

Certificat

Production en Animation 2D





## Certificat Production 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/production-animation-2d](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/cours/production-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

Dans le contexte de l'Animation 2D dans les jeux vidéo, le Nettoyage des Traits permet d'améliorer la qualité visuelle et l'efficacité de la création des animations. Cette technique est utilisée pour supprimer les irrégularités, corriger les imperfections et faire en sorte que les personnages ou les éléments animés aient un aspect visuel cohérent et attrayant. Ainsi, les personnages, les objets et les arrière-plans apparaissent plus nets à l'écran. En outre, les traits nets réduisent les distractions visuelles inutiles. Les utilisateurs peuvent ainsi se concentrer sur l'action et le jeu sans être distraits par des artefacts graphiques ou des problèmes de rendu. C'est dans cette optique que TECH propose une formation 100% en ligne qui aborde les notions de clean strokes et d'assistance numérique.





“

*A votre rythme! La méthodologie Relearning utilisée dans ce Certificat vous permettra d'apprendre de manière autonome et progressive”*

La Production en Animation 2D est une procédure essentielle pour le développement des jeux vidéo. Elle permet aux développeurs de donner vie aux personnages et à l'histoire du jeu vidéo. En outre, des facteurs tels que les mouvements ou les expressions faciales des protagonistes sont essentiels pour raconter l'histoire et créer un lien émotionnel avec les joueurs. De même, des mouvements doux, des transitions fluides ou des animations convaincantes contribuent à rendre le jeu plus immersif pour le public.

C'est pourquoi TECH lance un Certificat qui fournira les clés de la Production en Animation 2D. Le syllabus fournira aux étudiants les clés de la conception du mouvement, basée sur *l'Acting Facial*, le *Break downs* et le *Spacing*. Dans le même ordre d'idées, le programme abordera les principes de l'entrelacement des arcs et des trajectoires. Le diplôme examinera également les techniques d'ombrage numérique et de trait par trait afin d'enrichir le style des étudiants. En outre, les étudiants apprendront à utiliser le logiciel After Effects, ce qui leur permettra de combiner des animations, des effets visuels et des éléments graphiques pour produire des séquences cinématographiques de grande qualité.

D'autre part, ce programme perturbateur se caractérisera par un mode d'étude innovant 100 % en ligne et une plateforme didactique équipée de ressources d'apprentissage de pointe. Celles-ci comprendront divers matériels multimédias tels que des vidéos explicatives, des résumés interactifs et des tests d'auto-connaissance. TECH fournira également aux étudiants un système d'étude complet : le *Relearning*. Ce système permettra d'assimiler des concepts complexes grâce à leur répétition progressive et intensive tout au long du programme d'études. De cette manière, les diplômés n'auront pas à mémoriser les contenus et pourront les intégrer dans leur travail d'une manière plus souple et plus efficace. La seule condition pour les étudiants est de disposer d'un appareil électronique capable d'accéder à l'internet (téléphone portable, *tablette* ou ordinateur) pour accéder au Campus virtuel et profiter des contenus pédagogiques les plus dynamiques du marché académique.

Ce **Certificat en Production 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
- ♦ 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 maîtriserez l'Acting Facial et créerez des personnages convaincants dans vos jeux vidéo”*

“

*Vous nourrirez votre pratique professionnelle avec les techniques de lip-sync les plus avancées”*

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle dans cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés et d'organismes de premier plan de sociétés de référence 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 souhaitez vous spécialiser dans le Nettoyage de Traces et l'Assistance ? Réalisez-le grâce à cette formation.*

*Vous atteindrez vos objectifs grâce aux outils didactiques de TECH, y compris les vidéos explicatives et les résumés interactifs.*



# 02

## Objectifs

À l'issue de cette formation universitaire, les diplômés auront acquis les compétences et les connaissances nécessaires pour travailler dans le secteur de l'Animation 2D. Ainsi, les étudiants seront qualifiés pour ajuster la qualité visuelle de l'animation. À cet égard, les professionnels effectueront les révisions et les corrections nécessaires pour assurer la cohérence et l'impact esthétique. En outre, les experts intégreront les technologies émergentes dans la production d'animation, ce qui leur permettra de se tenir au courant des innovations du secteur. Ils seront également prêts à relever des défis inattendus au cours de cette étape.





