

Mastère Spécialisé

Animation 2D





tech université
technologique

Mastère Spécialisé Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/master/master-animation-2d

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Compétences

Page 14

04

Direction de la formation

Page 18

05

Structure et contenu

Page 22

06

Méthodologie

Page 32

07

Diplôme

Page 40

01

Présentation

L'Animation 2D possède un style visuel intemporel et charmant qui permet aux développeurs de créer des mondes et des personnages qui trouvent un écho unique auprès du public. L'Animation 2D est particulièrement efficace pour transmettre des émotions et des expressions faciales détaillées, ce qui contribue à une expérience de jeu plus immersive. En outre, le fait qu'elle soit plus légère que l'animation 3D en termes de ressources informatiques permet des performances plus efficaces, ce qui est essentiel pour les jeux sur des appareils dont les ressources sont limitées. La polyvalence stylistique de l'Animation 2D permet également aux concepteurs d'expérimenter une variété de styles artistiques, allant du *pixel art* à des animations plus élaborées. Dans ce contexte, TECH a mis en place ce programme 100% en ligne, totalement flexible, permettant à l'étudiant de se connecter à tout moment et en tout lieu.





“

Vous perfectionnerez vos compétences en Animation 2D, qui préserve l'élégance et la chaleur des techniques traditionnelles, en devenant une plateforme créative riche en possibilités narratives et stylistiques”

L'Animation 2D offre un large éventail d'avantages, notamment en raison de son style visuel classique et intemporel, qui permet de créer des personnages et des environnements et de capter l'imagination du spectateur d'une manière enchanteresse. En outre, sa simplicité apparente facilite la narration d'histoires complexes d'une manière accessible, ce qui permet d'établir un lien plus profond avec le public. La polyvalence de ce médium permet d'expérimenter des styles visuels et expressifs, offrant aux créateurs une liberté extraordinaire.

C'est ainsi qu'est né ce Mastère Spécialisé en Animation 2D, qui présente un programme complet couvrant des modules conçus pour former les créateurs aux facettes de l'animation bidimensionnelle. Ainsi, les professionnels aborderont les fondements de la conception graphique, en comprenant comment l'utilisation correcte des lignes, des formes et des couleurs contribue à la narration visuelle dans l'animation. Ils étudieront également les principes de base qui régissent le mouvement et l'expression dans ce média, afin de créer des séquences animées convaincantes.

Vous vous plongerez également dans les technologies actuelles, ce qui vous permettra d'acquérir une connaissance de Software et des techniques numériques essentiels à la création d'animations contemporaines en 2D. A cela s'ajoute une compréhension approfondie de certains aspects spécifiques, du développement des personnages à l'application de techniques avancées.

De même, les diplômés seront préparés à planifier efficacement des projets d'animation, en tenant compte d'aspects tels que le scénario et la conception de la production, puis à se concentrer sur l'exécution des projets, en appliquant leurs connaissances à la création d'animations complètes. Enfin, les étudiants seront dotés des compétences nécessaires pour affiner et promouvoir leurs créations sur le marché, en comprenant l'importance du Marketing et de la commercialisation dans ce secteur.

Ainsi, le programme académique offrira une opportunité unique en présentant une modalité entièrement en ligne et flexible. Cette approche donnera aux étudiants une plus grande liberté dans l'organisation de leur emploi du temps, ce qui leur permettra de concilier plus efficacement leurs responsabilités personnelles et professionnelles quotidiennes.

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

- ♦ Le développement de cas pratiques présentées par des experts en Animation 2D
- ♦ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations théorique et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ L'accent mis sur les méthodologies innovantes
- ♦ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et le travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'Animation 2D s'adapte facilement à une variété de plateformes, de la télévision aux médias sociaux, ce qui en fait un outil efficace pour atteindre des publics de tous âges. Inscrivez-vous dès maintenant!"

“

Vous approfondirez les concepts clés qui régissent le mouvement dans l'animation, tels que l'anticipation, la surcharge et le suivi de l'action, grâce à la méthodologie révolutionnaire Relearning”

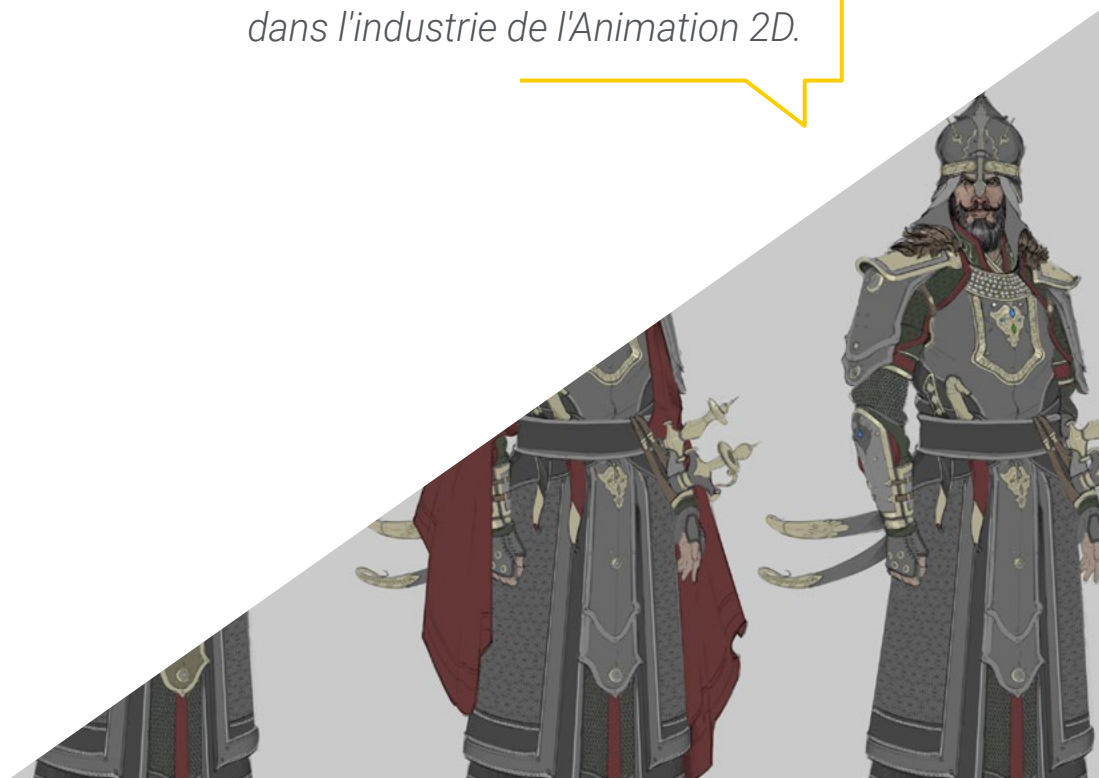
Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine et qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire, un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour 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. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous combinerez la tradition artistique avec les technologies numériques, en abordant les projets d'animation à partir de multiples perspectives créatives.

