

Certificat

Préproduction en Animation 2D



Certificat

Préproduction en Animation 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/preproduction-animation-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

La Valeur Narrative de la Couleur dans l'Animation 2D pour les jeux vidéo est de la plus haute importance, car c'est un élément essentiel de la narration visuelle. En outre, elle permet de transmettre efficacement des informations, des émotions et une atmosphère. Par exemple, les couleurs chaudes telles que le rouge et le jaune peuvent évoquer la joie et le bonheur, tandis que les couleurs froides telles que le bleu peuvent évoquer le calme ou la mélancolie. D'autre part, les couleurs du décor peuvent refléter la personnalité des lieux du jeu. Par exemple, une ville futuriste peut être dominée par des tons métalliques ou néon. Conscient de sa pertinence, TECH développe une formation en ligne à 100 % qui approfondira les particularités de l'écriture des couleurs dans l'Animation 2D.



“

Étudiez depuis le confort de votre maison et
actualisez vos connaissances en ligne avec TECH :
la plus grande Université numérique du monde”

La Préproduction en Animation 2D est une procédure clé qui permet aux développeurs de jeux vidéo de planifier et d'organiser tous les aspects de leurs projets. Cela comprend l'histoire, les personnages, les scénarios, la conception des niveaux et les mécanismes de jeu. À cet égard, une planification solide est essentielle pour garantir que le jeu sera exécuté efficacement et dans le respect du budget. En outre, cette phase permet d'identifier et de résoudre les problèmes potentiels avant qu'ils ne deviennent des obstacles coûteux au cours de la production. Cela permet d'économiser du temps et des ressources en évitant des changements majeurs à des stades ultérieurs du développement.

Dans ce contexte, TECH met en œuvre un Certificat qui approfondira la phase de Préproduction en Animation 2D. L'itinéraire académique se penchera sur la Direction de l'Animation, en se concentrant sur des aspects importants tels que le style, la vision et les responsabilités. En outre, le programme abordera la production en ligne et le flux de travail. À cet égard, les étudiants acquerront des notions de base du programme Shotgun, afin d'assigner des tâches ou de contrôler les activités de développement. D'autre part, le matériel didactique se concentrera sur l'enregistrement des voix finales et l'édition audio en numérique.

En ce qui concerne la méthodologie du Certificat, le diplôme est basé sur une méthodologie 100% en ligne, offrant ainsi une plus grande flexibilité et commodité aux étudiants. Cela permet aux étudiants de combiner leurs études avec le reste de leurs responsabilités quotidiennes. Il convient de souligner l'utilisation du système d'enseignement par *Relearning*, dont TECH est un pionnier. Ce système se concentre sur la répétition de concepts clés pour fixer les connaissances, faciliter un apprentissage solide et durable, et éviter l'effort supplémentaire qu'impliquerait la mémorisation. En ce sens, la seule chose dont le spécialiste aura besoin pour accéder au Campus Virtuel sera un appareil électronique avec accès à Internet.

Ce **Certificat en Préproduction en Animation 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
- ♦ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto-évaluation pour 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 approfondirez le Layout pour créer des expériences attrayantes et stimulantes pour les joueurs”

“

Vous concevrez des lieux qui se distingueront par leur haut niveau de réalisme”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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 aborderez des techniques de communication avancées avec les équipes de création et de production.

Le système Relearning appliqué par TECH dans ses programmes réduit les longues heures d'étude si fréquentes dans d'autres méthodes d'enseignement.



02 Objectifs

À l'issue de ce Certificat, les professionnels maîtriseront la création de *story-boards* et de scénarimages détaillés. Ils mettront en œuvre des principes narratifs et visuels pour planifier efficacement la séquence d'animation. Les diplômés utiliseront également des techniques de prévisualisation de l'animation pour évaluer la faisabilité et l'impact visuel des idées avant la phase de production complète. Les experts procéderont également à une intégration efficace.



