

Certificat

Animation Vectorielle 2D





Certificat Animation Vectorielle 2D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : www.techtute.com/fr/jeux-video/cours/animation-vectorielle-2d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie d'étude

page 20

06

Diplôme

page 30

01 Présentation

Moho s'est imposé comme l'un des outils les plus utilisés par les professionnels de l'industrie du jeu vidéo. Ce logiciel d'animation 2D présente de nombreux avantages, notamment la création d'animations de séquences cinématographiques qui racontent l'histoire de manière passionnante. De cette manière, les joueurs bénéficient d'une expérience de jeu plus immersive et s'identifient aux personnages. À cela s'ajoute la possibilité d'ajouter des effets visuels aux animations, tels que des particules, des scintillements et des effets de mouvement. Ces sensations peuvent améliorer l'aspect visuel du jeu et donner lieu à des moments visuels saisissants. En réponse à cela, TECH développe une formation qui approfondira la manipulation du Moho. Le tout dans un format flexible et 100% en ligne.





“

Afin de vous permettre d'atteindre vos objectifs académiques de manière flexible, TECH vous propose une méthodologie d'apprentissage 100 % en ligne, basée sur un accès gratuit aux contenus”

De plus en plus d'entités liées au secteur des jeux vidéo cherchent à intégrer des professionnels de l'Animation Vectorielle 2D dans leurs équipes. En effet, cette technique offre efficacité, souplesse de conception et un style visuel distinctif. Elle aide ainsi les développeurs à optimiser les performances, à maintenir la cohérence visuelle et à créer des expériences de jeu attrayantes pour les joueurs. Pour profiter de ces opportunités, les professionnels doivent se tenir au courant des derniers développements dans ce domaine d'expertise. En outre, ils doivent acquérir les compétences nécessaires pour utiliser les outils technologiques de pointe afin de produire des animations de haute précision.

Pour contribuer à cette mise à jour, TECH lance un programme qui analysera en profondeur les techniques les plus avancées de production d'Animations Vectorielles 2D. Élaboré par une équipe d'enseignants expérimentés, le programme se penchera sur l'utilisation d'Adobe Animate, en mettant l'accent sur ses symboles et ses graphiques. Il aborde également la préparation d'un personnage pour Adobe Animate. Les étudiants seront ainsi en mesure de séparer les éléments et les chemins. Dans le même ordre d'idées, le matériel de formation examinera l'utilisation de Grease Pencil de Blender, qui sera utilisé pour ajouter du contenu supplémentaire à un jeu (tel que des scènes animées) afin d'enrichir l'expérience de l'utilisateur.

La formation est basée sur la méthode du *Relearning*, dont TECH est un pionnier. Ce système utilise la réitération de contenus clés de manière naturelle, garantissant qu'ils restent dans la mémoire des étudiants sans qu'il soit nécessaire de les mémoriser. Il convient de noter que tout ce qui est nécessaire pour accéder au Campus Virtuel est un appareil doté d'un accès à Internet (comme les téléphones mobiles, les tablettes ou les ordinateurs). En outre, les étudiants pourront accéder à une bibliothèque numérique remplie de matériel didactique supplémentaire, enrichissant ainsi leur expérience éducative.

Ce **Certificat en Animation Vectorielle 2D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Animation 2D
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu fournissent des informations théoriques 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
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous utiliserez efficacement le Grease Pencil et créerez des storyboards pour prévisualiser les séquences de jeu avant la production complète”

“

Vous utiliserez l'éclairage et l'ombrage de vos personnages pour établir les volumes”