Vous affinerez et ferez la promotion de vos créations sur le marché, en comprenant l'importance du Marketing et de la commercialisation dans l'industrie de l'Animation 2D.



02

Objectifs

L'objectif principal de ce programme sera de fournir aux concepteurs les compétences et les connaissances avancées nécessaires pour exceller dans la création et la production d'animations en deux dimensions. Ainsi, ce programme académique permettra d'approfondir la compréhension des principes fondamentaux de l'animation, de la création de personnages et de scénarios à la narration visuelle. En outre, les diplômés acquerront des compétences techniques dans des Softwares spécialisés, ainsi que des compétences créatives pour conceptualiser et concevoir des animations étonnantes. De même, le Mastère Spécialisé encouragera la capacité des participants à explorer différents styles artistiques et expressifs dans le domaine de l'Animation 2D.



“

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 postproduction 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

Module 1. Langage 2D

- ◆ Développer des compétences dans la création de scénarios spécifiques pour des projets d'animation en 2D, en considérant la narration visuelle
- ◆ Comprendre et appliquer les principes clés du langage graphique dans la création d'éléments visuels cohérents et esthétiquement attrayants
- ◆ Analyser et appliquer les concepts du langage cinématographique et audiovisuel pour améliorer la narration visuelle
- ◆ Acquérir une solide connaissance du langage de production, de la planification à la livraison finale

Module 2. Principes de l'Animation 2D

- ◆ Analyser et utiliser les techniques d'anticipation, comprendre la composition des forces parallèles et inverses et leur valeur narrative dans la création de séquences animées
- ◆ Développer des compétences en matière de mise en scène afin d'optimiser la présentation visuelle des personnages et des objets en mouvement
- ◆ Intégrer stratégiquement des actions complémentaires et des actions superposées pour enrichir les récits visuels, en apportant des couches de mouvement et d'expressivité aux personnages et aux objets animés

Module 3. Animation Traditionnelle Avancée

- ◆ Perfectionner la technique de l'animation de position, en assurant des transitions fluides et cohérentes entre différentes poses pour obtenir des séquences visuelles dynamiques et expressives
- ◆ Maîtriser la création de cycles de déplacement, en optimisant le naturel et la fluidité de l'animation des mouvements de base

- ◆ Intégrer des virages complets de manière transparente dans l'animation 2D, en abordant la représentation réaliste et stylisée des rotations de personnages et d'objets dans différents contextes narratifs
- ◆ Développer des compétences avancées dans l'application de la couleur dans l'animation, en considérant la palette, l'éclairage et la cohérence visuelle

Module 4. Outils Numériques

- ◆ Explorer les alternatives numériques en matière de scénarimage, en utilisant des outils et des logiciels avancés pour optimiser l'efficacité et la qualité
- ◆ Développer des scénarimages conçus pour les animateurs, en considérant la structure narrative et visuelle pour guider le processus d'animation de manière cohérente
- ◆ Appliquer des techniques avancées d'animation, en intégrant les éléments visuels prévus dans les scénarimages de manière cohérente et expressive

Module 5. Design et Animation de Personnages

- ◆ Élaborer des feuilles de modèle détaillées, fournissant des références visuelles complètes pour guider l'animation et assurer la constance de la représentation du personnage
- ◆ Développer des compétences dans la représentation des expressions faciales, en explorant la variabilité des gestes et des émotions pour obtenir des personnages visuellement convaincants

Module 6. Animation Vectorielle

- ◆ Utiliser Adobe Animate de manière experte, en appliquant ses outils et ses fonctions pour créer des animations 2D de manière efficace et précise
- ◆ Utiliser habilement Toon Boom Harmony, en exploitant ses fonctions avancées pour la création et la manipulation d'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 *storyboards*
- ♦ Utiliser Moho de manière efficace, en explorant ses fonctionnalités spécifiques pour la création et la manipulation de personnages et d'éléments animés
- ♦ Appliquer le *Greased Pencil* de Blender à l'animation 2D, en profitant de ses outils pour la création et la manipulation de traits et d'éléments visuels

Module 7. Animation Spécialisée

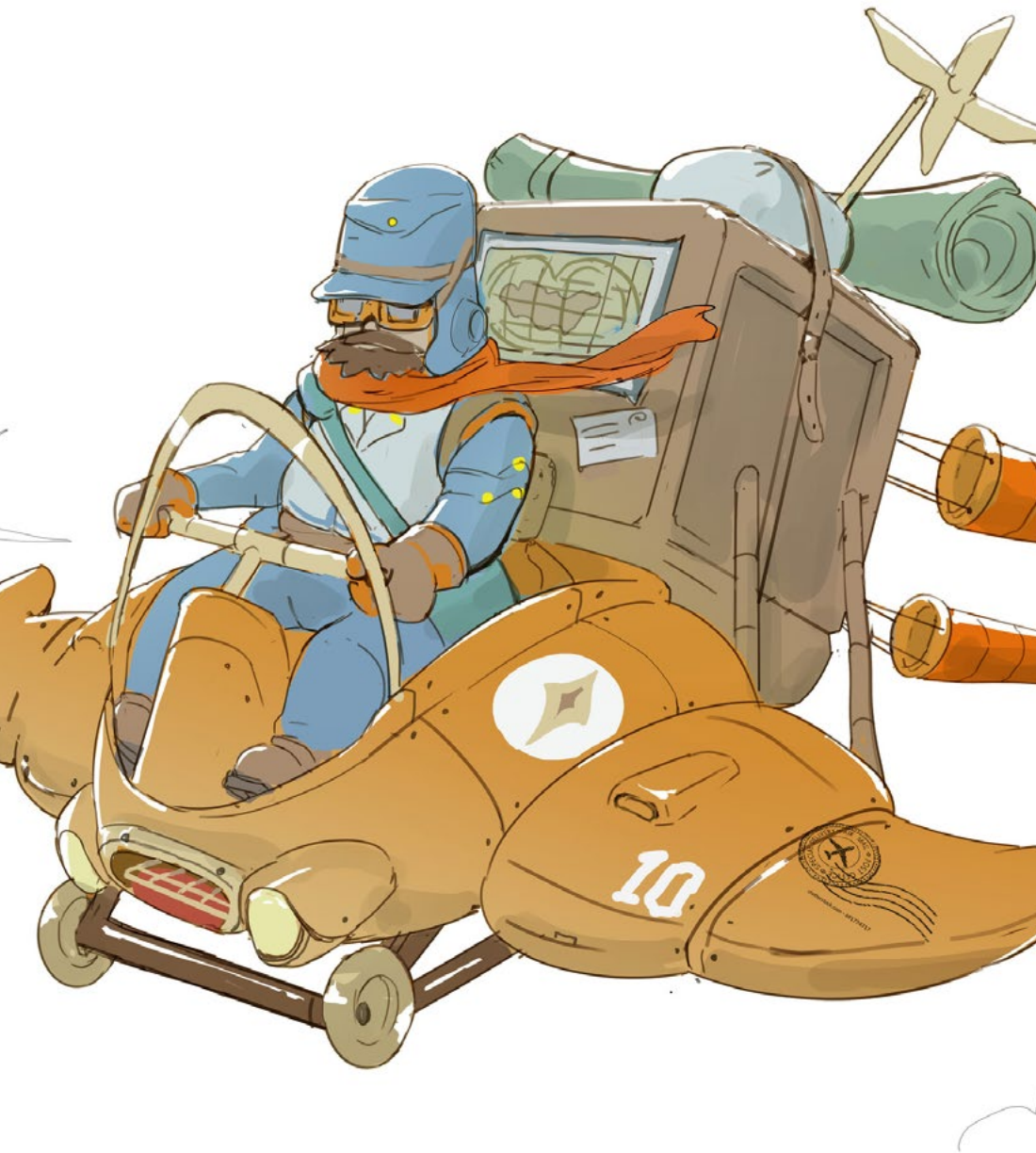
- ♦ Explorer et appliquer des techniques d'animation spécialisées, en se concentrant sur des styles et des genres spécifiques afin d'accroître la polyvalence créative dans les projets d'animation
- ♦ Développer des compétences dans l'animation de créatures fantastiques, en abordant des aspects tels que les mouvements uniques, les comportements et les caractéristiques visuelles distinctives
- ♦ Développer des compétences dans l'animation de séquences d'action, en assurant la fluidité, l'impact et la cohérence dans la représentation visuelle de mouvements rapides et dynamiques
- ♦ Appliquer des techniques d'animation spécifiques aux jeux vidéo, en adaptant la narration visuelle et les mouvements des personnages à la dynamique et aux contraintes de l'animation interactive