“

L'objectif de TECH est de vous former en tant que professionnel hautement qualifié et créatif, capable de contribuer de manière significative à l'industrie de l'animation et du divertissement”



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

- ♦ Maîtriser la création de story-boards et de scénarimages détaillés, en appliquant des principes narratifs et visuels pour planifier efficacement la séquence d'animation
- ♦ Utiliser les techniques d'animation de prévisualisation pour évaluer la faisabilité et l'impact visuel des idées avant la phase de production complète
- ♦ Rechercher et analyser les références visuelles, les styles artistiques et les tendances pertinentes afin d'inspirer et d'enrichir le processus de préproduction
- ♦ Intégrer efficacement le story-board aux éléments conceptuels et visuels, en assurant une planification complète et détaillée des séquences animées



Une institution académique qui s'adapte à vous et conçoit un programme qui vous permettra de concilier vos activités quotidiennes avec une formation de qualité"

03

Direction de la formation

Le principe de base de TECH est d'offrir l'excellence en matière d'éducation. C'est pourquoi ce diplôme universitaire dispose d'un corps enseignant composé d'éminents spécialistes dans le domaine de la Préproduction en Animation 2D. Ces professionnels sont actuellement actifs dans des institutions de renom international. Ils se tiennent donc au courant des dernières avancées dans ce domaine de spécialisation et utilisent les technologies les plus modernes dans leurs procédures quotidiennes. Par conséquent, les étudiants sont assurés de recevoir une mise à jour de première classe.





“

Vous aurez accès à un syllabus conçu par un corps enseignant réputé, ce qui vous garantira un apprentissage réussi”

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"

Professeurs

M. Valle Casas, Carlos

- ♦ Producteur Audiovisuel et Producteur Indépendant
- ♦ Spécialiste du Montage et de la Post-production pour le Cinéma et la Télévision à l'École Séptima Ars
- ♦ Licence en Beaux-Arts de l'Université de Castilla La Mancha
- ♦ Membre de la production du long métrage d'animation *Robot Dreams* produit par Arcadia Motion Pictures



“

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

Ce Certificat fournira aux diplômés une vue d'ensemble complète de la Préproduction en Animation 2D. Conçu par des experts dans le domaine, le programme d'études se penchera sur la création d'un découpage de scénario, à l'aide d'un logiciel de planification. Dans le même ordre d'idées, le programme analysera en détail la conception des accessoires et de leurs feuilles de modèle respectives. En outre, le matériel pédagogique mettra l'accent sur la valeur narrative de la couleur, afin que les étudiants puissent évoquer une large gamme d'émotions chez les joueurs (de la joie à la peur).





