

# Certificat Avancé

## Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D





## Certificat Avancé

### Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D

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

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-production-animation-animation-stopmotion-3d](http://www.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-production-animation-animation-stopmotion-3d)



# Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01

# Présentation

L'animation 3D est le style le plus accepté et le plus répandu actuellement en ce qui concerne la distribution des projets dans les différents formats audiovisuels, ainsi que son application dans le secteur des jeux vidéo ainsi que dans son application dans le secteur des jeux vidéo. Cependant, les techniques de *Stopmotion*, bien que plus anciennes, font toujours partie du quotidien de millions de professionnels qui, grâce au développement de la technologie, ont su adapter leurs tâches à l'évolution de la société. Apprendre ces deux techniques en détail et devenir un expert dans leur utilisation dans des projets de petite et grande envergure est désormais possible grâce à ce programme complet. Grâce à son cursus 100% en ligne, le diplômé sera en mesure de connaître en détail les clés de ces 2 types d'Animation, lui permettant de mettre en œuvre dans sa pratique les stratégies et les compétences professionnelles de création et d'adaptation aux différents formats de marché. de personnages et leur adaptation aux différents formats de marché.



66

*TECH présente ce programme 100% en ligne comme une occasion unique d'évoluer dans votre carrière professionnelle en devenant un expert en Production d'Animation Stopmotion et 3D”*

Les possibilités offertes par l'amélioration de l'Animation 3D dans le secteur audiovisuel, comprenant non seulement le cinéma mais aussi les jeux vidéo, se sont avérées importantes, en offrant ainsi aux producteurs la possibilité de créer des personnages et des scénarios de plus en plus réalistes. Cependant, le développement de cette technique n'aurait pas été possible sans le *Stopmotion*, qui, bien que considéré comme plus traditionnel, est encore utilisé aujourd'hui dans des milliers de projets, précisément en raison de sa caractéristique de continuité.

C'est pourquoi tout professionnel qui souhaite se démarquer dans ce secteur doit avoir une connaissance approfondie des outils des deux techniques, afin de pouvoir adapter son profil à la demande de main-d'œuvre la plus exigeante du secteur, ce qui lui permettra de se démarquer du reste de ses collègues. Pour qu'ils puissent acquérir un haut degré de spécialisation sur ce domaine, TECH présente Certificat Avancé en Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D.

Cette qualification est prévue sur une période de 6 mois et est répartie sur 450 heures dans lequel le diplômé aura accès aux meilleures matières liées à la création de projets à petite et grande échelle utilisant les deux techniques, ainsi que les différentes étapes à suivre par le professionnel lors de sa participation au travail de production.

Grâce à l'exhaustivité avec laquelle ce programme a été conçu, vous acquerez un large éventail de connaissances et de compétences. En outre, grâce à son format 100% en ligne, vous pouvez organiser votre calendrier académique de manière totalement personnalisée, en décider non seulement quand accéder à la Classe Virtuelle, mais aussi à partir de quel appareil, grâce à son optimisation pour tout appareil disposant d'une connexion Internet.

Ce **Certificat Avancé en Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- Le développement d'études de cas présentées par des experts en Production Audiovisuelle et Animation
- Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage contient des informations actuel et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet

“

*En accédant à ce Certificat Avancé, vous obtiendrez les connaissances nécessaires pour connaître en profondeur les équipements nécessaires à la réalisation de Projets 3D complets”*

“

*Vous acquerrez les compétences professionnelles nécessaires pour affronter avec succès les processus de sélection d'entreprises de la stature de géants de l'industrie de l'Animation tels que Mackinnon & Saunders”*

Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine des jeux vidéo, qui apportent l'expérience de leur travail à ce programme, 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 basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous vous plongerez dans les différentes phases du projet de Production d'Animation, afin d'être en mesure de résoudre les problèmes qui peuvent survenir dans chacune d'elles.*