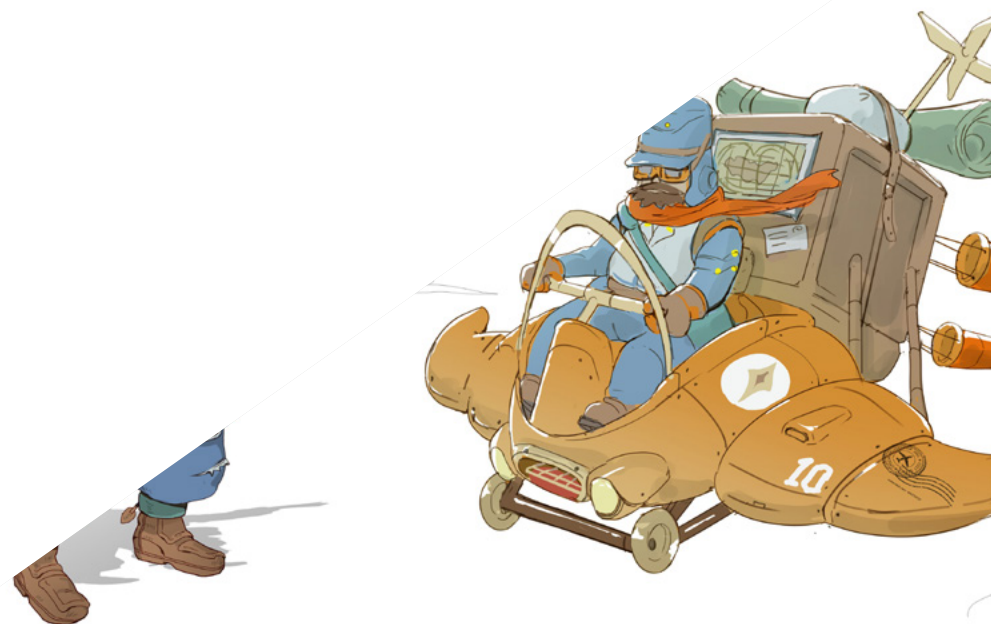
Le programme comprend dans son corps enseignant des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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

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

Vous maîtriserez des logiciels alternatifs tels que Krita, Animation Paper et Open Toonz-Anime.

Profitez des avantages de la méthodologie Relearning, qui vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'étude, en vous adaptant à votre emploi du temps.



02

Objectifs

À l'issue de ce diplôme universitaire, les diplômés seront en mesure d'utiliser Adobe Animate de manière experte, en appliquant ses outils pour créer des animations 2D de manière efficace. Les étudiants maîtriseront également Toon Boom Harmony et tireront parti de ses fonctions avancées pour concevoir des personnages ou des objets en 2D. Ils tireront également pleinement parti des capacités de Story Board Pro dans la phase de préproduction, ce qui permettra aux experts de planifier des séquences animées en détail. En outre, ils utiliseront Moho pour manipuler des éléments et des personnages de haute qualité.





“

Accédez à la bibliothèque de ressources multimédias et à l'ensemble du syllabus dès le premier jour. Pas d'horaire fixe, pas d'assiduité!”



Objectifs généraux

- ♦ Maîtriser le langage visuel dans le domaine de l'animation 2D
- ♦ Appliquer les principes fondamentaux de l'animation 2D pour créer des séquences convaincantes et attrayantes
- ♦ Rechercher et appliquer les tendances et les avancées technologiques dans le domaine de l'animation 2D, en se tenant au courant des innovations et en adaptant les pratiques aux normes de l'industrie
- ♦ Encourager la créativité et l'originalité dans la création de concepts, de personnages et d'intrigues, en promouvant l'innovation et la différenciation dans les projets d'animation
- ♦ Se spécialiser dans des domaines spécifiques de l'animation, en adaptant les compétences à différents styles et genres
- ♦ Maîtriser les phases de préproduction pour planifier et conceptualiser efficacement des projets d'animation
- ♦ Mettre en œuvre des techniques de post-production et des stratégies de marketing pour optimiser la diffusion et l'impact des productions animées
- ♦ Analyser et évaluer son propre travail et celui des autres, en identifiant les points à améliorer et en appliquant les ajustements nécessaires pour optimiser la qualité finale des animations





Objectifs spécifiques

- ♦ Utiliser Adobe Animate de manière experte, en appliquant ses outils et ses fonctions pour créer des animations 2D avec efficacité et précision
- ♦ Utiliser habilement Toon Boom Harmony, en tirant parti de ses fonctions avancées pour créer et manipuler des animations 2D
- ♦ Exploiter les capacités de Story Board Pro dans la phase de préproduction, en utilisant ses outils pour la planification détaillée des séquences animées et la création de *story-boards*
- ♦ Appliquer le *Greased Pencil* de Blender dans l'animation 2D, en tirant parti de ses outils pour la création et la manipulation de traits et d'éléments visuels



Suivez une formation spécialisée adaptée à votre profession pour vous améliorer chaque jour dans la conception d'Animations Vectorielles 2D"

03

Direction de la formation

TECH est à l'avant-garde de l'éducation et c'est pourquoi elle offre un enseignement d'élite aux étudiants qui obtiennent ses diplômes, ainsi que des ressources didactiques qui mènent à bien le développement de chacun de ses programmes académiques. Ainsi, le diplômé aura accès à un matériel important développé par un personnel enseignant expérimenté et hautement qualifié en Animation Vectorielle 2D. Leur solide expérience et leur grande connaissance du secteur apporteront de solides connaissances aux étudiants qui suivront ce programme.





