiovisuel
  - 1.5.1. Qu'est-ce que l'esthétique?
  - 1.5.2. Catégories esthétiques
  - 1.5.3. Le grotesque et l'abject
  - 1.5.4. Kitsch et camp
- 1.6. Des formes nouvelles et renouvelées de l'audiovisuel
  - 1.6.1. Art vidéo viral
  - 1.6.2. Le Big Data que pratique artistique
  - 1.6.3. Le *video mapping*
  - 1.6.4. Les VJ

- 1.7. L'intertextualité comme stratégie créative
  - 1.7.1. Qu'est-ce que l'intertextualité?
  - 1.7.2. Devis
  - 1.7.3. Allusion
  - 1.7.4. Plagiat
  - 1.7.5. Appropriationnisme
  - 1.7.6. L'autoréférentialité
  - 1.7.7. Parodie
- 1.8. Dialogue entre les arts
  - 1.8.1. Intermédialité
  - 1.8.2. L'hybridation des arts
  - 1.8.3. Le classicisme et la séparation des arts
  - 1.8.4. Le romantisme et l'union définitive des arts
  - 1.8.5. L'art total dans l'avant-garde
  - 1.8.6. Récits transmédiés
- 1.9. Le nouveau cinéma
  - 1.9.1. La relation entre le cinéma, la culture et l'histoire
  - 1.9.2. Une évolution technologique (im)prévisible
  - 1.9.3. Le cinéma est mort!
  - 1.9.4. Cinéma élargi
- 1.10. L'essor du documentaire
  - 1.10.1. Le documentaire
  - 1.10.2. Stratégies d'objectivité
  - 1.10.3. L'essor du mockumentary
  - 1.10.4. Le *found footage*

## Module 2. Introduction à la couleur

- 2.1. La couleur, principes et propriétés
  - 2.1.1. Introduction à la couleur
  - 2.1.2. Lumière et couleur: la synesthésie chromatique
  - 2.1.3. Attributs de la couleur
  - 2.1.4. Pigments et teintures

- 2.2. Les couleurs sur le cercle chromatique
  - 2.2.1. Le cercle chromatique
  - 2.2.2. Couleurs froides et chaudes
  - 2.2.3. Couleurs primaires et dérivées
  - 2.2.4. Relations chromatiques: harmonie et contraste
- 2.3. Psychologie des couleurs
  - 2.3.1. Construction de la signification d'une couleur
  - 2.3.2. Charge émotionnelle
  - 2.3.3. Valeur dénotative et connotative
  - 2.3.4. Le marketing émotionnel. Charge des couleurs
- 2.4. Théorie des couleurs
  - 2.4.1. Une théorie scientifique. Isaac Newton
  - 2.4.2. La théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.3. Participer à la théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.4. La psychologie des couleurs selon Eva Heller
- 2.5. Insister sur la classification des couleurs
  - 2.5.1. Le double cône de Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Le solide d'Albert Munsell
  - 2.5.3. Le cube d'Alfredo Hicethier
  - 2.5.4. Le triangle de la CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. L'étude individuelle des couleurs
  - 2.6.1. Noir et Blanc
  - 2.6.2. Couleurs neutres. Les niveaux de gris
  - 2.6.3. Monochrome, duochrome, polychrome
  - 2.6.4. Aspects symboliques et psychologiques des couleurs
- 2.7. Modèles de couleur
  - 2.7.1. Modèle soustractif. Mode CMYK
  - 2.7.2. Modèle additif. Mode RGB
  - 2.7.3. Modèle HSB
  - 2.7.4. Système Pantone. Système Pantone.

- 2.8. Du Bauhaus à Murakami
  - 2.8.1. Le Bauhaus et ses artistes
  - 2.8.2. La théorie de la Gestalt au service de la couleur
  - 2.8.3. Josef Albers. Interaction des couleurs
  - 2.8.4. Murakami, les connotations de l'absence de couleur
- 2.9. La couleur dans le projet de design
  - 2.9.1. Pop art. La couleur des cultures
  - 2.9.2. Créativité et couleur
  - 2.9.3. Artistes contemporains
  - 2.9.4. Analyse des différentes optiques et perspectives
- 2.10. Gestion des couleurs dans l'environnement numérique
  - 2.10.1. Espaces de couleurs
  - 2.10.2. Profils de couleur
  - 2.10.3. Calibrage du moniteur
  - 2.10.4. Ce qu'il faut rechercher

### Module 3. Langage audiovisuel

- 3.1. Langage audiovisuel
  - 3.1.1. Définition et structure
  - 3.1.2. Les fonctions du langage audiovisuel
  - 3.1.3. Les symboles dans le langage audiovisuel
  - 3.1.4. Histoire, séquence, scène, plan et plan
- 3.2. La caméra et le son
  - 3.2.1. Concepts de base
  - 3.2.2. Les objectifs de la caméra
  - 3.2.3. L'importance du son
  - 3.2.4. Matériaux complémentaires
- 3.3. Composition du cadrage
  - 3.3.1. Perception du cadrage
  - 3.3.2. Théorie de Gestalt
  - 3.3.3. Principes de composition
  - 3.3.4. Illumination
  - 3.3.5. Évaluation des tonalités

- 3.4. Espace
  - 3.4.1. Espace filmique
  - 3.4.2. Dedans et dehors du champs
  - 3.4.3. Typologie des espaces
  - 3.4.4. Les non-lieux
- 3.5. Temps
  - 3.5.1. Temps filmiques
  - 3.5.2. Sensation de continuité
  - 3.5.3. Les altérations: *flashback* et *flashforward*
- 3.6. Impression dynamique
  - 3.6.1. Rythme
  - 3.6.2. Montage comme marqueur du rythme
  - 3.6.3. Les origine du montage et sa relation avec la vie moderne
- 3.7. Le mouvement
  - 3.7.1. Types de mouvements
  - 3.7.2. Les mouvements de la camera
  - 3.7.3. Accessoires
- 3.8. La grammaire du cinéma
  - 3.8.1. Le processus audiovisuel. Échelle
  - 3.8.2. Le plan
  - 3.8.3. Typologie des plans
  - 3.8.4. Typologie des plans selon l'angle
- 3.9. La dramatisation de l'argument
  - 3.9.1. La structure du script
  - 3.9.2. Histoire, argument et style
  - 3.9.3. Le paradigme de Syd Field
  - 3.9.4. Types de prises de narateurs
- 3.10. Construction du personnage
  - 3.10.1. Le personnage dans la narrative actuelle
  - 3.10.2. Le héros selon Joseph Campbell
  - 3.10.3. Le héros post-classique
  - 3.10.4. Les 10 commandements de Robert McKee
  - 3.10.5. La transformation du personnage
  - 3.10.6. Anagnorisis

## Module 4. Graphiques animés

- 4.1. Introduction à l'animation graphique
  - 4.1.1. Qu'est-ce qu'un graphique animé ou *motion graphic*?
  - 4.1.2. Fonction
  - 4.1.3. Caractéristiques
  - 4.1.4. Techniques de *motion graphic*
- 4.2. Le *cartooning*
  - 4.2.1. Qu'est-ce que c'est?
  - 4.2.2. Principes de base du *cartooning*
  - 4.2.3. Volumétrie vs. Graphique
  - 4.2.4. Références
- 4.3. Le conception de personnages à travers l'histoire
  - 4.3.1. Les années 20 : *rubber hose*
  - 4.3.2. Les années 40 : Preston Blair
  - 4.3.3. Années 50 et 60 : *cubism cartoon*
  - 4.3.4. Caractères complémentaires
- 4.4. Introduction à l'animation de personnages dans After Effects
  - 4.4.1. Méthode d'animation
  - 4.4.2. Mouvement vectoriel
  - 4.4.3. Principes de l'animation
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projet: animation de personnages
  - 4.5.1. Génération d'idées
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Première phase de la conception du personnage
  - 4.5.4. Deuxième phase de la conception du caractère
- 4.6. Projet: développement de *layouts*
  - 4.6.1. Qu'entendons-nous par *layout*?
  - 4.6.2. Premières étapes de *layouts*
  - 4.6.3. Consolidation des *layouts*
  - 4.6.4. Création de *animatic*

- 4.7. Projet: développement visuel du personnage
  - 4.7.1. Développement visuel du personnage
  - 4.7.2. Développement visuel de l'arrière-plan
  - 4.7.3. Développement visuel d'éléments supplémentaires
  - 4.7.4. Corrections et ajustements
- 4.8. Projet: développement de scènes
  - 4.8.1. Concrétisation des croquis
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. Préparation des mises en page pour l'animation
  - 4.8.4. Corrections
- 4.9. Projet: Animation I
  - 4.9.1. Mise en place de la scène
  - 4.9.2. Premiers mouvements
  - 4.9.3. La fluidité des mouvements
  - 4.9.4. Corrections visuelles
- 4.10. Projet: animation II
  - 4.10.1. Animer le visage du personnage
  - 4.10.2. Prise en compte des expressions faciales
  - 4.10.3. Animer les actions
  - 4.10.4. Action de marcher
  - 4.10.5. Présentation des propositions
- 5.3. Télévision et consommation
  - 5.3.1. Consommation de publicité télévisée
  - 5.3.2. Mesures pour la consommation critique
  - 5.3.3. Associations de visualisation
  - 5.3.4. Les nouvelles plateformes de consommation de la télévision
- 5.4. Identité télévisuelle
  - 5.4.1. Parler de l'identité télévisuelle
  - 5.4.2. Fonctions de l'identité dans un média télévisuel
  - 5.4.3. *TV branding*
  - 5.4.4. Exemples graphiques
- 5.5. Spécifications de la conception de l'écran
  - 5.5.1. Spécifications générales
  - 5.5.2. Zone de sécurité
  - 5.5.3. Optimisation
  - 5.5.4. Considérations sur le texte
  - 5.5.5. Image et graphiques
- 5.6. Adobe After Effects: découverte de l'interface
  - 5.6.1. A quoi sert ce programme?
  - 5.6.2. L'interface et l'espace de travail
  - 5.6.3. Outils principaux
  - 5.6.4. Création de compositions, sauvegarde et rendu