“

*Grâce aux méthodes d'aide à l'apprentissage les mieux notées dans l'enseignement en ligne, ce Certificat vous permettra d'apprendre en douceur, de manière régulière et efficace”*



## 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

- ♦ Contrôler et ajuster la qualité visuelle de l'animation, en apportant les révisions et les corrections nécessaires pour garantir la cohérence et l'impact esthétique
- ♦ Résoudre les problèmes et les défis inattendus au cours de la production, s'adapter aux changements et proposer des solutions créatives pour assurer la réussite du projet d'animation
- ♦ Intégrer les technologies émergentes et les tendances actuelles dans la production d'animations 2D, en se tenant au courant des innovations du secteur

“

*Vous acquerez des connaissances sans limites géographiques ni calendrier préétabli”*

# 03

## Direction de la formation

L'un des éléments qui distingue ce diplôme universitaire est le personnel enseignant chargé de développer son contenu avancé. Ainsi, TECH garantit aux étudiants l'accès à une information exhaustive et rigoureuse développée par des experts en Production en Animation 2D. De plus, grâce à sa proximité, les étudiants pourront résoudre leurs doutes sur le contenu de ce programme tout au long des 6 semaines.





“

*Formez-vous avec les meilleurs! La diversité des talents et de l'expertise du corps professoral créera un environnement d'apprentissage enrichissant”*

## 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

### Mme Marqueta Moreno, Patricia

- ◆ Coordinatrice de Production chez Gigglebug Entertainment
- ◆ Coordinatrice de Production chez Lighthouse Studios
- ◆ Assistante de Production chez Able and Baker
- ◆ Assistante de Production à The SPA Studios
- ◆ Experte en Animation et Effets Spéciaux
- ◆ Diplôme de l'U-tad - Centre Universitaire de Technologie et d'Art Numérique

“

*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

Avec une approche éminemment pratique, ce Certificat se concentrera sur les détails de la Production en Animation 2D. L'itinéraire académique se penchera sur l'utilisation de la Rough Animation, qui permettra aux développeurs de peaufiner les interactions du jeu avant d'investir des ressources dans des animations finales détaillées. Le programme d'études se penchera également sur les poses clés des personnages, en mettant l'accent sur les signaux de synchronisation labiale. En outre, la formation couvrira des aspects tels que l'ombrage numérique, les dégradés et les couches d'ombre. En outre, le matériel pédagogique explorera la composition numérique et les caméras.





“

*Vous apprendrez des leçons précieuses à travers des cas réels dans des environnements d'apprentissage simulés”*

## Module 1. Production

- 1.1. Utilisation de Rough Animation
  - 1.1.1. Première passe
  - 1.1.2. Masses, arcs et contacts
- 1.2. Conception du mouvement
  - 1.2.1. Action corporelle et indices narratifs
  - 1.2.2. *Acting* facial
  - 1.2.3. *Break downs* et *spacing*
- 1.3. Positions clés
  - 1.3.1. Résolution des poses clés
  - 1.3.2. Révision des masses
  - 1.3.3. Clés de synchronisation labiale
- 1.4. Entrelacement
  - 1.4.1. Principes de l'entrelacement
  - 1.4.2. Entrelacement d'arcs et de routes
  - 1.4.3. Entrelacement numérique
- 1.5. Nettoyage des traces et assistance
  - 1.5.1. Le travail de l'assistant d'animation
  - 1.5.2. La ligne dans le nettoyage des traits
  - 1.5.3. Nettoyage des traits et assistance numérique
- 1.6. Ombrage numérique et trait par trait
  - 1.6.1. L'ombrage, un deuxième niveau d'animation
  - 1.6.2. Dégradés, demi-teintes et couches d'ombre
  - 1.6.3. L'atelier d'ombrage automatisé
- 1.7. Animation complémentaire
  - 1.7.1. Animation des effets spéciaux
  - 1.7.2. Introduction au logiciel After Effects
  - 1.7.3. Effets numériques
- 1.8. Compositing numérique et caméras
  - 1.8.1. Composition numérique
  - 1.8.2. Animation de la caméra
  - 1.8.3. Caméra multiplan et 2.5D





- 1.9. Rendering
  - 1.9.1. Normes industrielles
  - 1.9.2. Livraison de tests
  - 1.9.3. Livrables finaux
- 1.10. Conception du titre
  - 1.10.1. Introduction au graphisme animé
  - 1.10.2. Conception du titre
  - 1.10.3. Pratique des génériques d'entrée et de sortie

“

*Vous pourrez accéder au Campus Virtuel à tout moment et télécharger les contenus pour les consulter quand vous le souhaitez”*

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 (messagerie 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