“

Les principaux experts en Animation Vectorielle 2D se sont réunis dans ce programme pour vous montrer toutes leurs connaissances dans ce domaine”

Direction



Dr Larrauri, Julián

- Producteur Exécutif chez Capitán Araña
- Producteur Délégué chez Arcadia Motion Pictures
- *Head of Production*, Directeur et Scénariste chez B-Water
- Producteur Exécutif, Directeur de Production et Responsable du Développement chez Ilion Animation Studios
- Directeur de Production chez Imira Entertainment
- Doctorat en Humanités de l'Université Rey Juan Carlos
- Master en Production Exécutive de Films et de Séries de l'Audiovisual Business School
- Master en Communication et Gestion de la Publicité de l'ESIC
- Licence en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- Nommé dans la catégorie "Meilleur Directeur de Production" aux Goya Awards pour "Mortadelo y Filemón vs. Jimmy el Cachondo"



“

Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne"

04

Structure et contenu

Cette formation universitaire fournira aux étudiants les outils les plus avancés pour la création d'Animations Vectorielles 2D. À cette fin, le programme se penchera sur la préparation d'un personnage pour Toon Boom Harmony, en tenant compte d'aspects tels que le traçage, les os et le contrôle numérique. En même temps, le programme analysera l'utilisation d'Adobe Animate, en abordant l'interpolation de formes et la caméra virtuelle. En outre, le matériel pédagogique se concentrera sur l'utilisation de Story Board Pro pour la planification et la prévisualisation de scènes, de séquences et de narrations visuelles.