Module 8. Pré-production

- ♦ Maîtriser la création de story-boards et de scénarimages détaillés, en appliquant des principes narratifs et visuels pour planifier efficacement le déroulement de l'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 pour inspirer et 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

Module 9. Production

- ♦ 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, en s'adaptant aux changements et en proposant 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 restant au fait des innovations du secteur



Module 10. Postproduction et Marketing

- ♦ Appliquer des techniques avancées de post-production à l'animation 2D, y compris le montage vidéo, le calibrage des couleurs et les effets visuels
- ♦ Intégrer efficacement les éléments sonores, musicaux et les effets en post-production, afin de garantir une expérience audiovisuelle complète et cohérente
- ♦ Développer des stratégies de commercialisation spécifiques pour l'animation 2D, en considérant la promotion et la distribution sur différentes plateformes et marchés
- ♦ Développer des compétences en matière de présentation et de communication afin d'expliquer efficacement les décisions créatives et les concepts sous-jacents aux animations
- ♦ Collaborer avec des équipes spécialisées dans le Marketing et la communication, afin d'assurer la cohérence de la stratégie globale de marketing pour les projets d'animation

“ Vous perfectionnerez vos compétences créatives et techniques, ce qui vous permettra d'acquérir une compréhension approfondie des principes de l'animation, de la création de personnages et de récits à la mise en œuvre d'effets visuels ”

03

Compétences

Ce programme en Animation 2D permettra aux professionnels d'acquérir un éventail de compétences couvrant à la fois les aspects techniques et créatifs. Sur le plan technique, les concepteurs acquerront des compétences avancées dans l'utilisation des Softwares d'animation, en maîtrisant les techniques de conception des personnages et des scènes et en développant leur capacité à créer des séquences d'animation fluides et visuellement impressionnantes. D'un point de vue créatif, les diplômés comprendront les principes fondamentaux de l'animation, en perfectionnant leur capacité à raconter des histoires efficaces et en affinant leur style artistique personnel.





“

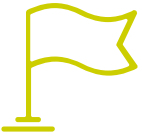
Ce Mastère Spécialisé 100% en ligne vous apportera une combinaison équilibrée de compétences techniques et créatives pour exceller dans l'industrie dynamique et exigeante de l'Animation 2D”



Compétences générales

- ◆ Développer des compétences avancées en animation traditionnelle pour obtenir des résultats exceptionnels
- ◆ Utiliser efficacement les outils numériques pertinents dans le processus d'animation 2D
- ◆ Concevoir et animer des personnages de manière efficace, en considérant leur personnalité et le contexte narratif
- ◆ Appliquer des techniques d'animation vectorielle pour obtenir des mouvements fluides et expressifs
- ◆ Diriger et gérer la production d'animations 2D, en coordonnant les équipes et les ressources de manière efficace
- ◆ Développer des compétences en matière de gestion du temps et d'organisation, afin de garantir l'efficacité de l'exécution des projets d'animation dans les délais impartis
- ◆ Appliquer des compétences en matière de résolution de problèmes dans des situations complexes au cours du processus créatif, en s'adaptant à des défis inattendus et en proposant des solutions innovantes
- ◆ Appliquer des stratégies de marketing spécifiques à l'animation 2D, en comprenant la promotion et la distribution des projets sur différentes plateformes et différents marchés