## Module 5. Design pour la télévision

- 5.1. Le monde de la télévision
  - 5.1.1. Comment influe la télévision sur notre style de vie?
  - 5.1.2. Données scientifiques
  - 5.1.3. La conception graphique dans la télévision
  - 5.1.4. Clauses de conception pour la télévision
- 5.2. Effets de la télévision
  - 5.2.1. Effets de l'apprentissage
  - 5.2.2. Effets émotionnels
  - 5.2.3. Effets de la réponse
  - 5.2.4. Effets de la conduite
- 5.7. Adobe After Effects: premières animations
  - 5.7.1. Couches ou *layers*
  - 5.7.2. Images clés: *keyframes*
  - 5.7.3. Exemples d'animation
  - 5.7.4. Courbes de vitesse
- 5.8. Adobe After Effects: animations de texte et d'arrière-plan
  - 5.8.1. Créer des écrans à animer
  - 5.8.2. Animer des écrans: premiers pas
  - 5.8.3. Animation d'écrans: approfondissement des outils
  - 5.8.4. Édition et rendu

- 5.9. Le son dans la production audiovisuelle
  - 5.9.1. L'audio a son importance
  - 5.9.2. Principes de base du son
  - 5.9.3. Travailler avec le son dans Adobe After Effects
  - 5.9.4. Exportation du son dans Adobe After Effects
- 5.10. Création d'un projet dans Adobe After Effects
  - 5.10.1. Références visuelles
  - 5.10.2. Caractéristiques du projet
  - 5.10.3. Des idées, qu'est-ce que je veux faire?
  - 5.10.4. Réaliser mon produit audiovisuel

## Module 6. Animation 2D

- 6.1. Introduction à l'animation 2D
  - 6.1.1. Qu'est-ce que l'animation 2D?
  - 6.1.2. Origine et évolution de la 2D
  - 6.1.3. Animation traditionnelle
  - 6.1.4. Projets réalisés en 2D
- 6.2. Principes de l'animation I
  - 6.2.1. Contexte
  - 6.2.2. *Squash and stretch*
  - 6.2.3. *Anticipation*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principes de l'animation II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principes de l'animation III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*





- 6.5. Animation numérique
  - 6.5.1. Animation et interpolation de clés numériques
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personnages virtuels
  - 6.5.3. Animation numérique avec imbrication et logique
  - 6.5.4. Émergence de nouvelles techniques d'animation
- 6.6. Animation de l'équipe. Rôles
  - 6.6.1. Directeur de l'animation
  - 6.6.2. Le superviseur de l'animation
  - 6.6.3. L'animateur
  - 6.6.4. L'assistant et l'intercodeur
- 6.7. Courts métrages d'animation en 2D. Références
  - 6.7.1. Paperman
  - 6.7.2. Morning cowboy
  - 6.7.3. My moon
  - 6.7.4. Pratique I: A la recherche de courts métrages
- 6.8. Projet d'animation: construisez votre ville
  - 6.8.1. Initiation: outil 3D dans Illustrator
  - 6.8.2. Choix de la typographie
  - 6.8.3. Développement de la ville
  - 6.8.4. Construction d'éléments secondaires
  - 6.8.5. Voitures
- 6.9. Projet d'animation: animer les éléments
  - 6.9.1. Exportation vers Adobe After Effects
  - 6.9.2. Animer les éléments principaux
  - 6.9.3. Animer des éléments secondaires
  - 6.9.4. Animation finale
- 6.10. S'adapter aux nouveaux écrans. Finalisation du projet
  - 6.10.1. Nouveaux écrans
  - 6.10.2. *Render*
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. Présentation

## Module 7. Projets d'animation

- 7.1. Introduction au *stop motion*
  - 7.1.1. Définition du concept
  - 7.1.2. Différences entre *stop motion* et le cartoon
  - 7.1.3. Utilisations de *stop motion* et principes
  - 7.1.4. Types de *stop motion*
- 7.2. Contexte historique
  - 7.2.1. Les débuts de la *stop motion*
  - 7.2.2. *L'arrêt sur image* comme technique d'effets visuels
  - 7.2.3. L'évolution *stop motion*
  - 7.2.4. Références bibliographiques
- 7.3. Réflexion sur l'animation
  - 7.3.1. Concepts de base de l'animation
  - 7.3.2. Matériaux et outils
  - 7.3.3. Logiciel d'animation *stop motion*
  - 7.3.4. *Studio de stop motion* pour mobile
- 7.4. Aspects techniques du *stop motion*
  - 7.4.1. La caméra
  - 7.4.2. Illumination
  - 7.4.3. Modification
  - 7.4.4. Programmes d'édition
- 7.5. Création d'une histoire
  - 7.5.1. Comment créer une histoire?
  - 7.5.2. Éléments du récit
  - 7.5.3. La figure du narrateur
  - 7.5.4. Conseils pour la création de nouvelles
- 7.6. La création des personnages
  - 7.6.1. Le processus créativité
  - 7.6.2. Types de personnages
  - 7.6.3. Fiche du personnage
  - 7.6.4. Pratique I: créer une fiche de personnage

- 7.7. La création de marionnettes en *stop motion*
  - 7.7.1. Raconter des histoires avec des marionnettes
  - 7.7.2. Caractéristiques des dons
  - 7.7.3. Matériaux
  - 7.7.4. Références visuelles
- 7.8. La création de scénarios
  - 7.8.1. Scénographie
  - 7.8.2. L'importance d'un bon décor
  - 7.8.3. Fixer le budget
  - 7.8.4. Références visuelles
- 7.9. Animation en *stop motion*
  - 7.9.1. Animation d'objets
  - 7.9.2. Animation découpée
  - 7.9.3. Silhouettes
  - 7.9.4. Théâtre d'ombres
- 7.10. Projet en *stop motion*
  - 7.10.1. Présentation et explication du projet
  - 7.10.2. Recherche d'idées et de références
  - 7.10.3. Préparation du projet
  - 7.10.4. Analyse des résultats

## Module 8. Modélisation 3D

- 8.1. Introduction
  - 8.1.1. Le volume
  - 8.1.2. Volume et capacité
  - 8.1.3. Types de logiciels de modélisation 3D
  - 8.1.4. Projets de modélisation. Références
- 8.2. Infographie 3D
  - 8.2.1. Qu'est-ce qu'un infographie 3D?
  - 8.2.2. Types. Références visuelles
  - 8.2.3. Infographies 3D dans le domaine de l'architecture
  - 8.2.4. Types d'infographies 3D

- 8.3. Introduction à Blender
  - 8.3.1. Apprendre à connaître l'interface
  - 8.3.2. Panels et perspectives
  - 8.3.3. Rendu
  - 8.3.4. Pratique I: création d'un rendu
- 8.4. Les éléments dans Blender
  - 8.4.1. Texte en 3D
  - 8.4.2. Couleurs et textures
  - 8.4.3. Animation 3D
  - 8.4.4. Modèle pour l'impression 3D
- 8.5. L'éclairage dans Blender
  - 8.5.1. Éclairage d'ambiance
  - 8.5.2. Pratique II: préparer une scène avec un éclairage d'ambiance
  - 8.5.3. Éclairage indirect
  - 8.5.4. Pratique III: mise en place d'une scène avec un éclairage indirect
- 8.6. Réalisation guidée d'objets dans Blender
  - 8.6.1. Exercice 1 : composition libre
  - 8.6.2. Exercice 2 : modélisation d'un verre
  - 8.6.3. Exercice 3 : modélisation d'une tasse
  - 8.6.4. Exercice 4 : modélisation d'une chaise
- 8.7. Réalisation de la modélisation à partir de caractéristiques données
  - 8.7.1. Modèle 1 : copier l'élément selon les vues
  - 8.7.2. Modèle 2 : élément organique du modèle
  - 8.7.3. Modèle 3 : objet avec surface en verre
  - 8.7.4. Modèle 4 : objet transmettant la lumière
- 8.8. Projet: salle d'exposition d'art
  - 8.8.1. Présentation et explication du projet
  - 8.8.2. Quel est le thème de ma chambre? Justification
  - 8.8.3. Objectifs du projet
  - 8.8.4. *Naming*. Idéation et conception 3D

- 8.9. Salle d'exposition d'art: conception sur plan
  - 8.9.1. Esquisses de la salle d'exposition d'art sur plan
  - 8.9.2. Prise en compte des mesures
  - 8.9.3. Dessiner des plans dans Blender
  - 8.9.4. Application de la couleur, des textures, correction des détails
- 8.10. Salle d'exposition artistique: placement des éléments
  - 8.10.1. Conception d'éléments supplémentaires. Renders
  - 8.10.2. Placement des éléments. Plans
  - 8.10.3. Emplacement de l'éclairage. Plans
  - 8.10.4. Présentation finale Renders

## Module 9. Illustration et animation

- 9.1. L'animation en tant que moyen d'illustration
  - 9.1.1. Dessiner pour animer
  - 9.1.2. Premières esquisses
  - 9.1.3. Approches et arts finaux
  - 9.1.4. Illustration avec mouvement
- 9.2. La sophistication de l'animation
  - 9.2.1. Technologie dans le domaine de l'animation
  - 9.2.2. Clés pour animer les éléments
  - 9.2.3. Nouvelles méthodes et techniques
- 9.3. Paradigmes d'animation réussis
  - 9.3.1. Reconnaissance du succès
  - 9.3.2. Principaux studios d'animation
  - 9.3.3. Tendances visuelles
  - 9.3.4. Courts et longs métrages
- 9.4. Technologie actuelle de l'animation
  - 9.4.1. De quoi avons-nous besoin pour animer une Illustration?
  - 9.4.2. Logiciels disponibles pour animer
  - 9.4.3. Donner vie à un personnage et à un décor

- 9.5. Conceptualisation d'une histoire animée
  - 9.5.1. Le concept graphique
  - 9.5.2. Le scénario et le *storyboard*
  - 9.5.3. La modélisation des formulaires
  - 9.5.4. Développement technique
- 9.6. Illustration appliquée à une campagne publicitaire
  - 9.6.1. Illustration publicitaire
  - 9.6.2. Références
  - 9.6.3. Que voulons-nous raconter?
  - 9.6.4. Transférer des idées sur le support numérique
- 9.7. Synthèse graphique
  - 9.7.1. Moins, c'est plus
  - 9.7.2. Illustrer avec subtilité
  - 9.7.3. La géométrie dans l'illustration
- 9.8. Concevoir une histoire en animation 2D
  - 9.8.1. Illustration en 2D
  - 9.8.2. Considérations techniques dans l'animation 2D
  - 9.8.3. La narration en 2D
  - 9.8.4. Scène 2D
- 9.9. Concevoir une histoire en animation 3D
  - 9.9.1. Illustration en 3D
  - 9.9.2. Considérations techniques dans l'animation 3D
  - 9.9.3. Volume et modélisation
  - 9.9.4. Perspective dans l'animation 3D
- 9.10. L'art de simuler la 3D avec la 2D
  - 9.10.1. La perception visuelle dans l'animation
  - 9.10.2. Les textures dans l'animation
  - 9.10.3. La lumière et le volume
  - 9.10.4. Références visuelles