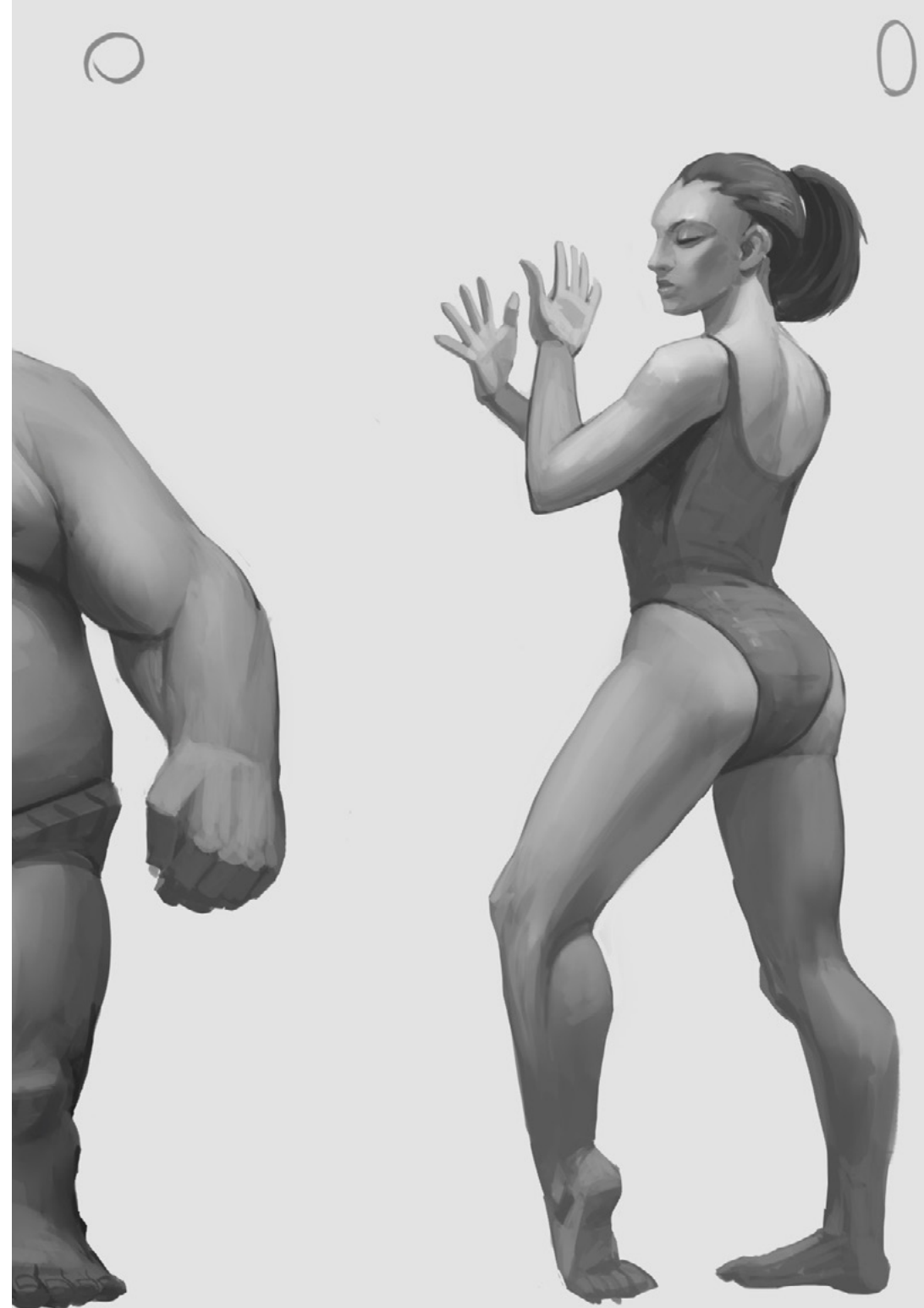


“

*Un syllabus complet et actualisé configuré
comme un outil de formation de qualité
exceptionnelle”*

Module 1. Animation Vectorielle

- 1.1. Bitmaps et vecteurs
 - 1.1.1. Bitmaps
 - 1.1.2. Dessin vectoriel
 - 1.1.3. Comparatifs et applications
- 1.2. Utilisation d'Adobe Animate
 - 1.2.1. Symboles, graphiques et outil de clip vidéo
 - 1.2.2. Interpolation de mouvement et mouvement semi-tridimensionnel
 - 1.2.3. Interpolation des formes et caméra virtuelle
- 1.3. Utilisation de Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Bibliothèques
 - 1.3.2. Os et déformateurs
 - 1.3.3. Couleur automatique
- 1.4. Préparation d'un personnage pour Adobe Animate
 - 1.4.1. Séparation des éléments et traçage
 - 1.4.2. Touches internes
 - 1.4.3. Construction des caractères
- 1.5. Préparer un personnage pour Toon Boom Harmony
 - 1.5.1. Disposition
 - 1.5.2. Os et contrôle numérique
 - 1.5.3. Ajustements
- 1.6. Lumières et ombres dans Toon Boom Harmony
 - 1.6.1. Régler les volumes
 - 1.6.2. Lumières et caméra virtuelles
 - 1.6.3. Projection des ombres
- 1.7. Utilisation de Story Board Pro
 - 1.7.1. Interface
 - 1.7.2. Ligne de Temps
 - 1.7.3. Édition numérique





- 1.8. Logiciels alternatifs
 - 1.8.1. Krita
 - 1.8.2. Animation Paper
 - 1.8.3. Open Toonz- Anime
- 1.9. Utilisation de Moho
 - 1.9.1. Exploration de l'interface
 - 1.9.2. Outil Smart Warp
 - 1.9.3. Outils Smart Bones et Pin Bones
- 1.10. Utiliser Greased Pencil de Blender
 - 1.10.1. Reconnaissance du Software
 - 1.10.2. Pilotes et fonctionnalités supplémentaires
 - 1.10.3. Synchronisation labiale automatisée



Ne manquez pas l'occasion de donner un coup de fouet à votre carrière grâce à ce programme innovant de 6 semaines"

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université 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 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

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

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela depuis 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 leur convenance. Ils peuvent toujours décider du moment et du lieu où ils étudient.

“

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



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par le fait qu'elle offre les parcours 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 innovations les plus récentes dans chaque domaine.