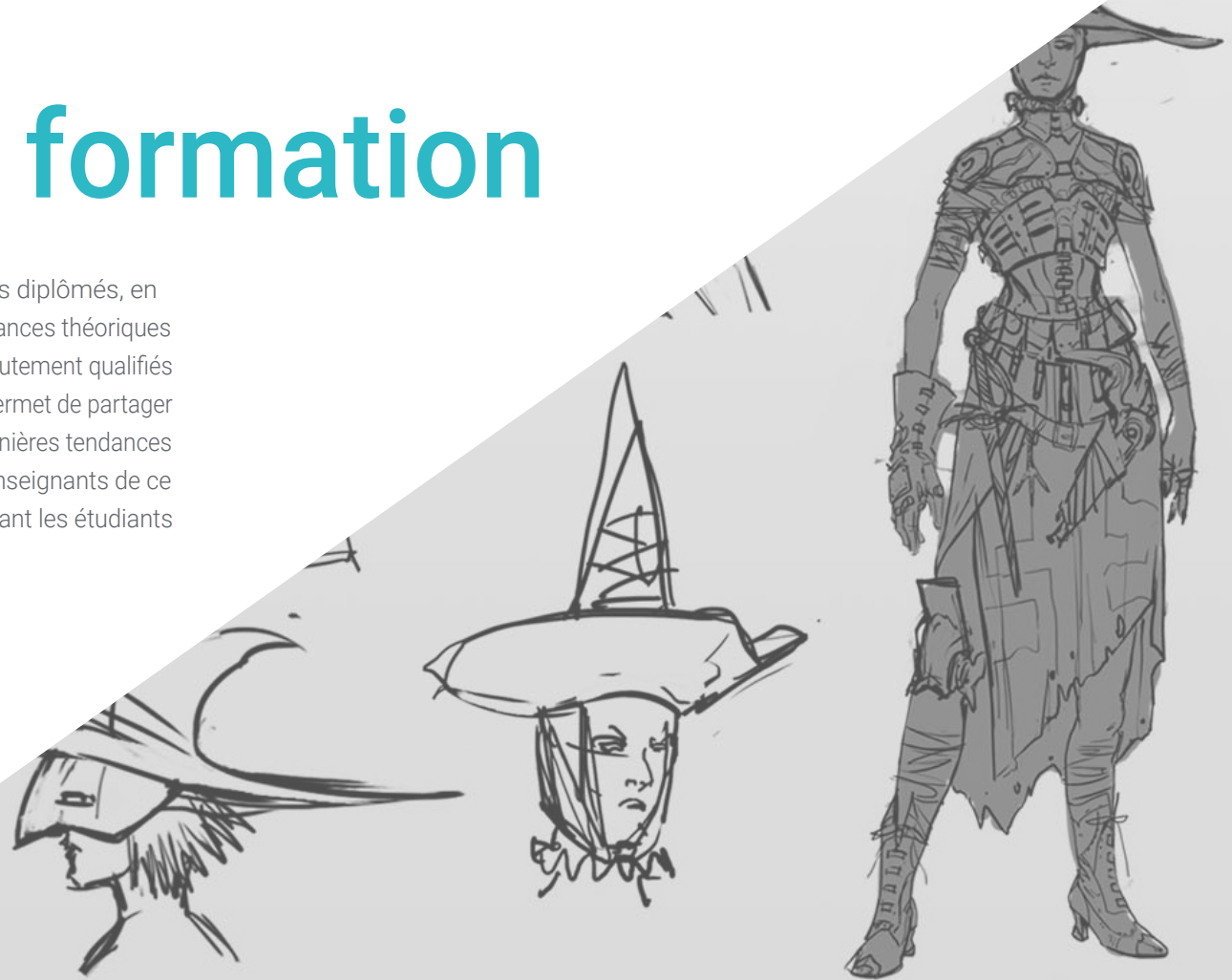
Compétences spécifiques

- ♦ Utiliser de manière experte l'interface Toon Boom Harmony pour la création et la manipulation efficaces d'animations 2D
- ♦ Gérer efficacement l'interface Adobe Animate, en tirant parti de ses outils pour la création et l'édition d'animations
- ♦ Appliquer efficacement le principe de l'écrasement et de l'étirement (*squash y stretch*) pour créer des personnages et des objets ayant une impression de poids et d'élasticité
- ♦ Appliquer la technique de l'animation linéaire (*straight ahead*) pour explorer la création spontanée et continue de séquences, en améliorant la fluidité et le naturel de la narration visuelle
- ♦ Effectuer les changements de pose des personnages (*breakdowns*) de manière précise et significative, en veillant à la cohérence de la représentation des personnages tout au long de l'animation
- ♦ Appliquer des techniques d'accélération, de décélération et de rythme pour obtenir une animation 2D dynamique et émotionnelle
- ♦ Utiliser l'exagération de manière consciente et créative, en améliorant les expressions faciales, les gestes et les mouvements pour transmettre des émotions de manière percutante et mémorable
- ♦ Maîtriser la technique du rotoscopie, en utilisant efficacement les références et la documentation pour renforcer l'authenticité et le réalisme de certains mouvements
- ♦ Réaliser des enregistrements vocaux de haute qualité en vue d'une synchronisation labiale ultérieure, en assurant une correspondance précise entre les dialogues et les mouvements
- ♦ Maîtriser l'utilisation de Storyboard Pro en tant qu'outil fondamental pour la création de scénarimages
- ♦ Utiliser Roughboard efficacement dans la phase de préproduction, en créant des croquis rapides et schématiques
- ♦ Développer des compétences avancées en matière de conception de personnages
- ♦ Utiliser des outils d'interprétation dans l'animation de personnages, en incorporant des techniques qui mettent l'accent sur l'authenticité et l'émotivité
- ♦ Maîtriser les techniques d'animation bitmap et vectorielle, en exploitant au mieux les possibilités et les caractéristiques spécifiques de chaque type d'image
- ♦ Maîtriser l'animation des effets spéciaux, en incorporant des éléments visuels tels que les particules, les lumières et les ombres pour créer un impact visuel et narratif dans les séquences animées

04

Direction de la formation

Les enseignants seront déterminants dans la formation complète des diplômés, en fournissant une combinaison unique d'expérience pratique et de connaissances théoriques en animation bidimensionnelle. Ces instructeurs sont des professionnels hautement qualifiés ayant une expérience distinguée dans le secteur de l'animation, ce qui leur permet de partager de précieuses perspectives du monde réel et de se tenir au courant des dernières tendances et technologies de l'industrie. Outre leurs compétences techniques, les enseignants de ce programme encourageront la créativité et l'expression artistique, en guidant les étudiants vers le développement d'un style unique.



-VALVES V



“

L'approche pédagogique de la faculté intègre la théorie et la pratique, vous permettant d'acquérir les compétences techniques nécessaires et une compréhension approfondie des principes fondamentaux de l'Animation 2D”

Direction



Dr Larrauri, Julián

- ♦ Réalisateur de Télévision et de Film
- ♦ Producteur Exécutif chez Captain Spider
- ♦ Producteur Délégué chez Arcadia Motion Pictures
- ♦ *Head of Production*, Réalisateur et Scénariste chez B-Water
- ♦ Producteur Exécutif, Directeur de Production et Responsable du Développement chez Ilion Animation Studios
- ♦ Responsable de Production chez Imira Entertainment
- ♦ Doctorat en Sciences Humaines de l'Université Rey Juan Carlos
- ♦ Master en Production exécutive de Films et de Séries de l'Audiovisual Business School
- ♦ Master en Gestion de la Communication et de la Publicité de l'ESIC
- ♦ Diplôme en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Nommé "Meilleur Directeur de Production" aux Goya Awards pour "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"