## Module 10. Photographie digitale

- 10.1. Introduction au médium photographique contemporain
  - 10.1.1. Origines de la photographie: la camera obscura
  - 10.1.2. La fixation de l'image. Jalons: le daguerréotype et le calotype
  - 10.1.3. L'appareil à sténopé
  - 10.1.4. L'instantané photographique. Kodak et la popularisation du médium
- 10.2. Principes de la photographie numérique
  - 10.2.1. *Street photography*: la photographie comme miroir social
  - 10.2.2. Principes fondamentaux de l'imagerie numérique
  - 10.2.3. JPG et RAW
  - 10.2.4. Laboratoire numérique
- 10.3. Concepts, équipements et techniques photographiques
  - 10.3.1. La caméra: angle de vue et objectifs
  - 10.3.2. Mesureur d'exposition. Réglage de l'exposition
  - 10.3.3. Éléments contrôle de l'image
  - 10.3.4. Pratique I: contrôler la caméra
- 10.4. Éclairage
  - 10.4.1. La lumière naturelle et son importance
  - 10.4.2. Propriétés de la lumière
  - 10.4.3. Lumière continue et lumière de mise au point
  - 10.4.4. Systèmes d'éclairage
  - 10.4.5. Accessoires pour la manipulation de la lumière
  - 10.4.6. Les antécédents. Outils commerciaux
- 10.5. Flash
  - 10.5.1. Principales fonctions d'un flash
  - 10.5.2. Types de flashes
  - 10.5.3. Torche flash
  - 10.5.4. Avantages et inconvénients
- 10.6. Photographie par caméra professionnelle
  - 10.6.1. Photographie Lifestyle. À la recherche de coins et de recoins
  - 10.6.2. Pratique II: jouer avec la lumière
  - 10.6.3. Pratique III: les espaces négatifs
  - 10.6.4. Pratique IV: capturer l'émotion

- 10.7. La photographie mobile: introduction
  - 10.7.1. Notre appareil photo de poche et autres matériels
  - 10.7.2. Obtenir la meilleure qualité
  - 10.7.3. Astuces de composition
  - 10.7.4. Créer une atmosphère
- 10.8. Photographie mobile: projet
  - 10.8.1. Les flatlay
  - 10.8.2. Photographie en intérieur
  - 10.8.3. Des idées créatives: Par où commencer?
  - 10.8.4. Pratique VI: premières photographies
- 10.9. Photographie mobile: édition
  - 10.9.1. Retouche photo avec Snapseed
  - 10.9.2. Retouche photo avec VSCO
  - 10.9.3. Retouche photo avec Instagram
  - 10.9.4. Pratique IV: retouche de vos photos
- 10.10. Le projet de création photographique
  - 10.10.1. Principaux auteurs de la création photographique contemporaine
  - 10.10.2. Le portfolio photographique
  - 10.10.3. Références du portefeuille visuel
  - 10.10.4. Constituez votre portefeuille de résultats

## Module 11. Typographie

- 11.1. Introduction à la typographie
  - 11.1.1. Qu'est-ce que la typographie?
  - 11.1.2. Le rôle de la typographie dans la conception graphique
  - 11.1.3. Séquence, contraste, forme et contre-forme
  - 11.1.4. Relations et différences entre la typographie, la calligraphie et le *lettering*
- 11.2. Les origines multiples de l'écriture
  - 11.2.1. Écriture idéographique
  - 11.2.2. L'alphabet phénicien
  - 11.2.3. L'alphabet romain
  - 11.2.4. La Réforme carolingienne
  - 11.2.5. L'alphabet latin moderne
- 11.3. Les débuts de la typographie
  - 11.3.1. La presse à imprimer, une nouvelle ère. Les premiers typographes
  - 11.3.2. La révolution industrielle: la lithographie
  - 11.3.3. Modernisme: les débuts de la typographie commerciale
  - 11.3.4. L'avant-garde
  - 11.3.5. L'entre-deux-guerres
- 11.4. Le rôle des écoles de design dans la typographie
  - 11.4.1. Bauhaus
  - 11.4.2. Herbert Bayer
  - 11.4.3. Psychologie de la Gestalt
  - 11.4.4. École Suisse
- 11.5. Typographie actuelle
  - 11.5.1. Années 1960-1970, précurseurs de la révolte
  - 11.5.2. Postmodernisme, déconstructivisme et technologie
  - 11.5.3. Où va la typographie?
  - 11.5.4. Des polices de caractères à la pointe de la mode
- 11.6. Forme typographique I
  - 11.6.1. Anatomie de la lettre
  - 11.6.2. Mesures et attributs du type
  - 11.6.3. Familles de caractères
  - 11.6.4. High case, low case et small caps
  - 11.6.5. Différence entre typographie, police et famille de caractères
  - 11.6.6. Filets, lignes et éléments géométriques
- 11.7. Forme typographique II
  - 11.7.1. La combinaison typographique
  - 11.7.2. Formats de caractères (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 11.7.3. Licences de caractères
  - 11.7.4. Qui doit acheter la licence, le client ou le concepteur?
- 11.8. Correction d'épreuves. Composition texte
  - 11.8.1. Espacement des lettres. Tracking et *kerning*
  - 11.8.2. Espacement des mots. Le quadratin
  - 11.8.3. Espacement des lignes
  - 11.8.4. Police du corps
  - 11.8.5. Attributs du texte

- 11.9. Le dessin des lettres
  - 11.9.1. Le processus créativité
  - 11.9.2. Matériaux traditionnels et numériques
  - 11.9.3. L'utilisation de la tablette graphique et de l'ipad
  - 11.9.4. Typographie numérique: contours et bitmaps
- 11.10. Affiches typographiques
  - 11.10.1. La calligraphie comme base pour le dessin des lettres
  - 11.10.2. Comment créer une composition typographique qui ait un impact?
  - 11.10.3. Références visuelles
  - 11.10.4. La phase d'esquisse
  - 11.10.5. Projet

## Module 12. Illustration et *lettering*

- 12.1. La résurgence du *lettering*
  - 12.1.1. *Lettering* et typographie
  - 12.1.2. L'évolution du *lettering*
  - 12.1.3. Le but de la création *lettering*
  - 12.1.4. Les bases du *lettering*
- 12.2. La typographie comme illustration
  - 12.2.1. Le *lettering* en tant qu'image
  - 12.2.2. La typographie comme identité
  - 12.2.3. Image de marque et typographie
- 12.3. Conception d'une famille de caractères
  - 12.3.1. Anatomie typographique
  - 12.3.2. Conception du quadratin
  - 12.3.3. Aspects techniques
  - 12.3.4. Éléments décoratifs
- 12.4. Calligraphie, *lettering* et typographie
  - 12.4.1. La calligraphie dans le design
  - 12.4.2. Lisibilité du *lettering*
  - 12.4.3. La nouvelle typographie
- 12.5. Conceptualisation et dessin du *lettering*
  - 12.5.1. Design professionnel de *lettering*
  - 12.5.2. Convertir des lettres en images
  - 12.5.3. Le schéma d'un alphabet typographique

- 12.6. *Lettering* et publicité
  - 12.6.1. La typographie dans la publicité
  - 12.6.2. Promotion de produits par le biais de textes
  - 12.6.3. Impact visuel
  - 12.6.4. La persuasion par le Marketing
- 12.7. La typographie dans l'environnement de l'entreprise
  - 12.7.1. L'identité d'entreprise par l'image
  - 12.7.2. Créer une identité sans logo
  - 12.7.3. Couleur et esthétique typographique
  - 12.7.4. Finition et autres effets
- 12.8. La typographie dans l'environnement digital
  - 12.8.1. La typographie dans les applications mobiles
  - 12.8.2. La typographie dans les bannières publicitaires
  - 12.8.3. La typographie dans l'environnement web
- 12.9. La typographie dans l'animation
  - 12.9.1. Graphiques animés
  - 12.9.2. Directives d'animation pour travailler avec la typographie
  - 12.9.3. Effets et considérations techniques
  - 12.9.4. Références esthétiques
- 12.10. Design de *lettering* pour les médias sociaux
  - 12.10.1. Préférences actuelles des utilisateurs sur les réseaux sociaux
  - 12.10.2. L'affichage de contenu sur les plateformes de médias sociaux
  - 12.10.3. Échange culturel
  - 12.10.4. Le *lettering* dans les réseaux sociaux

## Module 13. Outils de la suite Adobe

- 13.1. Design projet avec Adobe Photoshop
  - 13.1.1. Photoshop comme toile d'illustration
  - 13.1.2. Avantages de l'utilisation de Photoshop pour la conception de projets d'illustration
  - 13.1.3. Les couches de notre illustration
  - 13.1.4. Formats et exportation optimale des fichiers

- 13.2. Améliorer nos pinceaux avec Photoshop
  - 13.2.1. Les brosses par défaut
  - 13.2.2. Installation des brosses
  - 13.2.3. Raffinement de la brosse
  - 13.2.4. Techniques de coloration avec nos pinceaux
- 13.3. Gestion des couleurs dans Photoshop
  - 13.3.1. Couleur et équilibre visuel
  - 13.3.2. Contraste
  - 13.3.3. Lumière et ombres
  - 13.3.4. Unité de composition
- 13.4. Création de personnages avec Photoshop
  - 13.4.1. Croquis et esquisses
  - 13.4.2. Raffinement linéaire
  - 13.4.3. Coloriage et définition
  - 13.4.4. Les touches finales
- 13.5. Techniques mixtes dans Photoshop
  - 13.5.1. L'esthétique du collage
  - 13.5.2. Fusion de styles visuels
  - 13.5.3. Application des ressources mixtes
- 13.6. Conception de projets avec Adobe Illustrator
  - 13.6.1. Tirer le meilleur parti des ressources disponibles
  - 13.6.2. Organisation visuelle dans l'espace de travail
  - 13.6.3. Prototypage et validation
  - 13.6.4. Gestion du volume et des couleurs
- 13.7. Illustration vectorielle et fluidité dans Illustrator
  - 13.7.1. Contrôle des commandes et des actions optimales
  - 13.7.2. Penser dans un système vectoriel
  - 13.7.3. Illustration géométrique
- 13.8. Raffinement graphique dans Illustrator
  - 13.8.1. Création de motifs
  - 13.8.2. Textures
  - 13.8.3. Conception de scénarios
  - 13.8.4. Actions complexes