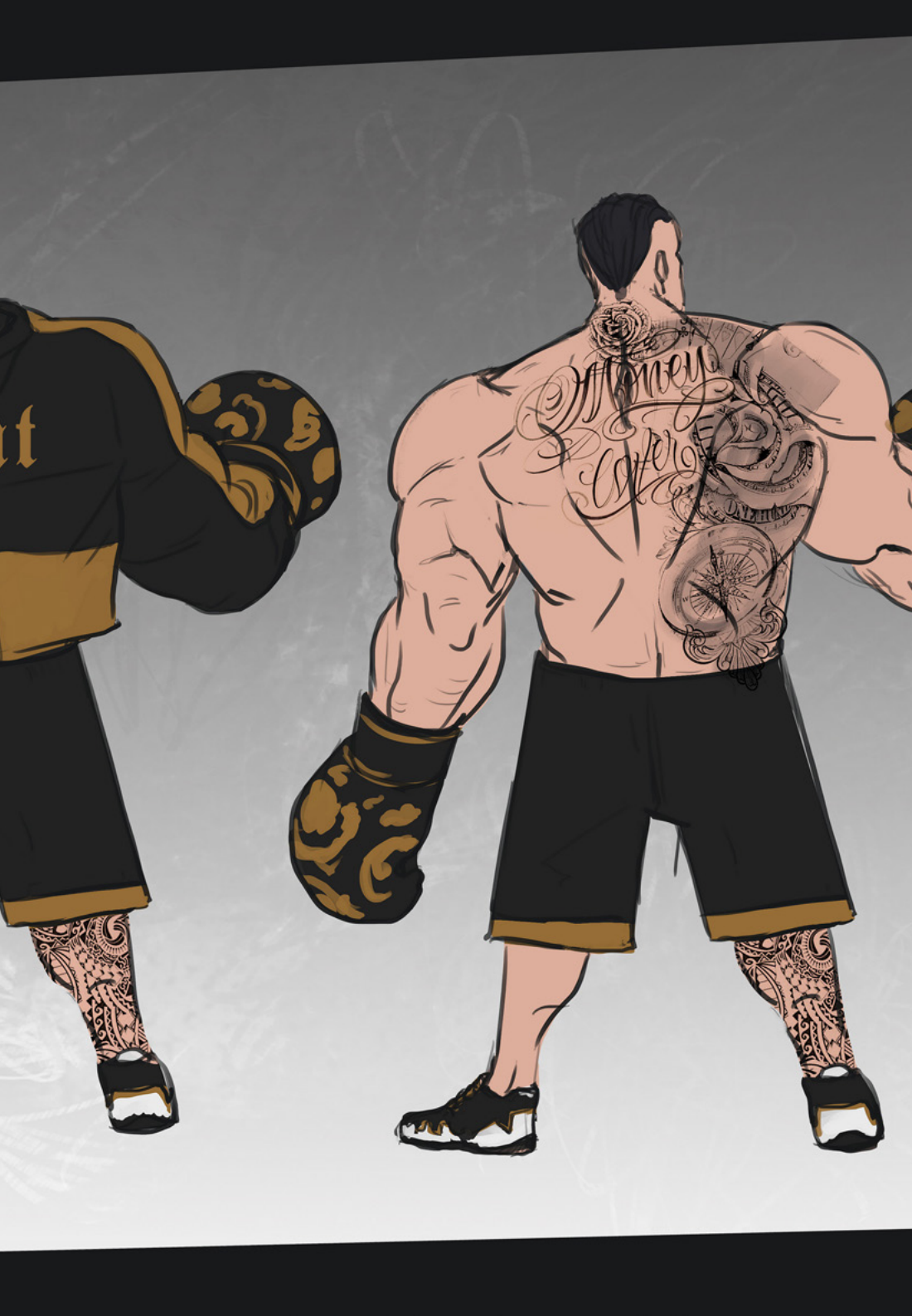
“

*Un programme de haute intensité
qui vous permettra d'avancer
rapidement et efficacement dans
votre apprentissage”*

Module 1. Pré production

- 1.1. Direction de l'animation
 - 1.1.1. Style et vision
 - 1.1.2. Responsabilités, proactivité, volonté et délégation
 - 1.1.3. Communication avec les équipes de création et de production
- 1.2. Découpage du scénario
 - 1.2.1. Logiciel de planification
 - 1.2.2. Identification des ressources d'animation (assets)
 - 1.2.3. Création d'un découpage scénaristique
- 1.3. Production en ligne et flux de travail
 - 1.3.1. Production en ligne
 - 1.3.2. Flux de travail
 - 1.3.3. Introduction au programme Shotgun
- 1.4. Art conceptuel
 - 1.4.1. Du scénario au concept art
 - 1.4.2. Style visuel
 - 1.4.3. Travail avec le réalisateur et les références
- 1.5. Conception des lieux de tournage
 - 1.5.1. Structure et besoins narratifs d'un lieu de tournage
 - 1.5.2. Le lieu hors cadre, les atmosphères et la couleur
 - 1.5.3. Concept art et conception des lieux pour le projet final
- 1.6. Conception des accessoires et feuilles de modèles
 - 1.6.1. Besoins pratiques en matière de conception d'accessoires
 - 1.6.2. Véhicules et éléments praticables
 - 1.6.3. Conception d'accessoires pour le projet final
- 1.7. Scénario des couleurs
 - 1.7.1. La valeur narrative de la couleur
 - 1.7.2. Les clés de la couleur
 - 1.7.3. Scénario couleur pour le projet final