Professeurs

Mme Marqueta Moreno, Patricia

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

Mme Ocaña, Miriam

- ◆ Spécialiste de la Conception Graphique
- ◆ *Freelance Illustrator* (Tessera Studios, Graffiti Games, TRT, Binalogue)
- ◆ *Freelance Concept Artist* chez Tessera Studios
- ◆ *2D Background Artist* chez Team Ugly Games
- ◆ *Intern 3D Artist* chez Secret 6, Inc
- ◆ Master en Modelage et Texturisation de *Environments* et *Props* pour la Voxel School
- ◆ Diplômé en Conception Graphique de l'École Supérieure de Design de Madrid (ESD)

M. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Spécialiste en Animation de Personnages
- ◆ Superviseur d'Animation chez *Dreamwall*
- ◆ Animateur de Personnages *Lead/Artista de Layout* chez Arcadia Motion Pictures
- ◆ Animateur de Personnages Senior sur divers projets
- ◆ Animateur de personnages (2D/3D) dans diverses entreprises
- ◆ *Storyboard* et *layout* pour Télévision
- ◆ Animateur de jeux vidéo

M. Amurrio Vesga, Iñaki

- ◆ Directeur Technique d'Animation et Expert en Animation
- ◆ Directeur du storyboard pour le long métrage "Blue's Big City Adventure" (Paramount +)
- ◆ Animateur pour l'émission de télévision "Tiny toons"
- ◆ Directeur de l'animation pour le court métrage "Amanece la noche más larga"
- ◆ Animateur du long métrage "The rise of Ninja Turtles" (Netflix)
- ◆ Animateur de la websérie "Bellies" (Famosa)
- ◆ Directeur de l'animation et chef de studio pour la série animée "Memories of Idhun" (Netflix)
- ◆ Directeur d'animation et directeur technique chez Imira Entertainment

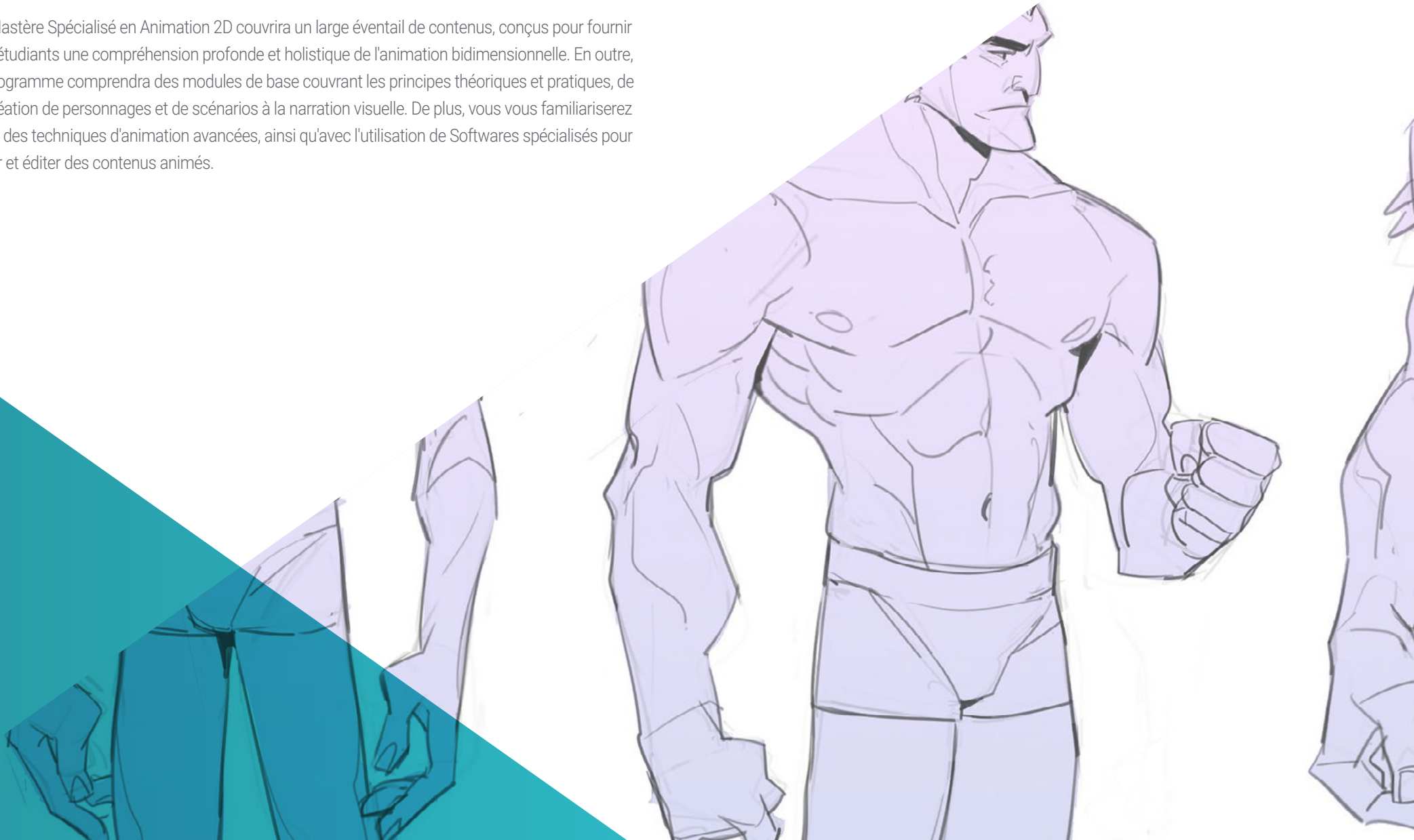


Profitez de l'occasion pour vous informer sur les derniers développements dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne"

05

Structure et contenu

Le Mastère Spécialisé en Animation 2D couvrira un large éventail de contenus, conçus pour fournir aux étudiants une compréhension profonde et holistique de l'animation bidimensionnelle. En outre, le programme comprendra des modules de base couvrant les principes théoriques et pratiques, de la création de personnages et de scénarios à la narration visuelle. De plus, vous vous familiariserez avec des techniques d'animation avancées, ainsi qu'avec l'utilisation de Softwares spécialisés pour créer et éditer des contenus animés.