*Cette université vous fournira tous les outils académiques pour acquérir un haut degré de spécialisation en Stopmotion et Animation 3D.*



02

# Objectifs

En raison de la demande de l'industrie de l'Animation pour des professionnels qui maîtrisent les techniques de production 3D et par *Stopmotion*, TECH a conçu cet Certificat Avancé dans le but que le diplômé puisse obtenir un haut degré de spécialisation dans la gestion de ces projets appliqués aux différents formats qui existent aujourd'hui. Ainsi, vous pourrez élargir et perfectionner vos aptitudes et compétences professionnelles, en devenant un expert du secteur en moins de 6 mois grâce aux outils pédagogiques les plus innovants dans le domaine académique.



“

*Quels que soient vos objectifs, TECH vous fournira les outils nécessaires pour les surmonter progressivement et obtenir en conséquence une expérience universitaire unique et hautement enrichissante et habilitante”*



## Objectifs généraux

- ◆ Connaître en détail les rôles nécessaires du professionnel en fonction du type de production à réaliser, ainsi que la gestion des différentes équipes dans les différentes phases du projet
- ◆ Atteindre une maîtrise professionnelle du logiciel de gestion du temps de l'équipe
- ◆ Acquérir une connaissance large, actualisée et complète des ressources qu'un producteur doit savoir gérer

“

*Vous serez en mesure d'appliquer les connaissances acquises dans ce programme à n'importe quel format: des courts et longs métrages aux la représentation graphique dans les jeux vidéo”*





## Objectifs spécifiques

### **Module 1. Projets d'Animation Stopmotion**

- ◆ Découvrez chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation Stopmotion, en fonction de l'équipement artistique utilisé et de la durée de l'œuvre finale
- ◆ Distinguez les phases à réaliser dans ces productions et le temps qu'elles prendront en fonction du projet
- ◆ Calculer le coût monétaire par temps travaillé selon le travailleur
- ◆ Calculez le coût de l'équipement et des logiciels nécessaires

### **Module 2. Projets d'Animation 3D**

- ◆ Découvrez chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation 3D, en fonction de l'équipement artistique utilisé en profondeur la durée de l'œuvre finale
- ◆ Distinguez les phases à réaliser dans ces productions et le temps qu'elles prendront en fonction du projet
- ◆ Calculer le coût monétaire par temps travaillé selon le travailleur
- ◆ Calculez le coût de l'équipement et des logiciels nécessaires

### **Module 3. Programmes et gestion**

- ◆ Préparer le diplômé à gérer le temps du producteur dans les différentes tâches qu'il peut effectuer au cours de la journée
- ◆ Gestion du temps du personnel impliqué dans la production
- ◆ Connaître les orientations à prendre pour recruter du personnel à différents moments en fonction des besoins et du moment
- ◆ Comprendre les modes de communication entre les différents services
- ◆ Produire des documents d'importance vitale dans une production



03

# Direction de la formation

Le corps enseignant de Certificat Avancé en Production d'Animation dans Stopmotion et 3D de l'animation 3D est défini sur la base de trois caractéristiques principales: leur profil académique spécialisé dans le secteur, leur grande expérience professionnelle dans l'industrie et leurs qualités humaines. C'est pourquoi les diplômés de ce diplôme trouveront dans l'équipe enseignante un groupe de professionnels engagés dans leur croissance et leur développement, qui leur offriront leur temps et leur expérience dans la gestion de Projets d'Animation, afin qu'ils puissent en tirer une connaissance afin qu'ils puissent en tirer une connaissance large et spécialisée pour devenir expert dans ce domaine.