- 13.9. Animation avec Illustrator et After Effects
  - 13.9.1. Animation vectorielle
  - 13.9.2. Outils essentiels à manipuler
  - 13.9.3. Continuité et développement
  - 13.9.4. Exportation et présentation des fichiers
- 13.10. Illustration et identité d'entreprise pour les nouveaux médias
  - 13.10.1. L'illustration comme image visuelle de l'entreprise
  - 13.10.2. Application et définition des ressources visuelles
  - 13.10.3. Conception d'une identité graphique sans logo
  - 13.10.4. Audit graphique des médias

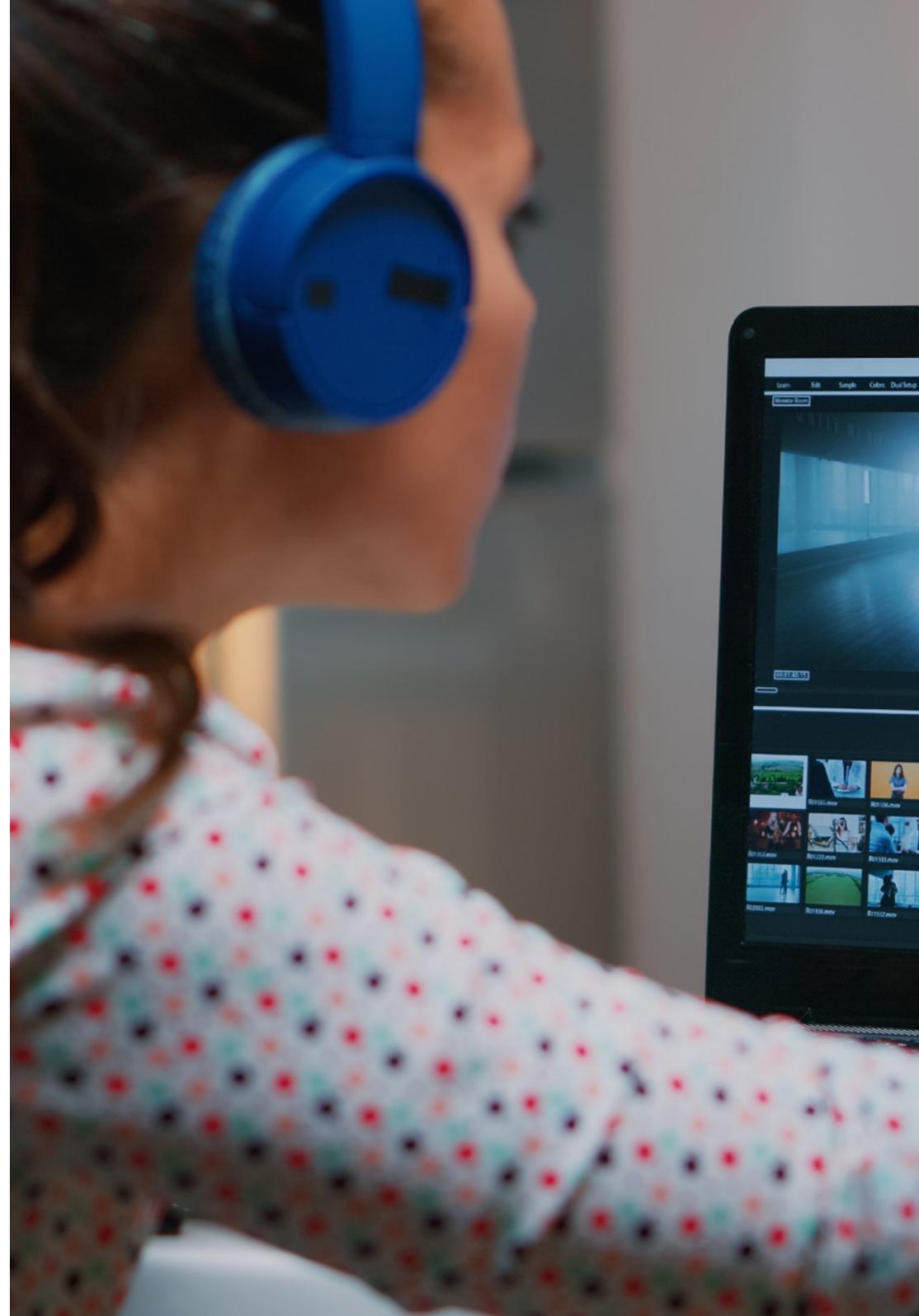
## Module 14. Illustration avec l'iPad

- 14.1. Dessin à main levée
  - 14.1.1. Considérations préliminaires
  - 14.1.2. L'iPad comme outil
  - 14.1.3. Aspects formels
  - 14.1.4. Interface et technique
- 14.2. Procreate: techniques d'illustration créative
  - 14.2.1. Créer un projet
  - 14.2.2. Formats
  - 14.2.3. Gestion des outils
  - 14.2.4. Brosse
- 14.3. Procreate: portrait illustré
  - 14.3.1. Analyse
  - 14.3.2. Synthèse
  - 14.3.3. Disposition
  - 14.3.4. Remplissages
- 14.4. Techniques traditionnelles avec Procreate
  - 14.4.1. Dessin traditionnel sur Tablette
  - 14.4.2. Hachurage et traçage
  - 14.4.3. Volume et développement
  - 14.4.4. Paysage et réalité

- 14.5. Styles visuels dans Procreate
  - 14.5.1. Concevoir un style
  - 14.5.2. Trajectoires et ressources
  - 14.5.3. Combinaison de techniques
- 14.6. Illustration naturaliste
  - 14.6.1. Le paysage comme support
  - 14.6.2. Connaissance de l'environnement
  - 14.6.3. Léger comme le volume
  - 14.6.4. Construction d'un paysage
- 14.7. Illustration réaliste
  - 14.7.1. La complexité du réalisme
  - 14.7.2. Perception photographique
  - 14.7.3. Construction d'un modèle réaliste
- 14.8. Design de *cartoon* sur Procreate
  - 14.8.1. Références visuelles
  - 14.8.2. Anatomie et corps
  - 14.8.3. L'histoire du personnage
  - 14.8.4. Construction du personnage
- 14.9. Création d'un Storyboard sur Procreate
  - 14.9.1. Comment définir un *Storyboard*
  - 14.9.2. Phases et éléments du *Storyboard*
  - 14.9.3. Animation et *Storyboard*
- 14.10. Autres *applications* pour illustrer sur iPad
  - 14.10.1. Pourquoi est-il important de comparer les applications?
  - 14.10.2. Illustration vectorielle sur iPad
  - 14.10.3. Illustration bitmap sur iPad
  - 14.10.4. Illustration 3D sur iPad
  - 14.10.5. *Apps* d'illustration professionnelles sur iPad

## Module 15. Narration numérique appliquée à l'illustration

- 15.1. Comment traduire la narration numérique en Illustration?
  - 15.1.1. Récit numérique
  - 15.1.2. L'art de raconter des histoires
  - 15.1.3. Ressources disponibles





- 15.2. Cyberculture et art numérique
  - 15.2.1. La cyberculture au nouveau siècle
  - 15.2.2. La culture appliquée à la technologie
  - 15.2.3. Des illustrateurs qui réussissent dans l'environnement numérique
- 15.3. Illustration narrative
  - 15.3.1. Raconter une histoire
  - 15.3.2. Script et raffinement
  - 15.3.3. Continuité
  - 15.3.4. Autres éléments narratifs
- 15.4. Illustration et sémiotique
  - 15.4.1. La sémiotique dans le domaine de l'illumination
  - 15.4.2. La symbologie comme ressource
  - 15.4.3. La syntaxe de l'image
- 15.5. Des graphismes qui parlent d'eux-mêmes
  - 15.5.1. Suppression du texte
  - 15.5.2. Expression graphique
  - 15.5.3. Dessiner avec un discours en tête
  - 15.5.4. Le dessin d'enfant comme paradigme
- 15.6. La narration numérique comme ressource didactique
  - 15.6.1. Développement de récits
  - 15.6.2. L'environnement hypertextuel
  - 15.6.3. L'environnement multimédia
- 15.7. Le pouvoir de la *storytelling*
  - 15.7.1. Exploiter le *storytelling*
  - 15.7.2. Gérer le discours
  - 15.7.3. Actions complémentaires
  - 15.7.4. Application des nuances
- 15.8. Principales tendances en matière d'illustration
  - 15.8.1. Des artistes à succès
  - 15.8.2. Des styles visuels qui ont marqué l'histoire
  - 15.8.3. Copier ou définir votre propre style?
  - 15.8.4. Demande potentielle des clients

- 15.9. Techniques narratives pour l'amélioration de l'image
  - 15.9.1. Récit visuel
  - 15.9.2. Harmonie et contraste
  - 15.9.3. Connectivité avec l'histoire
  - 15.9.4. Allégories visuelles
- 15.10. Identité visuelle narrative d'un personnage
  - 15.10.1. L'identification d'un personnage
  - 15.10.2. Comportement et gestes
  - 15.10.3. Autobiographie
  - 15.10.4. Discours graphique et support de projection

## Module 16. Illustration éditoriale

- 16.1. Réflexion sur le soutien
  - 16.1.1. Conception éditoriale et Illustration
  - 16.1.2. Formats disponibles
  - 16.1.3. Impression ou exportation numérique?
  - 16.1.4. Hiérarchie et texte
- 16.2. Accompagnement littéraire
  - 16.2.1. Le texte dicte le graphisme
  - 16.2.2. Comment illustrer ce que nous lisons?
  - 16.2.3. Quelle est l'esthétique la plus appropriée?
- 16.3. Techniques éditoriales d'illustration
  - 16.3.1. La technique rédactionnelle
  - 16.3.2. Considérations techniques
  - 16.3.3. Au-delà de l'image
- 16.4. Humour graphique
  - 16.4.1. La bande dessinée graphique
  - 16.4.2. Humour et Illustration
  - 16.4.3. Expression et critique
  - 16.4.4. Médias et ressources
- 16.5. La relation entre le texte et l'image
  - 16.5.1. La typographie dans l'illustration
  - 16.5.2. La typographie comme image
  - 16.5.3. Typographie créative
  - 16.5.4. Hiérarchie entre le texte et l'image