“

Un programme élaboré par des experts et un contenu de qualité seront la clé de la réussite de votre apprentissage”

Module 1. Langage 2D

- 1.1. Animation 2D
 - 1.1.1. Photogrammes
 - 1.1.2. Exposition de photogrammes et types d'animation
 - 1.1.3. Style d'Animation 2D
- 1.2. Scénario
 - 1.2.1. Scénario Audiovisuel
 - 1.2.2. Précurseurs du scénario Synopsis, storyboard et utilisation de l'application Storybeats
 - 1.2.3. Structure et terminologie du scénario
- 1.3. Utilisation de l'interface de Toon Boom Harmony
 - 1.3.1. Reconnaissance de la zone de travail
 - 1.3.2. Ligne de temps
 - 1.3.3. Outils de base
- 1.4. Langage graphique
 - 1.4.1. Dessin
 - 1.4.2. Langage de composition
 - 1.4.3. Langage de la couleur
- 1.5. Langage cinématographique et audiovisuel -se-en-scène
 - 1.5.1. Plans en fonction de leur relation avec leur objet
 - 1.5.2. Les mouvements de caméra, leur nomenclature et leur utilité
 - 1.5.3. Éléments morphologiques d'une œuvre audiovisuelle
- 1.6. Langage cinématographique et audiovisuel - Aspect sémantique
 - 1.6.1. Montage et édition
 - 1.6.2. Transitions et rythme
 - 1.6.3. Description des plans et des séquences en fonction de leurs objectifs narratifs
- 1.7. Langage de production
 - 1.7.1. Flux de travail et organigramme dans la production d'un projet d'animation
 - 1.7.2. L'animateur et sa relation avec l'espace de production
 - 1.7.3. L'animateur et sa relation avec le secteur de la direction et les autres secteurs créatifs
- 1.8. Interface d'Adobe Animate
 - 1.8.1. Exploration et reconnaissance de l'espace de travail
 - 1.8.2. Frise chronologique





- 1.9. Animation 2D traditionnelle Adobe appliquée aux médias numériques
 - 1.9.1. Terminologies comparatives dans Toon Boom Harmony
 - 1.9.2. Terminologies comparatives dans Adobe Animate
 - 1.9.3. Terminologies propres aux médias numériques
- 1.10. Langages supplémentaires
 - 1.10.1. Langage sonore
 - 1.10.2. Langage des couleurs et langage narratif
 - 1.10.3. Ton, genre et discours de l'œuvre audiovisuelle

Module 2. Principes d'Animation 2D

- 2.1. Compression et étirement (*squash* et *stretch*)
 - 2.1.1. Compression et conservation de la masse
 - 2.1.2. Étirement et conservation de la masse
 - 2.1.3. Application aux médias numériques et autres déformations
- 2.2. Anticipation, composition des forces parallèles et inverses et leur valeur narrative
 - 2.2.1. Anticipation physique
 - 2.2.2. Anticipation narrative et autres types d'anticipation
 - 2.2.3. Anticipation de l'anticipation
- 2.3. Mise en scène
 - 2.3.1. Mise en scène
 - 2.3.2. Attractivité visuelle et dessin ferme
 - 2.3.3. Animation secondaire
- 2.4. Animation linéaire (*straight ahead*)
 - 2.4.1. Animation linéaire
 - 2.4.2. Animation pose par pose
 - 2.4.3. Animation hybride
- 2.5. Changements de pose des personnages (*breakdowns*)
 - 2.5.1. Entrelacement direct et entrelacement avec *breakdowns*
 - 2.5.2. Changements de direction
 - 2.5.3. Changements de vitesse
- 2.6. Actions complémentaires et superposées
 - 2.6.1. Action complémentaire
 - 2.6.2. Filtrage en Peignes
 - 2.6.3. Action superposée

- 2.7. Accélération, décélération et rythme
 - 2.7.1. Décélération
 - 2.7.2. Accélération
 - 2.7.3. Courbes d'accélération
- 2.8. Arcs
 - 2.8.1. Le pivot et l'axe de rotation
 - 2.8.2. Arches du mouvement
 - 2.8.3. Autres voies d'acheminement des produits biologiques
- 2.9. Exagération
 - 2.9.1. Exagération de la pose
 - 2.9.2. Exagération du rythme
 - 2.9.3. Réactions des personnages (*take* et *double take*)
- 2.10. Contacts et frottements
 - 2.10.1. Enregistrement
 - 2.10.2. Contacts
 - 2.10.3. Frottement et résistances

Module 3. Animation Traditionnelle Avancée

- 3.1. Animation des positions
 - 3.1.1. Silhouette
 - 3.1.2. Lignes d'action
 - 3.1.3. *Counterposes* et *reversals*
- 3.2. Synchronisation labiale
 - 3.2.1. Mouvements de la bouche
 - 3.2.2. Entrelacement des vocalisations et performance de la bouche
 - 3.2.3. Synchronisation numérique automatisée
- 3.3. Cycle de marche
 - 3.3.1. Contacts et changements de position
 - 3.3.2. Changements de position dans le cycle de marche
 - 3.3.3. Cyclage d'une marche linéaire et cycles dans Animate et Toon Boom
- 3.4. Marche, cycles de course et cycles alternatifs
 - 3.4.1. Marche
 - 3.4.2. Courses
 - 3.4.3. Cycles alternatifs

- 3.5. Tours complets
 - 3.5.1. De la tête
 - 3.5.2. Complètes et d'objet
 - 3.5.3. Tours tronqués
- 3.6. Exagération et apaisement
 - 3.6.1. Exagérer
 - 3.6.2. Se calmer
 - 3.6.3. Rebonds (*Bounce*)
- 3.7. Rotoscopie, référence et documentation
 - 3.7.1. Rotoscopie
 - 3.7.2. Référence vidéo
 - 3.7.3. Intégration de l'action en direct
- 3.8. Balayages, multiples et flous
 - 3.8.1. Balayages
 - 3.8.2. Multiples
 - 3.8.3. Flou
- 3.9. Nettoyage des traces et assistance
 - 3.9.1. Assistance
 - 3.9.2. Entrelacement
 - 3.9.3. Correction des traces
- 3.10. Application des couleurs
 - 3.10.1. L'ombrage comme deuxième niveau d'animation
 - 3.10.2. Projection d'ombres
 - 3.10.3. Automatisation numérique des couleurs et des ombres avec Toon Boom

Module 4. Outils Numériques

- 4.1. Miniatures
 - 4.1.1. Importance du scénarimage (storyboard) en tant qu'outil de narration et de production
 - 4.1.2. Storyboard de base et prévisualisation
 - 4.1.3. Miniatures et scénarios initiaux
- 4.2. Enregistrement de la voix
 - 4.2.1. Enregistrement de la voix
 - 4.2.2. Édition du dialogue
 - 4.2.3. Édition de la musique et des effets sonores