“

*L'expérience de l'équipe enseignante influencera positivement la contextualisation du contenu, en lui donnant une vision pratique et en adaptant le programme d'études à la demande professionnelle du marché”*

## Direction



### **M. Martínez Barbadillo, Yago Eriste**

- Directeur Multimédia du Festival du Court-Métrage Feelmotion
- Photographe, Vidéaste et Artiste Numérique chez Feelmotion
- Artiste Numérique chez Nima World
- Technicien de Systèmes chez MetaEnlace
- Licence en Conception et Développement de Jeux Vidéo. École Universitaire ESNE
- Technicien Supérieur en Administration des Systèmes. Lycée Clara del Rey
- Diplôme Officiel en Animation pour une formation aux techniques d'animation classique et numérique et aux différents processus et sections d'une production d'animation



04

# Structure et contenu

Ce diplôme a été conçu selon les normes de qualité qui différencient TECH des autres universités: il est actualisé, complet, dynamique et polyvalent dans son format. C'est pourquoi les diplômés qui optent pour ce programme 100% en ligne optent pour une expérience académique adaptée à leurs besoins et à ceux de l'industrie de la Production d'Animation. Ainsi, grâce à l'utilisation de la méthodologie d'enseignement la plus innovante et efficace du secteur et aux dizaines d'heures de supports didactiques supplémentaires que vous trouverez dans la Classe Virtuelle, vous pourrez tirer le meilleur parti de ce Certificat Avancé, la performance que vous envisagez jusqu'à ce que vous deveniez un spécialiste dans les techniques de Stopmotion et de 3D.



66

*Parmi les compétences que vous pourrez mettre en œuvre dans votre profil professionnel avec ce Certificat Avancé, la gestion des ressources et du personnel dans des projets de petite et grande ampleur se distingue"*

## **Module 1. Projets d'Animation Stopmotion**

- 1.1. Objectifs d'un projet de Stopmotion
  - 1.1.1. Lancement du projet
  - 1.1.2. Interlude
  - 1.1.3. Réalisation du projet
- 1.2. Phases du projet
  - 1.2.1. Distinction
  - 1.2.2. Phases
  - 1.2.3. Durée
- 1.3. Phase de développement
  - 1.3.1. Départements
  - 1.3.2. Rôles
  - 1.3.3. Travail
- 1.4. Phase de pré-production
  - 1.4.1. Départements
  - 1.4.2. Rôles
  - 1.4.3. Travail
- 1.5. Phase de production
  - 1.5.1. Départements
  - 1.5.2. Rôles
  - 1.5.3. Travail
- 1.6. Phase de post-production
  - 1.6.1. Départements
  - 1.6.2. Rôles
  - 1.6.3. Travail
- 1.7. Équipement nécessaire
  - 1.7.1. Software
  - 1.7.2. Hardware
  - 1.7.3. Autre
- 1.8. Long métrage
  - 1.8.1. Temps
  - 1.8.2. Gestion du personnel
  - 1.8.3. Gestion des ressources

- 1.9. Court métrage
  - 1.9.1. Temps
  - 1.9.2. Gestion du personnel
  - 1.9.3. Gestion des ressources
- 1.10. Séries
  - 1.10.1. Temps
  - 1.10.2. Gestion du personnel
  - 1.10.3. Gestion des ressources

## **Module 2. Projets d'Animation 3D**

- 2.1. Objectifs d'un projet d'Animation 3D
  - 2.1.1. Lancement du projet
  - 2.1.2. Interlude
  - 2.1.3. Réalisation du projet
- 2.2. Phases du projet
  - 2.2.1. Distinction
  - 2.2.2. Phases
  - 2.2.3. Durée de chaque phase
- 2.3. Phase de développement
  - 2.3.1. Départements
  - 2.3.2. Rôles
  - 2.3.3. Travail
- 2.4. Phase de pré-production
  - 2.4.1. Départements
  - 2.4.2. Rôles
  - 2.4.3. Travail
- 2.5. Phase de production
  - 2.5.1. Départements
  - 2.5.2. Rôles
  - 2.5.3. Travail