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

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

“

Le modèle de TECH est asynchrone, vous pouvez donc étudier avec 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 de cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Elle a été développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit par le biais d'un contenu théorique, mais aussi pour leur présenter des situations réelles complexes. De cette manière, ils peuvent prendre des décisions éclairées 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, c'est l'étudiant lui-même qui construit sa compétence professionnelle grâce à des stratégies telles que le *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 de l'itinéraire académique que l'étudiant entreprend avec TECH. Ils seront ainsi confrontés à de multiples situations réelles et devront intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions. Tout cela dans le but de répondre à la question de savoir comment ils agiraient face à des événements spécifiques complexes dans leur travail quotidien.



Méthode Relearning

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

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

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, chacune étant présentée de manière différente afin de garantir que les connaissances soient pleinement consolidées 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

Ainsi, afin d'appliquer efficacement cette méthodologie, TECH s'attache à fournir à l'étudiant du matériel didactique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent le 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 vidéos, de présentations, d'animations, d'images, etc., afin de fournir à l'étudiant les connaissances et les compétences nécessaires à une carrière réussie.

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 afin de les retenir à long terme. Il s'agit d'un modèle *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, afin de favoriser autant que possible le contact entre mentor et mentoré, un large éventail de possibilités de communication en temps réel et en différé est proposé (messaging interne, forums de discussion, service clientèle téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. Ils auront ainsi un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, 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 universitaire innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et de ses objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'établissement soit devenu l'université la mieux notée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, obtenant une note de 4,9 sur 5.

Accédez au contenu de l'étude depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce à TECH qui est à la pointe de la technologie et de la pédagogie.

Vous pourrez apprendre avec les avantages de l'accès à des environnements d'apprentissage simulés et l'approche d'apprentissage par observation, c'est-à-dire 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

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



Résumés interactifs

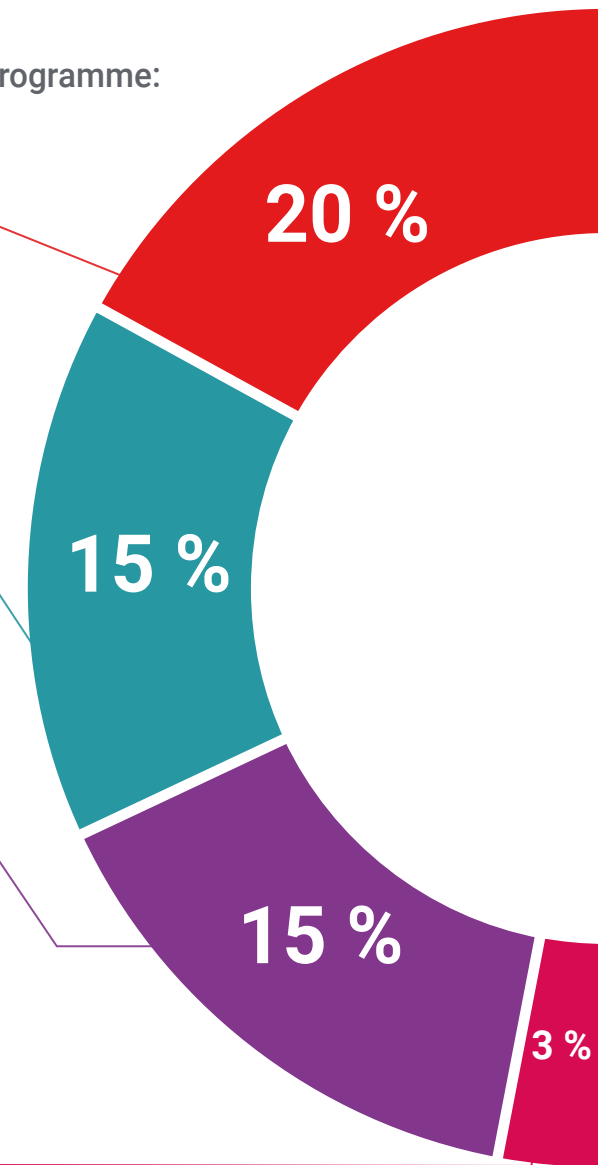
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