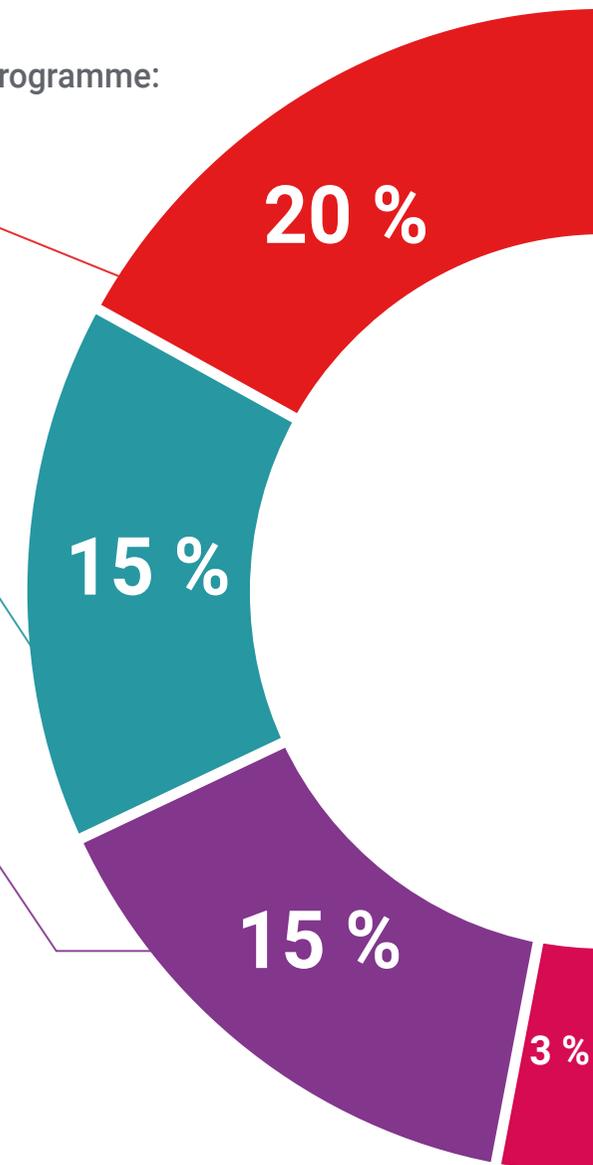
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

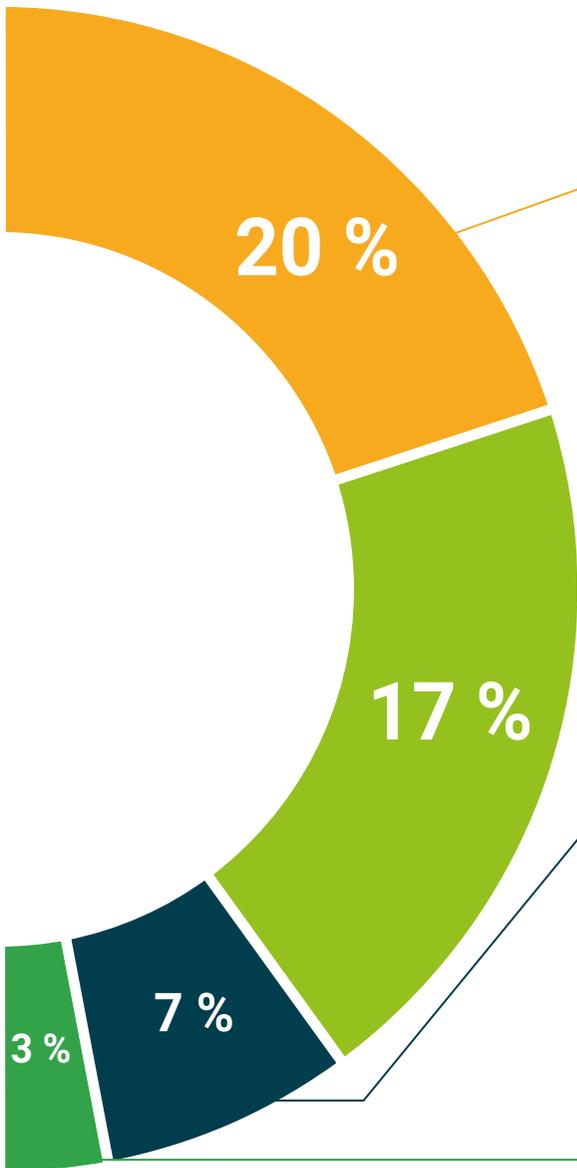
Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### 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.





#### Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* du secteur. Des cas présentés, analysés et tutorés 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, et lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



#### Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du programme sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Production en Animation 2D garanti, 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 Production 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 Production 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

Production en Animation 2D

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

# Certificat

## Production en Animation 2D