- 2.6. Phase de post-production
  - 2.6.1. Départements
  - 2.6.2. Rôles
  - 2.6.3. Travail
- 2.7. Équipement nécessaire
  - 2.7.1. Software
  - 2.7.2. Hardware
  - 2.7.3. Autre
- 2.8. Long métrage
  - 2.8.1. Temps
  - 2.8.2. Gestion du personnel
  - 2.8.3. Gestion des ressources
- 2.9. Court métrage
  - 2.9.1. Temps
  - 2.9.2. Gestion du personnel
  - 2.9.3. Gestion des ressources
- 2.10. Séries
  - 2.10.1. Temps
  - 2.10.2. Gestion du personnel
  - 2.10.3. Gestion des ressources
- 3.3. Flux de travail
  - 3.3.1. *Pipeline*
  - 3.3.2. Superposition
  - 3.3.3. Tâches
- 3.4. Projets avec différentes équipes
  - 3.4.1. Communication
  - 3.4.2. Localisations
  - 3.4.3. Gestion depuis différentes localisations
- 3.5. Hiérarchies
  - 3.5.1. Producteur
  - 3.5.2. Relation avec les autres départements
  - 3.5.3. Délégation
- 3.6. Logiciels
  - 3.6.1. Logiciels
  - 3.6.2. Actualisations
  - 3.6.3. Interaction
- 3.7. La bible de Production
  - 3.7.1. Contenus
  - 3.7.2. Besoins
  - 3.7.3. Utilisations
- 3.8. *Postmortem*
  - 3.8.1. Utilitaire
  - 3.8.2. *Postmortems*
  - 3.8.3. Projets futurs
- 3.9. Projets
  - 3.9.1. Possibilités
  - 3.9.2. Développements
  - 3.9.3. Perte de l'objectif
- 3.10. Publication de projets
  - 3.10.1. Temps
  - 3.10.2. Publications
  - 3.10.3. Diffusion

### Module 3. Programmes et gestion

- 3.1. Ressources
  - 3.1.1. Temps
  - 3.1.2. Communication
  - 3.1.3. Autres ressources
- 3.2. Temps
  - 3.2.1. Monétisation
  - 3.2.2. Optimisation
  - 3.2.3. Contrats

05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



66

Découvrez le *Relearning*, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprenez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre 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.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



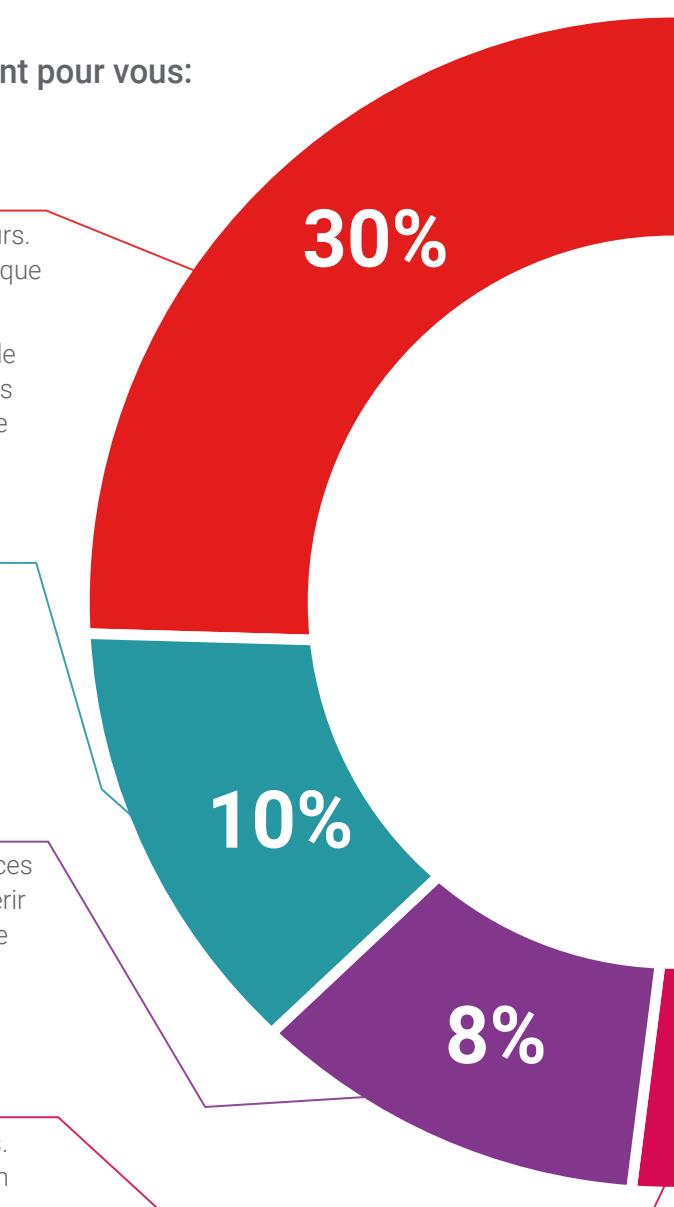
#### Pratique des aptitudes et des compétences