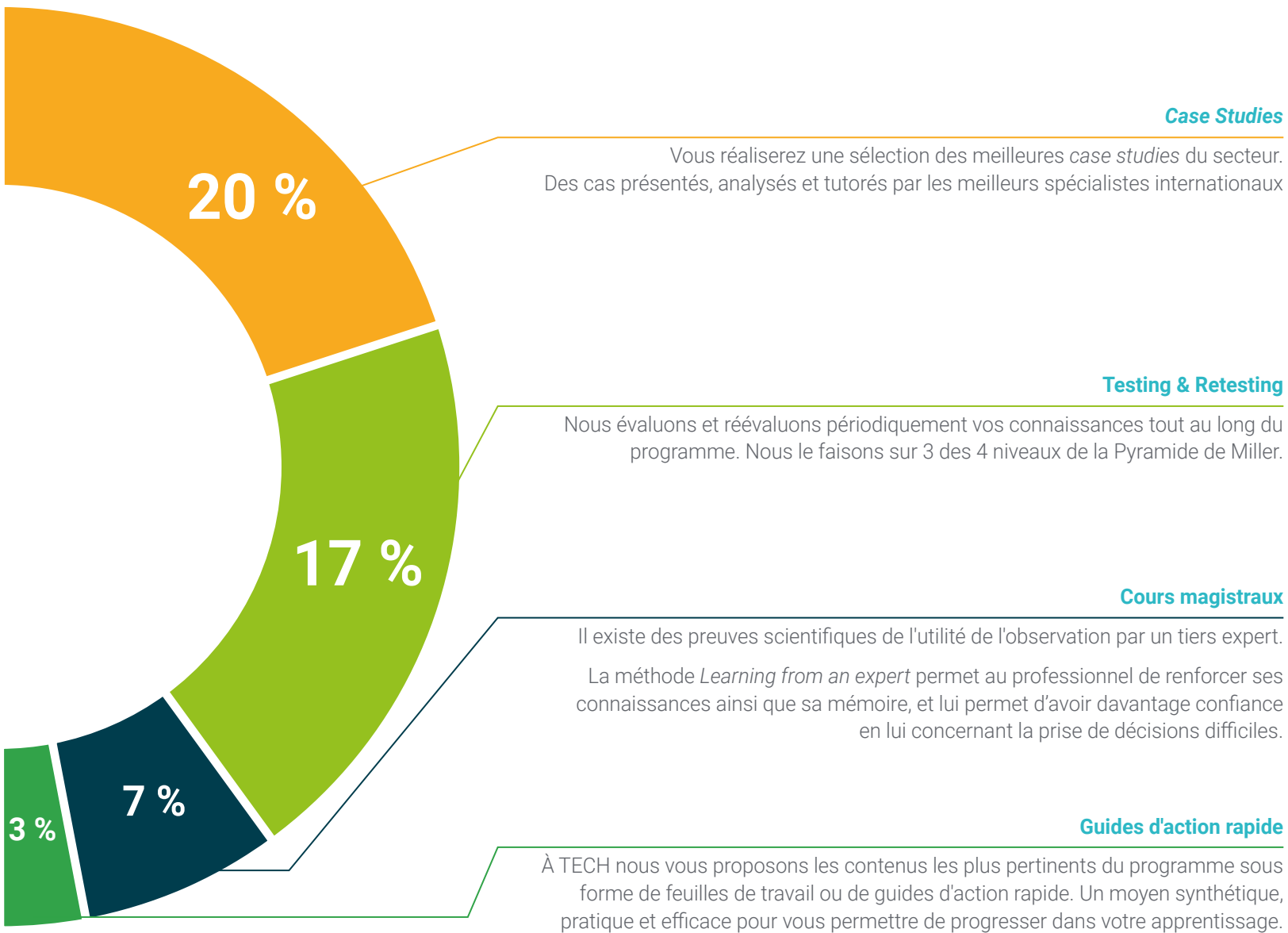
Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Lectures complémentaires

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





06 Diplôme

Le Certificat en Animation Vectorielle 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University.



“

*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 **Certificat en Animation Vectorielle 2D** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

TECH Global 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 Global 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 ce programme.

Diplôme : **Certificat en Animation Vectorielle 2D**

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 semaines**

Accréditation : **6 ECTS**



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



Certificat

Animation Vectorielle 2D

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Certificat

Animation Vectorielle 2D