- 4.3. Préparation
 - 4.3.1. Format et rapport d'aspect
 - 4.3.2. Composition
 - 4.3.3. Zones de sécurité
- 4.4. Symbologie
 - 4.4.1. Symbologie normalisée
 - 4.4.2. Simulation des mouvements de caméra
 - 4.4.3. Le storyboard numérique
- 4.5. Utilisation de Storyboard Pro
 - 4.5.1. Interface
 - 4.5.2. Ligne de son et ligne de temps
 - 4.5.3. Outils supplémentaires
- 4.6. Alternatives numériques
 - 4.6.1. Storyboard avec Photoshop
 - 4.6.2. Storyboard avec Adobe Animate
 - 4.6.3. Storyboard avec After effects
- 4.7. Scénarimage pour les animateurs
 - 4.7.1. L'artiste du storyboard
 - 4.7.2. Clés d'animation dans le storyboard
 - 4.7.3. Travail en couches
- 4.8. Utilisation du Roughboard
 - 4.8.1. Exploration graphique
 - 4.8.2. Préparation du *rough board*
 - 4.8.3. Exécution
- 4.9. Storyboard
 - 4.9.1. Composition
 - 4.9.2. Fonds
 - 4.9.3. Travail avec personnages
- 4.10. Animation
 - 4.10.1. Edition en temps réel
 - 4.10.2. Révisions
 - 4.10.3. Post production

Module 5. Design et Animation de Personnages

- 5.1. Design des personnages
 - 5.1.1. Silhouette et proportion
 - 5.1.2. Couleur, style et personnalité
- 5.2. Guide du personnage
 - 5.2.1. Études de personnages
 - 5.2.2. Cohérence et tolérance
 - 5.2.3. Rédaction et structure d'un guide de personnage
- 5.3. Fiche modèle
 - 5.3.1. Le présenter dans différentes poses
 - 5.3.2. Fiche d'expression et de langage corporel
 - 5.3.3. Fiche de Vocalisations, d'échelle et complémentaires
- 5.4. Interprétation de texte
 - 5.4.1. Le texte, le genre et le ton Les informations que l'on peut en tirer
 - 5.4.2. Le sous-texte et l'ironie
 - 5.4.3. La fonction narrative et l'intention de l'auteur
- 5.5. Outils de représentation
 - 5.5.1. Représentation formelle et expérientielle
 - 5.5.2. Analyse du personnage et du contexte
 - 5.5.3. Stimuli externes et stimuli internes
- 5.6. Pantomime et langage corporel
 - 5.6.1. Langage corporel, interactions
 - 5.6.2. Gestuel des mains
 - 5.6.3. Rythme, mouvements minimaux et travail scénique
- 5.7. Les expressions faciales
 - 5.7.1. Étude des traits et des expressions du visage
 - 5.7.2. Les yeux et leurs propriétés expressives
 - 5.7.3. Références et documentation
- 5.8. Animation d'un dialogue
 - 5.8.1. La contribution de l'acteur vocal
 - 5.8.2. Exploration des dialogues enregistrés
 - 5.8.3. Utilisation de la pause

- 5.9. Auto-référence vidéo
 - 5.9.1. Auto-référence
 - 5.9.2. Transcription et réinterprétation
 - 5.9.3. Nettoyage et polissage
- 5.10. Animation de personnages
 - 5.10.1. Atelier d'animation corporelle
 - 5.10.2. Addition de l'interprétation faciale
 - 5.10.3. Addition de la synchronisation vocale

Module 6. Animation Vectorielle

- 6.1. Bitmaps et vecteurs
 - 6.1.1. Bitmaps
 - 6.1.2. Dessin vectoriel
 - 6.1.3. Comparatifs et applications
- 6.2. Utilisation d'Adobe Animate
 - 6.2.1. Symboles, graphiques et outil *movie clip*
 - 6.2.2. Interpolation de mouvement et mouvement semi-tridimensionnel
 - 6.2.3. Interpolation des formes et caméra virtuelle
- 6.3. Utilisation de Toon Boom Harmony
 - 6.3.1. Bibliothèques
 - 6.3.2. Os et déformateurs
 - 6.3.3. Couleur automatique
- 6.4. Préparation d'un personnage pour Adobe Animate
 - 6.4.1. Séparation des éléments et traçage
 - 6.4.2. Traces clés internes
 - 6.4.3. Construction de personnages
- 6.5. Préparation d'un personnage pour Toon Boom Harmony
 - 6.5.1. Traçage
 - 6.5.2. Os et contrôle numérique
 - 6.5.3. Ajustements
- 6.6. Lumières et ombres dans Toon Boom Harmony
 - 6.6.1. Régler les volumes
 - 6.6.2. Lumières et caméra virtuelles
 - 6.6.3. Projection d'ombres



- 6.7. Utilisation de Story Board Pro
 - 6.7.1. Interface
 - 6.7.2. Ligne du temps
 - 6.7.3. Édition numérique
- 6.8. Logiciels alternatifs
 - 6.8.1. Krita
 - 6.8.2. Animation Paper
 - 6.8.3. Open Toonz- Anime
- 6.9. Utilisation du Moho
 - 6.9.1. Exploration de l'interface
 - 6.9.2. Outil *Smart Warp*
 - 6.9.3. Outils *Smart bones* et *pin bones*
- 6.10. Utilisation de *Greased Pencil* de Blender
 - 6.10.1. Reconnaissance du Software
 - 6.10.2. Pilotes et fonctionnalités supplémentaires
 - 6.10.3. Synchronisation labiale automatisée

Module 7. Animation Spécialisée

- 7.1. Cycles de marche des créatures non bipèdes
 - 7.1.1. Quadrupèdes
 - 7.1.2. Autres animaux non plantigrades
 - 7.1.3. Cycles de locomotion alternatifs
- 7.2. Mouvements pratiques supplémentaires
 - 7.2.1. Cycles de vol
 - 7.2.2. Échelles, levage de poids, chutes
 - 7.2.3. Souffles, interactions, danses
- 7.3. Effets spéciaux, fluides
 - 7.3.1. Petites masses d'eau
 - 7.3.2. Grandes masses d'eau
 - 7.3.3. Fluides visqueux
- 7.4. Effets spéciaux, feu et fumée
 - 7.4.1. Feu
 - 7.4.2. Fumée
 - 7.4.3. Incendies, fusées éclairantes et lave

- 7.5. Animation des phénomènes météorologiques et climatiques
 - 7.5.1. Pluie, orages et éclairs
 - 7.5.2. Neige et vent
 - 7.5.3. Réfractions
- 7.6. Animation d'effets spéciaux de science-fiction et de fantaisie
 - 7.6.1. Effets magiques
 - 7.6.2. Effets d'emphase
 - 7.6.3. Effets de science-fiction
- 7.7. Animation des cheveux et des tissus
 - 7.7.1. Cheveux
 - 7.7.2. Tissu
 - 7.7.3. Papier, cordes et autres
- 7.8. Explosions, chutes et ruptures
 - 7.8.1. Glissements de terrain
 - 7.8.2. Explosions
 - 7.8.3. Ruptures
- 7.9. Effets d'éclairage et projection d'ombres
 - 7.9.1. Ombres sur la figure
 - 7.9.2. Effets d'éclairage
 - 7.9.3. Projection d'ombres et ombres automatisées numériquement
- 7.10. Transitions d'images et transformations
 - 7.10.1. Transitions d'images
 - 7.10.2. Déformations extrêmes
 - 7.10.3. Orbites