- 16.6. Illustration dans les magazines
  - 16.6.1. Le magazine en tant que média
  - 16.6.2. Pourquoi illustrer dans un magazine?
  - 16.6.3. Formats et spécifications techniques
  - 16.6.4. L'arrivée finale
- 16.7. Illustration dans des catalogues ou des brochures
  - 16.7.1. Le catalogue et ses applications graphiques
  - 16.7.2. Identité graphique des médias imprimés
  - 16.7.3. Possibilités de création
  - 16.7.4. Ingénierie du papier
- 16.8. Illustration dans les livres et les romans
  - 16.8.1. Le roman graphique
  - 16.8.2. Le degré de discrétion
  - 16.8.3. L'illustration dans les histoires pour enfants
- 16.9. L'illustration dans la presse
  - 16.9.1. Simplicité graphique
  - 16.9.2. Espaces d'illustration
  - 16.9.3. Grandes références
  - 16.9.4. La polémique graphique
- 16.10. Illustration numérique imprimée
  - 16.10.1. Considérations relatives à la préimpression
  - 16.10.2. Épreuve et comparaison
  - 16.10.3. Encres et reproduction des couleurs
  - 16.10.4. Simuler une technique traditionnelle sur papier

## Module 17. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- 17.1. La bande dessinée comme moyen d'expression
  - 17.1.1. La bande dessinée comme moyen de communication graphique
  - 17.1.2. La conception de bandes dessinées visuelles
  - 17.1.3. La reproduction des couleurs dans les bandes dessinées
- 17.2. Techniques et évolution de la bande dessinée
  - 17.2.1. Les débuts de la bande dessinée
  - 17.2.2. Évolution graphique
  - 17.2.3. Motifs narratifs
  - 17.2.4. La représentation des éléments

- 17.3. Réflexion formelle
  - 17.3.1. La structure d'une bande dessinée
  - 17.3.2. Storytelling
  - 17.3.3. Le design des personnages
  - 17.3.4. La conception des paramètres
  - 17.3.5. Le discours des scènes
- 17.4. Le genre super-héros
  - 17.4.1. La bande dessinée de super-héros
  - 17.4.2. Le cas de Marvel Comics
  - 17.4.3. Le cas de DC Comics
  - 17.4.4. Conception visuelle
- 17.5. Le genre fantastique et d'aventure
  - 17.5.1. Le genre fantastique
  - 17.5.2. Le design du personnage fantastique
  - 17.5.3. Ressources visuelles et références
- 17.6. Bandes dessinées en Asie
  - 17.6.1. Principes visuels de l'illustration asiatique
  - 17.6.2. La calligraphie en Orient
  - 17.6.3. La narration visuelle des bandes dessinées
  - 17.6.4. Graphisme oriental
- 17.7. Développement technique des mangas
  - 17.7.1. Design de manga
  - 17.7.2. Aspects formels et structure
  - 17.7.3. *Storytelling* et storyboarding
- 17.8. La relation entre le manga et l'anime
  - 17.8.1. L'animation au Japon
  - 17.8.2. Caractéristiques de l'anime
  - 17.8.3. Le processus de conception d'un anime
  - 17.8.4. Techniques visuelles dans les anime
- 17.9. La bande dessinée dans les médias numériques
  - 17.9.1. La bande dessinée à travers l'écran
  - 17.9.2. Animation d'une bande dessinée
  - 17.9.3. Équilibre des couleurs et codes visuels
  - 17.9.4. Structure et formats graphiques

- 17.10. Projet: conception d'une bande dessinée personnalisée
  - 17.10.1. Définition des objectifs
  - 17.10.2. L'histoire à développer
  - 17.10.3. Les personnages et les interprètes
  - 17.10.4. Conception de scénarios
  - 17.10.5. Formats

## Module 18. Concept Art

- 18.1. Qu'est-ce que le Concept Art?
  - 18.1.1. Définition et utilisation du concept
  - 18.1.2. Application de l'art conceptuel aux nouveaux médias
  - 18.1.3. Développement numérique du Concept Art
- 18.2. Couleur et composition digitale
  - 18.2.1. Peinture digitale
  - 18.2.2. Bibliothèques et palettes de couleurs
  - 18.2.3. Coloration digitale
  - 18.2.4. Application de textures
- 18.3. Techniques traditionnelles de sculpture
  - 18.3.1. De l'illustration à la sculpture
  - 18.3.2. Techniques de modélisation sculpturale
  - 18.3.3. Textures et volume
  - 18.3.4. Projet de sculpture
- 18.4. Peinture et textures 3D
  - 18.4.1. La peinture dans la conception 3D
  - 18.4.2. Textures naturelles et artificielles en 3D
  - 18.4.3. Étude de cas: le réalisme dans les jeux vidéo
- 18.5. Modélisation de personnages et caricatures
  - 18.5.1. Définition d'un personnage 3D
  - 18.5.2. Logiciel à utiliser
  - 18.5.3. Assistance technique
  - 18.5.4. Outils utilisés
- 18.6. Définition des objets et des scénarios
  - 18.6.1. Le scénario d'une illustration
  - 18.6.2. La conception de décors en projection isométrique
  - 18.6.3. Objets complémentaires
  - 18.6.4. Décoration de l'environnement

- 18.7. Langue cinématographique
  - 18.7.1. Films d'animation
  - 18.7.2. Ressources visuelles graphiques
  - 18.7.3. Graphiques animés
  - 18.7.4. Real Image vs. Animation par Ordinateur
- 18.8. Retouche et raffinement esthétique
  - 18.8.1. Erreurs courantes dans la conception 3D
  - 18.8.2. Fournir un plus grand degré de réalisme
  - 18.8.3. Spécifications techniques
- 18.9. Simulation d'un projet 3D
  - 18.9.1. Conception volumétrique
  - 18.9.2. Espace et mouvement
  - 18.9.3. L'esthétique visuelle des éléments
  - 18.9.4. Les touches finales
- 18.10. Direction artistique d'un projet
  - 18.10.1. Fonctions de la direction artistique
  - 18.10.2. Analyse du produit
  - 18.10.3. Considérations techniques
  - 18.10.4. Évaluation du projet

## Module 19. Illustration dans le domaine de la mode

- 19.1. Marketing de la mode
  - 19.1.1. La structure du marché de la mode
  - 19.1.2. Recherche et planification
  - 19.1.3. Promotion de la mode
  - 19.1.4. Le *branding* appliquée à la mode
- 19.2. Le rôle de l'illustrateur dans la mode
  - 19.2.1. Les locaux de l'illustrateur digital
  - 19.2.2. Illustration dans le domaine de la mode
  - 19.2.3. Le développement de la mode par le design
- 19.3. Techniques de création axées sur la mode
  - 19.3.1. L'art dans le processus de création
  - 19.3.2. Positionnement sur les marchés de la mode
  - 19.3.3. Le produit de mode et la marque
  - 19.3.4. Tendances macro et micro
- 19.4. Développement visuel d'une pièce de mode
  - 19.4.1. L'esquisse dans le dessin de mode
  - 19.4.2. Références visuelles dans la mode
  - 19.4.3. Techniques expérimentales
  - 19.4.4. Couleur et tissu
- 19.5. L'esthétique dans la mode
  - 19.5.1. Tendances en matière de création de mode
  - 19.5.2. Avant-garde dans la création de mode
  - 19.5.3. L'inspiration dans l'illustration des produits de mode
  - 19.5.4. Le design inclusif dans la mode
- 19.6. Développement industriel
  - 19.6.1. Considérations techniques pour le design
  - 19.6.2. La production dans la mode
  - 19.6.3. Techniques d'impression
- 19.7. Illustration sur le support
  - 19.7.1. Illustration sur des supports complexes
  - 19.7.2. La mode inspirée par la peinture
  - 19.7.3. Production artistique
- 19.8. Références mondiales en matière de design de mode
  - 19.8.1. Les grands designers
  - 19.8.2. La grande contribution de l'illustration
  - 19.8.3. La mode dans la mise en page des magazines
  - 19.8.4. L'impact par la couleur
- 19.9. Design d'impression
  - 19.9.1. Estampillage de la pièce
  - 19.9.2. Application du design graphique
  - 19.9.3. Dessin de motifs
  - 19.9.4. Haute couture
- 19.10. Projet: design de collection de mode
  - 19.10.1. Les objectifs du prototype
  - 19.10.2. Principes de design pour illustrer le produit
  - 19.10.3. Croquis et Illustrations
  - 19.10.4. Le *packaging* dans le design de mode

**Module 20. Techniques et procédures d'illustration**

- 20.1. Application de l'esthétique du 20e siècle
  - 20.1.1. Idéalisme visuel
  - 20.1.2. Le Pop Art dans les nouveaux médias
  - 20.1.3. Illustration psychédélique
  - 20.1.4. Développement du style rétro
- 20.2. Illustration orientée vers la conception de produits
  - 20.2.1. Complexité formelle
  - 20.2.2. *Packaging* rétro comme référence graphique
  - 20.2.3. Design nordique
  - 20.2.4. Orientation visuelle dans le *Packaging*
- 20.3. Illustration dans l'affichage
  - 20.3.1. L'affiche comme moyen de communication
  - 20.3.2. Objectifs visuels de l'affiche
  - 20.3.3. Les nouveaux médias appliqués aux affiches
- 20.4. L'illustration dans le genre cinématographique
  - 20.4.1. L'art de l'affiche au cinéma
  - 20.4.2. Signalisation en animation
  - 20.4.3. L'industrie digitale
  - 20.4.4. Créativité en matière de compositing
- 20.5. Illustration dans les projets audiovisuels
  - 20.5.1. Illustration pour la projection sur scène
  - 20.5.2. Illustration avec mouvement
  - 20.5.3. Illustration pour *Video Mapping*
  - 20.5.4. Conception de stands ou d'espaces interactifs
- 20.6. Illustration sur le marché du travail
  - 20.6.1. La préparation des dossiers
  - 20.6.2. Livraison du produit
  - 20.6.3. Contact avec l'imprimeur ou les fournisseurs
  - 20.6.4. La rencontre avec le client
  - 20.6.5. Le devis final
- 20.7. L'illustration orientée vers la signalétique
  - 20.7.1. Iconographie universelle
  - 20.7.2. Signalisation inclusive
  - 20.7.3. Études de symboles
  - 20.7.4. Design de la signalétique
- 20.8. Illustration dans le design UX
  - 20.8.1. Lignes directrices pour la conception d'interfaces
  - 20.8.2. Le design des infographies
  - 20.8.3. Illustrer le style visuel d'une interface
- 20.9. Créer un portefeuille professionnel
  - 20.9.1. La structure du portefeuille
  - 20.9.2. Classification des travaux
  - 20.9.3. Illustration et mise en page du portefeuille
  - 20.9.4. Matériaux et accessoires
- 20.10. Projet: conception d'un livre d'images
  - 20.10.1. Présentation du projet
  - 20.10.2. Objectifs du projet
  - 20.10.3. Thématique du projet
  - 20.10.4. Développement visuel du projet
  - 20.10.5. Arts et finitions finaux