- 1.8. Interprétation du storyboard
 - 1.8.1. Interprétation du storyboard
 - 1.8.2. Conception de *lay out*
 - 1.8.3. *Lay out* finale pour le projet final
- 1.9. Enregistrement des voix finales
 - 1.9.1. Direction des acteurs vocaux
 - 1.9.2. Montage audio numérique
 - 1.9.3. Positionnement de la voix off pour le projet final
- 1.10. Test et animation pilote
 - 1.10.1. Test au crayon
 - 1.10.2. Intégration des lieux et de la couleur
 - 1.10.3. Ajustements et corrections du pilote



Cette formation universitaire vous permettra de réaliser vos aspirations professionnelles en seulement 6 semaines. Inscrivez-vous dès maintenant !

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

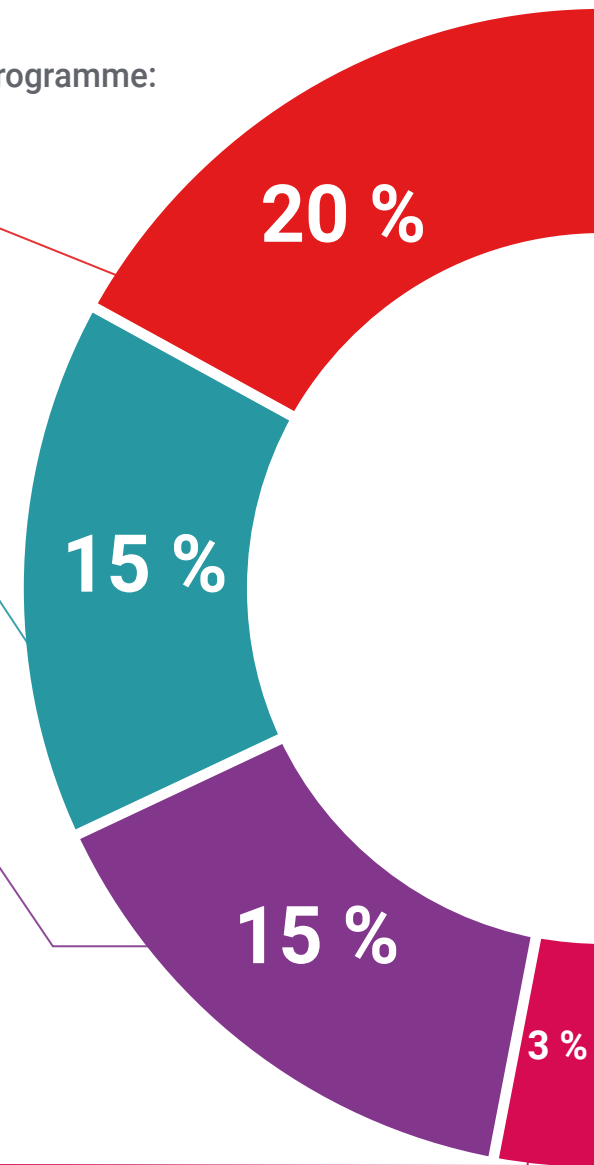
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