Module 8. Préproduction

- 8.1. Direction de l'animation
 - 8.1.1. Style et vision
 - 8.1.2. Responsabilités, proactivité, disposition et délégation
 - 8.1.3. Communication avec les équipes de création et de production
- 8.2. Découpage du scénario
 - 8.2.1. Software de planification
 - 8.2.2. Identification des ressources d'animation (*assets*)
 - 8.2.3. Création d'un découpage scénaristique

- 8.3. Production en ligne et flux de travail
 - 8.3.1. Production en ligne
 - 8.3.2. Flux de travail
 - 8.3.3. Introduction au programme Shotgun
- 8.4. Art conceptuel
 - 8.4.1. Du scénario au concept art
 - 8.4.2. Style visuel
 - 8.4.3. Travail avec le réalisateur et références
- 8.5. Conception des lieux de tournage
 - 8.5.1. Structure et besoins narratifs d'un lieu de tournage
 - 8.5.2. Le lieu hors cadre, atmosphères et couleur
 - 8.5.3. Concept art et conception des lieux pour le projet final
- 8.6. Conception des accessoires et fiches modèles
 - 8.6.1. Besoins pratiques en matière de conception d'accessoires
 - 8.6.2. Véhicules et éléments praticables
 - 8.6.3. Conception d'accessoires pour le projet final
- 8.7. Scénario des couleurs
 - 8.7.1. La valeur narrative de la couleur
 - 8.7.2. Clés de couleur
 - 8.7.3. Scénario de couleur pour le projet final
- 8.8. Interprétation du scénarimage
 - 8.8.1. Interprétation du scénarimage
 - 8.8.2. Conception de *lay out*
 - 8.8.3. *Lay out* définitif pour le projet final
- 8.9. Enregistrement vocal final
 - 8.9.1. Direction d'acteurs vocaux
 - 8.9.2. Édition audio numérique
 - 8.9.3. Positionnement des voix pour le projet final
- 8.10. Animation test et pilote
 - 8.10.1. Test au crayon
 - 8.10.2. Intégration avec les lieux et la couleur
 - 8.10.3. Ajustements et corrections du pilote

Module 9. Production

- 9.1. Utilisation de Rough Animation
 - 9.1.1. Première passe
 - 9.1.2. Masses, arcs et contacts
- 9.2. Conception du mouvement
 - 9.2.1. Action corporelle et indices narratifs
 - 9.2.2. *Acting* du visage
 - 9.2.3. *Break downs* et *spacing*
- 9.3. Positions clés
 - 9.3.1. Résolution des positions clés
 - 9.3.2. Révision des masses
 - 9.3.3. Clés de synchronisation labiale
- 9.4. Entrelacement
 - 9.4.1. Principes de l'entrelacement
 - 9.4.2. Entrelacement d'arcs et de routes
 - 9.4.3. Entrelacement numérique
- 9.5. Nettoyage des traits et assistance
 - 9.5.1. Le travail de l'assistant d'animation
 - 9.5.2. La ligne dans le nettoyage des traits
 - 9.5.3. Nettoyage des traits et assistance numérique
- 9.6. Ombrage numérique et trace par trace
 - 9.6.1. Ombrage, un deuxième niveau d'animation
 - 9.6.2. Dégradés, demi-teintes et couches d'ombre
 - 9.6.3. Atelier d'ombrage automatisé
- 9.7. Animation complémentaire
 - 9.7.1. Animation des effets spéciaux
 - 9.7.2. Introduction au programme After Effects
 - 9.7.3. Effets numériques
- 9.8. Composition numérique et caméras
 - 9.8.1. Composition numérique
 - 9.8.2. Animation de caméras
 - 9.8.3. Caméra multiplan et 2.5D

- 9.9. Rendering
 - 9.9.1. Standards de l'industrie
 - 9.9.2. Livraison de tests
 - 9.9.3. Livraisons finales
- 9.10. Conception du titre
 - 9.10.1. Introduction au graphisme animé
 - 9.10.2. Conception du titre
 - 9.10.3. Pratiques de crédit entrant et sortant

Module 10. Postproduction et Marketing

- 10.1. Édition et composition finale
 - 10.1.1. Montage
 - 10.1.2. Transitions
 - 10.1.3. Blocage de mouvements
- 10.2. Conception sonore
 - 10.2.1. Définition et analyse d'exemples
 - 10.2.2. Direction du concepteur sonore
 - 10.2.3. Partitions et bande sonore
- 10.3. Mixage sonore
 - 10.3.1. Définition et analyse d'exemples
 - 10.3.2. Direction en matière de mixage sonore
 - 10.3.3. Mixage final
- 10.4. Correction des couleurs avec DaVinci Resolve
 - 10.4.1. Introduction à DaVinci Resolve
 - 10.4.2. Balance des couleurs
 - 10.4.3. Gamme dynamique
- 10.5. Bobine de démonstration (*Demo reel*)
 - 10.5.1. Sélection des travaux et montage
 - 10.5.2. Aspect sonore
 - 10.5.3. Plateformes et promotion
- 10.6. Marchés
 - 10.6.1. Publicité
 - 10.6.2. Autogestion des réseaux sociaux
 - 10.6.3. Animation, techniques, médicales et autres spécialités
- 10.7. Autoreprésentation
 - 10.7.1. Négociation
 - 10.7.2. Tests d'animation et leur cotisation
 - 10.7.3. Questions opérationnelles et situationnelles
- 10.8. Financement du projet
 - 10.8.1. Canaux et appels à propositions
 - 10.8.2. Création de dossiers
 - 10.8.3. Financement mixte
- 10.9. Financement privé
 - 10.9.1. Sociétés d'investissement et de création
 - 10.9.2. Micro-patronat
 - 10.9.3. Traitement et stratégie de vente
- 10.10. Enregistrement et droits de l'œuvre
 - 10.10.1. Enregistrement des œuvres
 - 10.10.2. Droit international d'auteur
 - 10.10.3. Redevances internationales



Profitez de cette opportunité pour vous entourer de professionnels experts et apprendre de leur méthodologie de travail"

06

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***.





“

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 apprendrez 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 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".



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.



07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Animation 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous déplacer ou à suivre des formalités administratives”

Ce **Mastère Spécialisé en Animation 2D** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Mastère Spécialisé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Animation 2D**

Modalité: **en ligne**

Durée: **12 mois**



*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.

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 université
technologique

Mastère Spécialisé Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Animation 2D