*Vous approfondirez vos connaissances en narration visuelle afin de développer des histoires captivantes qui toucheront un public international dans différents formats”*

# 04

# Objectifs pédagogiques

Cette formation universitaire a pour objectif principal de doter les professionnels de compétences avancées et d'aptitudes techniques leur permettant de créer des projets visuels innovants. Ainsi, grâce à une approche pratique et multidisciplinaire, ce parcours académique favorisera la maîtrise des outils numériques et le développement de récits visuels efficaces. De leur côté, les diplômés développeront la capacité d'intégrer le design et la technologie dans des solutions créatives adaptées aux exigences du marché actuel.





“

*Vous acquerez des compétences clés en Design Éditorial, Animation et Graphisme en Mouvement, ce qui vous permettra de vous positionner comme un leader dans le secteur”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Développer des compétences en techniques d'illustration numérique et traditionnelle pour la création de contenu visuel
- ◆ Appliquer les principes du graphisme pour créer des compositions visuelles percutantes et fonctionnelles
- ◆ Développer des compétences dans l'utilisation de logiciels de conception multimédia pour la création de graphiques et d'animations
- ◆ Appliquer des techniques de conception de personnages et de décors pour la création d'illustrations dans divers médias
- ◆ Développer des compétences pour combiner des éléments visuels et narratifs dans des projets multimédias interactifs
- ◆ Appliquer les principes de la théorie des couleurs, de la typographie et de la composition dans la création d'illustrations et de designs
- ◆ Développer des compétences dans la création de contenu multimédia pour les plateformes numériques et les réseaux sociaux
- ◆ Appliquer des techniques d'animation 2D et 3D pour créer des séquences visuelles attrayantes dans des projets multimédias
- ◆ Développer des compétences dans la création d'interfaces graphiques et d'éléments interactifs pour des applications et des sites web
- ◆ Appliquer les principes d'utilisabilité et d'accessibilité dans la conception d'interfaces et d'expériences interactives
- ◆ Développer des compétences dans la production de contenus visuels pour le marketing et la publicité numérique
- ◆ Appliquer l'illustration à la création de contenus éducatifs et de ressources d'apprentissage multimédia
- ◆ Développer des compétences en gestion de projets multimédias, de la conception à la réalisation finale
- ◆ Appliquer des techniques d'illustration à la conception de produits et d'emballages afin d'améliorer l'identité visuelle des marques
- ◆ Développer des compétences dans la création de contenu multimédia pour les jeux vidéo et les applications mobiles
- ◆ Appliquer les principes de conception d'expériences utilisateur (UX) et de conception d'interfaces utilisateur (UI) dans des projets multimédias
- ◆ Développer des compétences en illustration pour les médias imprimés, tels que les livres, les magazines et les supports promotionnels
- ◆ Appliquer l'illustration numérique à la création de contenu visuel pour le cinéma, la télévision et les plateformes de streaming
- ◆ Développer des compétences dans l'utilisation d'outils de modélisation 3D et de visualisation pour des projets multimédias
- ◆ Appliquer des techniques de narration visuelle pour améliorer la communication et l'impact des projets multimédias



## Objectifs pédagogiques spécifiques

### Module 1. Culture audiovisuelle

- ◆ Identifier les caractéristiques de la postmodernité et son influence sur la culture visuelle
- ◆ Examiner les principes de la sémiotique et leur application dans l'analyse des symboles audiovisuels
- ◆ Relier les concepts d'intertextualité aux stratégies créatives dans les productions visuelles
- ◆ Étudier l'évolution du cinéma et ses nouvelles formes narratives et technologiques

### Module 2. Introduction à la couleur

- ◆ Reconnaître les propriétés et les attributs de la couleur dans différents contextes visuels
- ◆ Appliquer les théories chromatiques classiques et contemporaines à des projets créatifs
- ◆ Étudier les effets psychologiques de la couleur et son utilisation dans les stratégies de communication visuelle
- ◆ Mettre en œuvre des modèles de couleur dans des projets numériques et imprimés

### Module 3. Langage audiovisuel

- ◆ Analyser les fonctions du langage audiovisuel et son impact sur la narration
- ◆ Décrire les éléments techniques et esthétiques de la caméra, du cadrage et du son
- ◆ Interpréter les relations entre l'espace, le temps et le mouvement dans la création audiovisuelle
- ◆ Proposer des solutions narratives en utilisant des structures et des grammaires cinématographiques

### Module 4. Graphiques animés

- ◆ Définir les caractéristiques et les fonctions des graphiques en mouvement
- ◆ Concevoir des personnages et des décors à l'aide de techniques de *cartooning* et *motion graphics*
- ◆ Organiser des projets d'animation, de la conceptualisation à la finalisation
- ◆ Intégrer des éléments visuels dynamiques dans des compositions audiovisuelles

### Module 5. Design pour la télévision

- ◆ Étudier l'influence du graphisme sur l'identité visuelle des médias télévisuels
- ◆ Examiner les spécifications techniques pour la conception à l'écran
- ◆ Configurer des projets audiovisuels à l'aide d'outils tels qu'Adobe After Effects
- ◆ Étudier l'impact émotionnel de la télévision sur la consommation de contenus visuels

### Module 6. Animation 2D

- ◆ Établir les principes fondamentaux de l'animation 2D et leur application technique
- ◆ Produire des séquences animées à l'aide d'outils numériques et de techniques traditionnelles
- ◆ Structurer des projets d'animation collaboratifs avec des rôles définis
- ◆ Référencer des courts métrages et des techniques d'animation pour la création de projets innovants

### Module 7. Projets d'animation

- ◆ Planifier des projets de *stop motion*, de la conceptualisation à l'exécution
- ◆ Concevoir des personnages, des décors et des récits pour des projets d'animation
- ◆ Optimiser les ressources techniques pour l'animation d'objets et de personnages en mouvement
- ◆ Évaluer les résultats des projets d'animation à l'aide d'une analyse critique

### Module 8. Modélisation 3D

- ◆ Mettre en œuvre des processus de modélisation 3D à l'aide de logiciels spécialisés tels que Blender
- ◆ Configurer l'éclairage, les textures et les éléments dans des décors tridimensionnels
- ◆ Construire des objets et des personnages avec des caractéristiques spécifiques pour des projets artistiques
- ◆ Organiser des salles d'exposition virtuelles à l'aide d'outils de conception avancés

### Module 9. Illustration et animation

- ◆ Combiner illustration et animation dans des projets visuels à l'aide de techniques innovantes
- ◆ Conceptualiser des histoires graphiques à l'aide de scénarios techniques et narratifs solides
- ◆ Sélectionner les technologies actuelles pour la production d'illustrations animées
- ◆ Concevoir des campagnes publicitaires en intégrant des éléments visuels dynamiques

### Module 10. Photographie digitale

- ◆ Examiner les bases techniques de la photographie et son évolution historique
- ◆ Configurer des équipements et des outils pour la production d'images numériques de haute qualité
- ◆ Appliquer des techniques d'éclairage avancées dans des projets photographiques
- ◆ Développer des portfolios photographiques professionnels pour des contextes créatifs

### Module 11. Typographie

- ◆ Identifier les principes fondamentaux de la typographie et son évolution historique
- ◆ Concevoir des compositions typographiques en mettant l'accent sur l'esthétique et la fonctionnalité
- ◆ Optimiser l'utilisation des polices et des licences typographiques dans les projets graphiques
- ◆ Créer des affiches typographiques percutantes à l'aide de techniques de conception avancées

### Module 12. Illustration et *lettering*

- ◆ Définir les éléments essentiels du *lettering* et leur intégration dans des projets graphiques
- ◆ Conceptualiser des familles typographiques personnalisées à des fins créatives et publicitaires
- ◆ Concevoir des compositions de *lettering* adaptés à différents supports numériques et physiques
- ◆ Intégrer des techniques de calligraphie et de typographie dans la création d'identités visuelles

### Module 13. Outils de la suite Adobe

- ◆ Configurer des projets graphiques et d'illustration à l'aide d'Adobe Photoshop et Illustrator
- ◆ Perfectionner les techniques d'illustration numérique à l'aide de pinceaux personnalisés
- ◆ Développer des animations vectorielles en combinant Illustrator et After Effects
- ◆ Mettre en œuvre des identités graphiques dans les médias numériques à l'aide d'Adobe Suite

### Module 14. Illustration avec l'iPad

- ◆ Utiliser des applications avancées telles que Procreate pour l'illustration créative
- ◆ Configurer des projets d'illustration réaliste et naturaliste dans des environnements numériques
- ◆ Adapter les techniques traditionnelles à l'environnement numérique de l'iPad
- ◆ Produire des *storyboards* numériques pour des projets audiovisuels

### Module 15. Narration numérique appliquée à l'illustration

- ◆ Relier la narration numérique à l'illustration dans des contextes multimédias
- ◆ Concevoir des contenus visuels intégrant la sémiotique et le symbolisme narratif
- ◆ Appliquer des techniques de *storytelling* à la création de projets visuels
- ◆ Identifier les tendances clés de l'illustration narrative contemporaine

### Module 16. Illustration éditoriale

- ◆ Configurer des projets d'illustration adaptés à divers formats éditoriaux
- ◆ Intégrer des techniques graphiques dans la création de bandes dessinées et de publications visuelles
- ◆ Optimiser la conception visuelle de magazines, catalogues et livres illustrés
- ◆ Évaluer l'impact de la relation texte-image dans la communication éditoriale