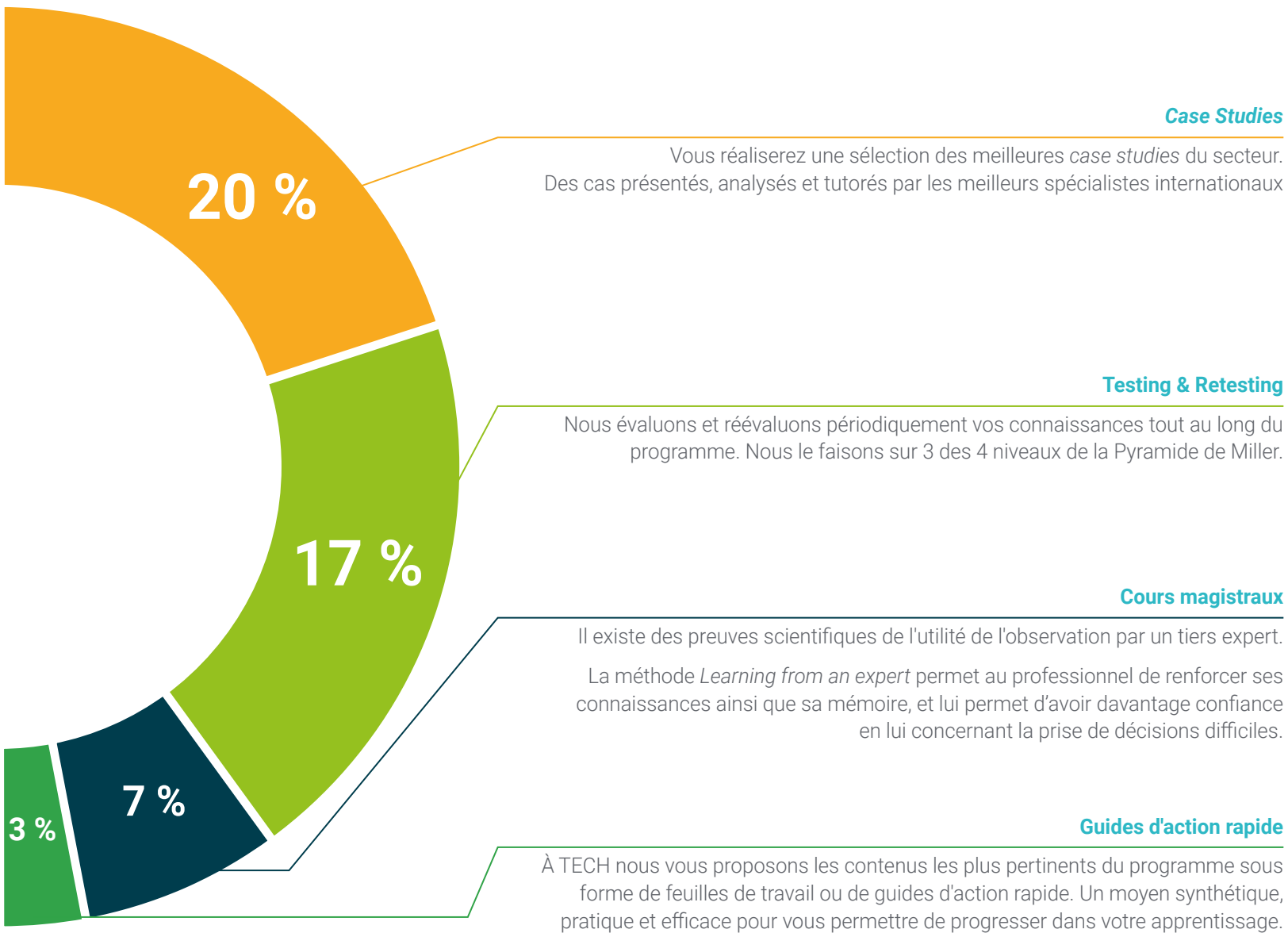
Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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 Préproduction en Animation 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 Préproduction en Animation 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 Préproduction en Animation 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

tech global
university

Certificat
Préproduction en
Animation 2D

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

Certificat

Préproduction en Animation 2D