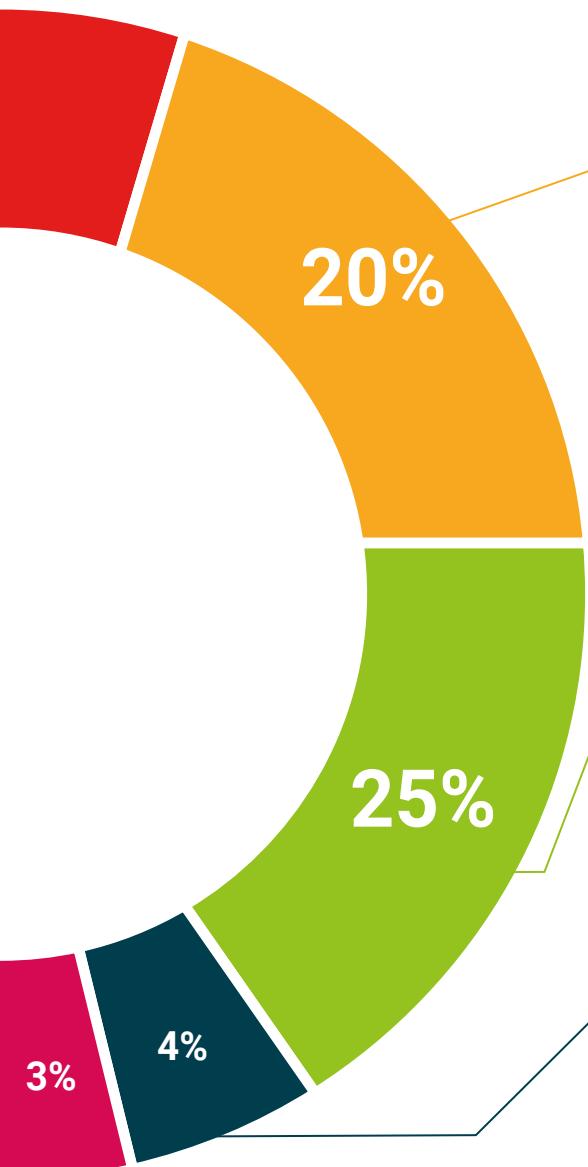
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





**Case Studies**  
Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



**Résumés interactifs**  
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audio, 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".



**Testing & Retesting**  
Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



06

# Diplôme

Le Certificat Avancé en Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



66

*En terminant ce programme avec succès, vous recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer et ni de faire des formalités"*

Ce **Certificat Avancé en Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat Avancé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat Avancé en Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



## Certificat Avancé Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D

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

# Certificat Avancé

## Production d'Animation dans l'Animation Stopmotion et 3D