### Module 17. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- ◆ Structurer des récits visuels spécifiques pour la conception de bandes dessinées
- ◆ Intégrer des éléments graphiques et narratifs dans les genres super-héros et fantastique
- ◆ Concevoir des personnages et des décors à l'aide de techniques avancées d'illustration graphique
- ◆ Réaliser des projets personnalisés de bandes dessinées dans des formats traditionnels et numériques

### Module 18. Concept Art

- ◆ Concevoir des personnages, des décors et des éléments visuels pour des projets multimédias
- ◆ Configurer les textures et les couleurs numériques dans la production de *concept art*
- ◆ Planifier des projets de sculpture et de modélisation à l'aide de techniques traditionnelles et numériques
- ◆ Intégrer le langage cinématographique dans le développement de projets conceptuels

### Module 19. Illustration dans le domaine de la mode

- ◆ Concevoir des éléments graphiques pour le développement de collections de mode
- ◆ Analyser les tendances visuelles et culturelles dans le design de mode
- ◆ Appliquer des techniques d'illustration dans les croquis et les imprimés de mode
- ◆ Organiser des projets de design de mode, de la conceptualisation à la production

### Module 20. Techniques et procédures d'illustration

- ◆ Intégrer des styles visuels rétro et contemporains dans des projets d'illustration
- ◆ Optimiser l'illustration dans l'affichage et les projets audiovisuels
- ◆ Mettre en œuvre une iconographie et une signalétique inclusives dans les projets graphiques
- ◆ Configurer des portfolios professionnels qui mettent en valeur les compétences techniques et créatives

# 05

## Opportunités de carrière

À l'issue de ce cursus universitaire, les professionnels seront capables de diriger des projets visuels dans des secteurs clés tels que la publicité, le cinéma, les jeux vidéo et la mode, en appliquant des techniques avancées de conception numérique et d'animation. En outre, ils seront en mesure de gérer des stratégies créatives intégrant la narration visuelle, l'illustration et la modélisation 3D, en s'adaptant aux exigences d'un marché mondial en constante évolution. Grâce à ces compétences, les diplômés seront prêts à accéder à des postes spécialisés dans des studios de design, des agences de publicité et des entreprises technologiques, entre autres environnements professionnels.





“

*Vous vous positionnerez comme un expert en Conception UX, en optimisant les expériences numériques et en développant des interfaces innovantes”*

### Profil des diplômés

Le diplômé de ce Mastère Avancé sera un professionnel hautement qualifié pour créer, diriger et gérer des projets visuels dans divers secteurs. Il maîtrisera en effet les outils numériques, les techniques d'illustration et de Conception, et aura une solide compréhension de la narration visuelle et de l'esthétique contemporaine. De plus, cet expert sera prêt à conceptualiser et à développer des propositions innovantes, adaptées aux tendances mondiales et aux exigences du marché, se distinguant comme un leader créatif dans des secteurs tels que la publicité, l'animation, la conception éditoriale et la modélisation 3D.

*Vous dirigerez des projets visuels  
interdisciplinaires, en combinant vos  
compétences techniques et votre  
vision esthétique contemporaine.*

- ♦ **Créativité et Innovation:** générer des idées originales et appliquer des solutions innovantes dans des projets visuels, en s'adaptant aux tendances mondiales et aux exigences des industries créatives
- ♦ **Esprit Critique et Résolution de Problèmes:** analyser et évaluer des situations complexes, proposer des stratégies visuelles efficaces qui optimisent la communication et l'impact des projets
- ♦ **Gestion du Temps et Adaptabilité:** organiser et hiérarchiser les tâches dans des environnements très exigeants, en s'adaptant avec souplesse à la dynamique changeante des projets et aux progrès technologiques
- ♦ **Travail Collaboratif et Multidisciplinaire:** diriger des équipes composées de profils divers, en encourageant une communication efficace et une synergie dans les projets interdisciplinaires



À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants:

1. **Graphiste Numérique:** créateur d'éléments graphiques pour les médias numériques, les campagnes publicitaires et les plateformes web, à l'aide d'outils de Design avancés
2. **Illustrateur Numérique:** créateur d'images et de graphiques personnalisés pour des livres, des magazines, des jeux vidéo et des projets éditoriaux, adaptés à différents formats physiques et numériques
3. **Animateur 2D/3D:** producteur de séquences animées pour le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et les plateformes de contenu audiovisuel, à l'aide de techniques et de logiciels spécialisés
4. **Artiste Conceptuel:** concepteur visuel de personnages, de décors et d'éléments pour des projets de jeux vidéo, de films et de productions audiovisuelles
5. **Superviseur Motion Graphics:** créateur de graphiques animés utilisés dans les campagnes publicitaires, les contenus audiovisuels et la conception pour la télévision, intégrant animation et effets visuels
6. **Concepteur UX/UI:** concepteur d'interfaces et d'expériences utilisateur pour les applications, les sites web et les plateformes numériques, alliant fonctionnalité et esthétique
7. **Illustrateur Éditorial:** créateur d'illustrations pour les livres, les magazines et les supports imprimés, apportant une valeur visuelle et conceptuelle au contenu littéraire
8. **Développeur de Contenus Multimédias:** créateur de supports visuels et audiovisuels pour les plateformes numériques, les événements interactifs et les campagnes marketing
9. **Illustrateur Publicitaire:** développeur d'images et de compositions visuelles percutantes pour les publicités, les campagnes et le *branding* d'entreprise
10. **Artiste de Storyboards:** chargé d'élaborer des scénarios graphiques pour des projets audiovisuels, en fournissant un récit visuel clair et structuré



06

# Licences de logiciels incluses

TECH est une référence dans le monde universitaire pour associer les dernières technologies aux méthodologies d'enseignement afin d'améliorer le processus d'enseignement-apprentissage. À cette fin, elle a établi un réseau d'alliances qui lui permet d'avoir accès aux outils logiciels les plus avancés du monde professionnel.



“

*Lorsque vous vous inscrivez, vous recevrez, tout à fait gratuitement, les références pour l'utilisation académique des applications logicielles professionnelles suivantes”*

TECH a établi un réseau d'alliances professionnelles avec les principaux fournisseurs de logiciels appliqués à différents domaines professionnels. Ces alliances permettent à TECH d'avoir accès à l'utilisation de certaines d'applications informatiques et de licences de software afin de les rapprocher de ses étudiants.

Les licences de logiciels pour un universitaire permettront aux étudiants d'utiliser les applications informatiques les plus avancées dans leur domaine professionnel, afin qu'ils puissent les connaître et apprendre à les maîtriser sans avoir à engager de frais. TECH se chargera de la procédure contractuelle afin que les étudiants puissent les utiliser de manière illimitée pendant la durée de leurs études dans le cadre du programme de Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia, et ce de manière totalement gratuite.

TECH vous donnera un accès gratuit à l'utilisation des applications logicielles suivantes:



### Google Career Launchpad

**Google Career Launchpad** est une solution pour développer des compétences numériques en technologie et en analyse de données. D'une valeur estimée à **5 000 dollars**, il est inclus **gratuitement** dans le programme universitaire de TECH, donnant accès à des laboratoires interactifs et à des certifications reconnues par l'industrie.

Cette plateforme combine la formation technique avec des études de cas, en utilisant des technologies telles que BigQuery et Google AI. Elle offre des environnements simulés pour expérimenter avec des données réelles, ainsi qu'un réseau d'experts pour un accompagnement personnalisé.

#### Fonctions principales:

- ♦ **Cours spécialisés:** contenu actualisé sur le cloud computing, le machine learning et l'analyse de données
- ♦ **Laboratoires en direct:** pratique avec de vrais outils Google Cloud sans configuration supplémentaire
- ♦ **Certifications intégrées:** préparation aux examens officiels avec validité internationale
- ♦ **Mentorat professionnel:** sessions avec des experts Google et des partenaires technologiques
- ♦ **Projets collaboratifs:** défis basés sur des problèmes réels d'entreprises de premier plan

En conclusion, **Google Career Launchpad** connecte les utilisateurs aux dernières technologies du marché, facilitant leur insertion dans des domaines tels que l'intelligence artificielle et la science des données avec des titres de compétences soutenus par l'industrie.



### Sketch

**Sketch** est une solution de conception professionnelle destinée aux projets numériques modernes, idéale pour créer des interfaces, des prototypes et des systèmes visuels évolutifs. Sa Licence, d'une valeur de **120 euros**, est incluse **gratuitement** dans ce programme universitaire, ce qui donne un accès complet aux outils utilisés par les concepteurs du monde entier.

Cette plateforme facilite la collaboration à distance grâce à son intégration dans le cloud, permettant l'édition simultanée, la gestion centralisée des composants et la révision visuelle en temps réel. Son approche modulaire facilite également la construction de flux de conception clairs, cohérents et facilement adaptables à différentes résolutions ou appareils.

#### Fonctions principales:

- ◆ **Édition vectorielle avancée:** création d'interfaces propres et précises
- ◆ **Composants intelligents:** réutilisation efficace dans des systèmes complexes
- ◆ **Prototypes navigables:** interaction sans besoin d'outils externes
- ◆ **Travail collaboratif dans le cloud:** édition simultanée et révisions instantanées
- ◆ **Plugins personnalisables:** intégration avec d'autres solutions de l'écosystème numérique

En conclusion, **Sketch** offre un environnement professionnel et adaptable qui améliore les performances créatives et techniques dans les projets de conception très exigeants.

07

# Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH Euromed University vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

## L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

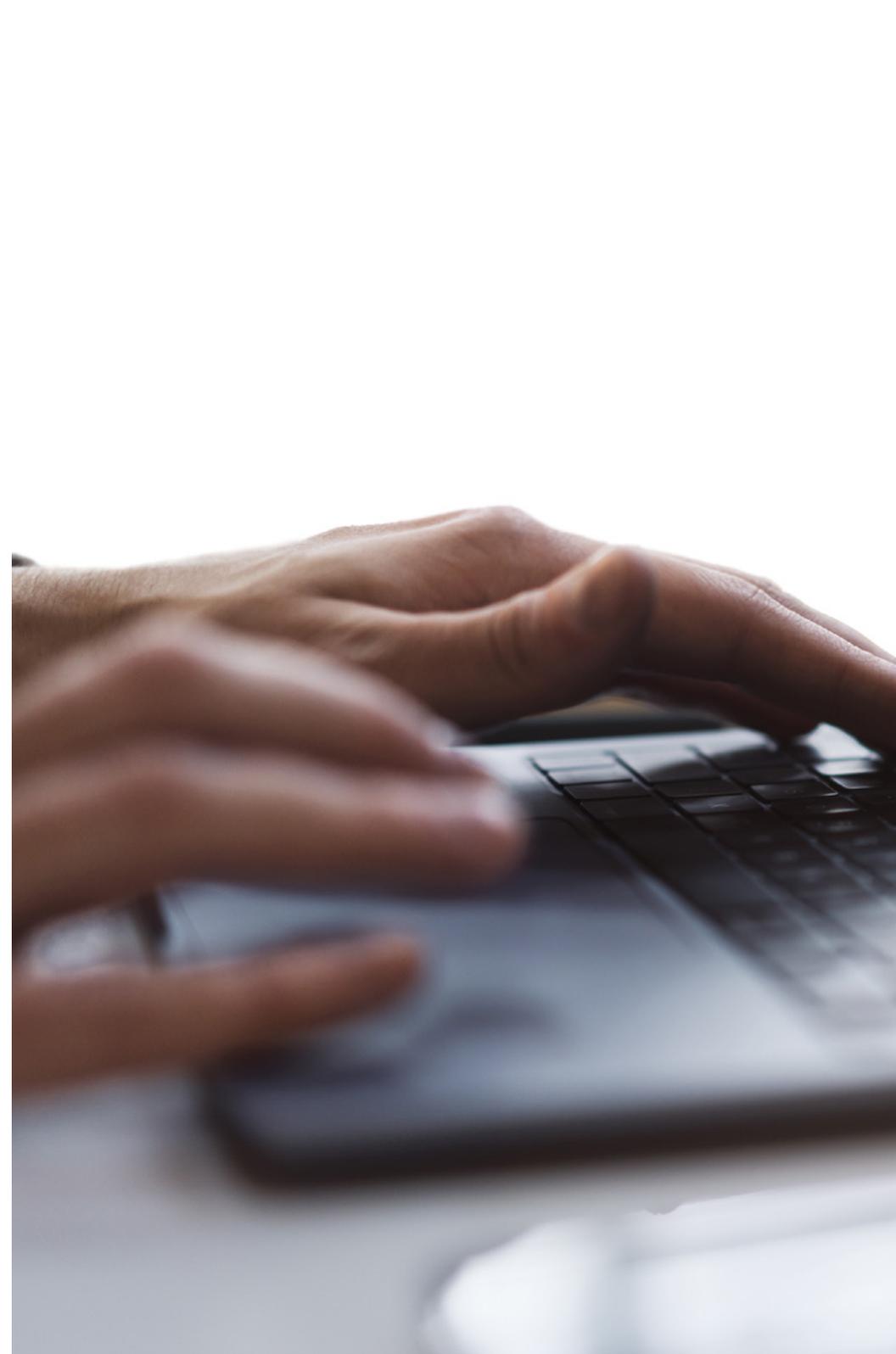
Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

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 Euromed University, 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.

“

*À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



## Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans 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 Euromed University 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 Euromed University 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”*

## 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 Euromed University. 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

À TECH Euromed University, 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 Euromed University 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 Euromed University 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 d'université.

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 Euromed University 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 Euromed University.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant 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 Euromed University 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

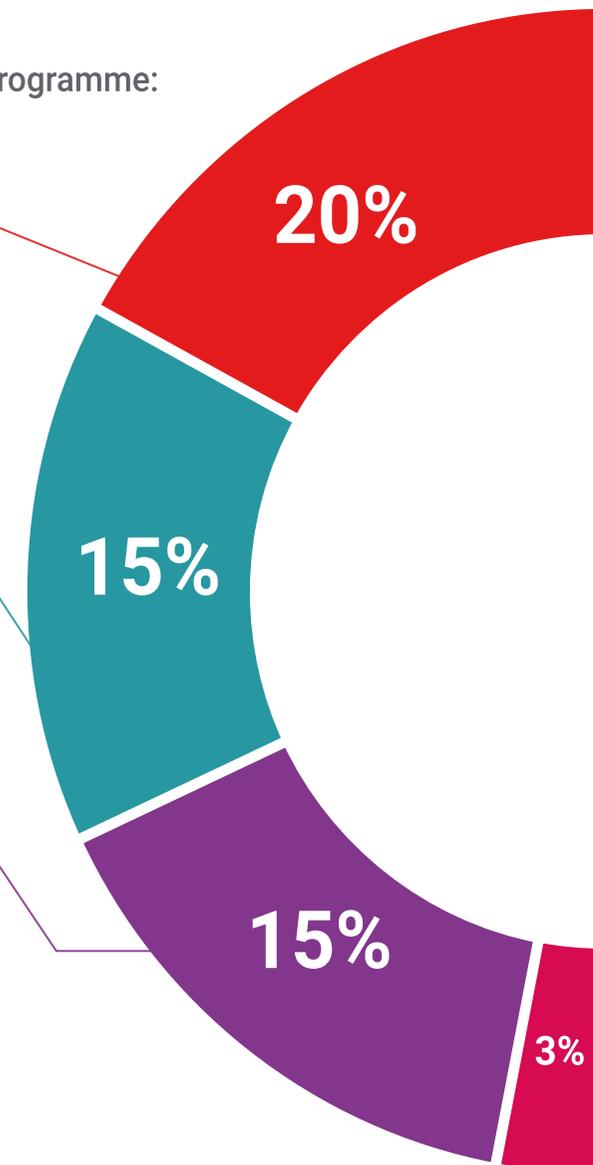
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

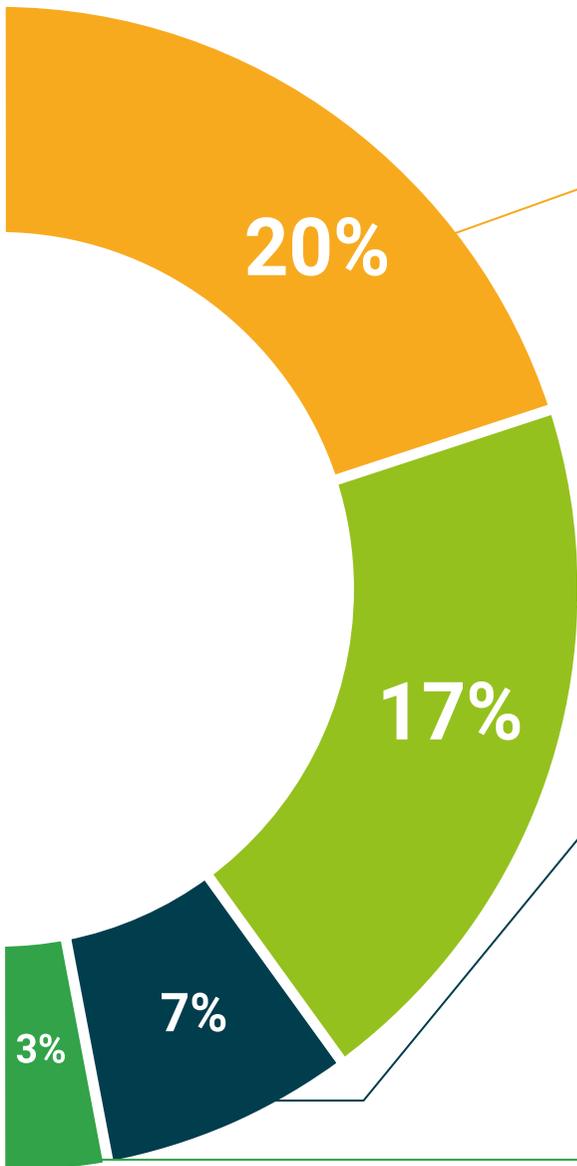
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



#### 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.





#### 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.



# 08 Diplôme

Le Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Avancé délivré par TECH Global University, et un autre par Euromed University of Fes.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir à  
vous soucier des déplacements ou des  
formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia** approuvé par **TECH Euromed University**, la plus grande Université numérique au monde.

**TECH Euromed University** est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Euromed University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

TECH est membre de **The Design Society (DS)**, la plus grande communauté d'experts en sciences de la conception. Cette distinction consolide sa présence dans les réseaux internationaux dédiés à l'évolution théorique et pratique du design.

TECH est membre de:



Diplôme: **Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia**

Modalité: **en ligne**

Durée: **2 ans**

Accréditation: **120 ECTS**



M./Mme \_\_\_\_\_ titulaire du document d'identité \_\_\_\_\_  
a réussi et obtenu le diplôme de:

**Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia**

Il s'agit d'un diplôme propre à l'université de 3 600 heures, équivalent à 120 ECTS, dont la date de début est le //mm/aaaa et la date de fin le //mm/aaaa.

TECH Global University est une université officiellement reconnue par le Gouvernement d'Andorre le 31 janvier 2024, qui appartient à l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES).

À Andorre-la-Vieille, 28 février 2024



**Mastère Avancé en Illustration et Design Multimédia**

Distribution Générale du Programme d'Etudes

Cours	Matière	ECTS	Type	Cours	Matière	ECTS	Type
1*	Culture andersonnifiée	6	08	2*	Typographie	6	08
1*	Introduction à la couleur	6	08	2*	Illustration et "Storyboard"	6	08
1*	Langage audiovisuel	6	08	2*	Studio de la mise en scène	6	08
1*	Graphiques animés	6	08	2*	Illustration avec iPad	6	08
1*	Design pour la narration	6	08	2*	Narration narrative appliquée à l'illustration	6	08
1*	Animation 2D	6	08	2*	Illustration numérique	6	08
1*	Projet d'animation	6	08	2*	Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée	6	08
1*	Illustration 3D	6	08	2*	Concept Art	6	08
1*	Illustration et narration	6	08	2*	Illustration dans le domaine de la mode	6	08
1*	Photographie digitale	6	08	2*	Techniques et procédés de l'illustration	6	08



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH Euromed University 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



**Mastère Avancé**  
Illustration et Design  
Multimédia

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Diplôme: TECH Euromed University
- » Accréditation: 120 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Mastère Avancé

## Illustration et Design Multimédia

The Design Society



**tech** Euromed  
University