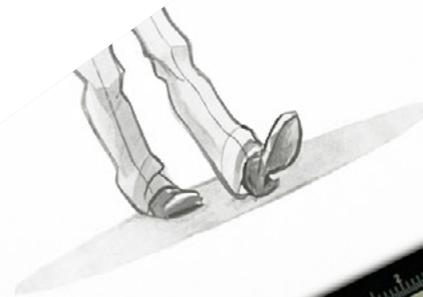


Certificat Avancé

Outils d'Animation 2D





Certificat Avancé Outils d'Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-outils-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

Page 22

06

Diplôme

Page 30

01

Présentation

Les Outils d'Animation 2D sont essentiels à l'industrie du jeu vidéo, car ils permettent aux concepteurs de créer des personnages et des mondes visuellement captivants et dynamiques. En fait, ces outils offrent un large éventail de fonctions, allant de la création de *sprites* et de l'animation de mouvements à l'édition de séquences et à l'intégration d'effets spéciaux. En les exploitant, les équipes de développement peuvent donner vie à leurs idées avec fluidité et précision, ce qui se traduit par des expériences de jeu immersives pour les joueurs. C'est pourquoi TECH a mis en place un programme exhaustif, 100 % en ligne et d'une grande flexibilité, permettant aux diplômés de se connecter au Campus Virtuel à tout moment et de n'importe où.



“

Inscrivez-vous dès maintenant ! En tant que concepteur, la polyvalence et l'accessibilité des Outils d'Animation 2D vous permettront de créer facilement des jeux dotés d'un style visuel distinctif et de haute qualité”

Dans l'industrie du jeu vidéo, les Outils d'Animation 2D permettent aux artistes et aux animateurs de donner vie aux éléments graphiques du jeu en manipulant des images bidimensionnelles, créant ainsi des séquences de mouvements fluides qui renforcent l'immersion du joueur. En d'autres termes, ils jouent un rôle crucial en permettant aux concepteurs de créer des univers visuels captivants et des personnages dynamiques. En outre, leur efficacité et leur flexibilité leur permettent d'explorer un large éventail de styles artistiques et d'expérimenter avec l'animation.

Dans ce contexte, TECH a conçu ce Certificat Avancé, qui approfondit le Langage 2D, en analysant des aspects tels que les photogrammes, l'exposition des photogrammes, les types d'animation et les styles 2D. En outre, le développement de scénarios audiovisuels sera abordé, y compris les précurseurs du scénario, le synopsis, le storyboard et l'utilisation d'applications telles que Storybeats. Les concepts de langage graphique, cinématographique et audiovisuel seront également introduits, y compris les plans, les mouvements de caméra et le montage.

Le professionnel utilisera également des outils numériques spécifiques pour l'animation 2D, en soulignant des aspects tels que l'importance du storyboard dans la narration et la production, et l'enregistrement et l'édition de la voix. Le programme d'études approfondira également l'utilisation de logiciels tels que Storyboard Pro et présentera des alternatives numériques dans des programmes tels que Photoshop, Adobe Animate et After Effects.

De même, la conception de personnages, la création de guides, les fiches de modèles et l'interprétation de textes seront abordées. Les professionnels seront également immergés dans les outils d'interprétation, la pantomime, les expressions faciales et l'animation des dialogues, en intégrant la contribution de l'acteur vocal. Ce programme se terminera par des ateliers sur l'animation corporelle, l'interprétation faciale et la synchronisation vocale.

Ainsi, cette proposition éducative de TECH révolutionnera l'expérience des diplômés en introduisant une approche entièrement numérique et flexible. Cette initiative innovante donnera aux étudiants la liberté d'organiser leur calendrier académique de manière autonome, ce qui leur permettra de combiner plus efficacement leurs responsabilités personnelles et professionnelles.

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

- ♦ Le développement de cas pratiques présentées par des experts en Outils d'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
- ♦ 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



De la conception des personnages et des décors à la création d'effets spéciaux, vous utiliserez les Outils d'Animation 2D pour favoriser l'expression créative et la narration visuelle dans les jeux vidéo”

“

Vous aborderez des sujets essentiels tels que l'animation en temps réel, les révisions et la post-production, le tout grâce à la méthodologie révolutionnaire Relearning, qui consiste à répéter des concepts clés”

Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus de sociétés de référence 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 maîtriserez les interfaces d'Animation 2D utiles, telles que Toon Boom Harmony et Adobe Animate, grâce à ce programme 100% en ligne.

Vous suivrez des ateliers d'animation corporelle, de jeu facial et de synchronisation vocale, ce qui vous permettra d'acquérir une compréhension globale de la création et de l'animation de personnages en 2D.



02

Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé est de doter les diplômés d'un ensemble solide de compétences techniques et créatives, nécessaires pour exceller dans l'industrie de l'Animation. Ainsi, les professionnels maîtriseront le langage visuel et narratif de l'Animation 2D, ainsi que l'utilisation d'outils numériques tels que Toon Boom Harmony, Adobe Animate et Storyboard Pro. En outre, les étudiants acquerront des compétences en matière de conception et d'animation de personnages mémorables et convaincants, en comprenant l'importance de la silhouette, des proportions, de la couleur et de l'expression.



VARIANT -



“

L'objectif de TECH, c'est vous ! Vous serez prêt à relever les défis du marché du travail, avec les compétences nécessaires pour contribuer à des projets d'animation 2D”



Objectifs généraux

- ♦ Maîtriser le langage visuel dans le domaine de l'animation 2D
- ♦ 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
- ♦ 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 de éléments visuels cohérents et esthétiquement attrayants
- ♦ Analyser et appliquer les concepts du langage cinématographique et audiovisuelle pour améliorer la narration visuelle
- ♦ Acquérir une solide connaissance du langage de production, de la planification à la livraison finale

Module 2. 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 3. 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

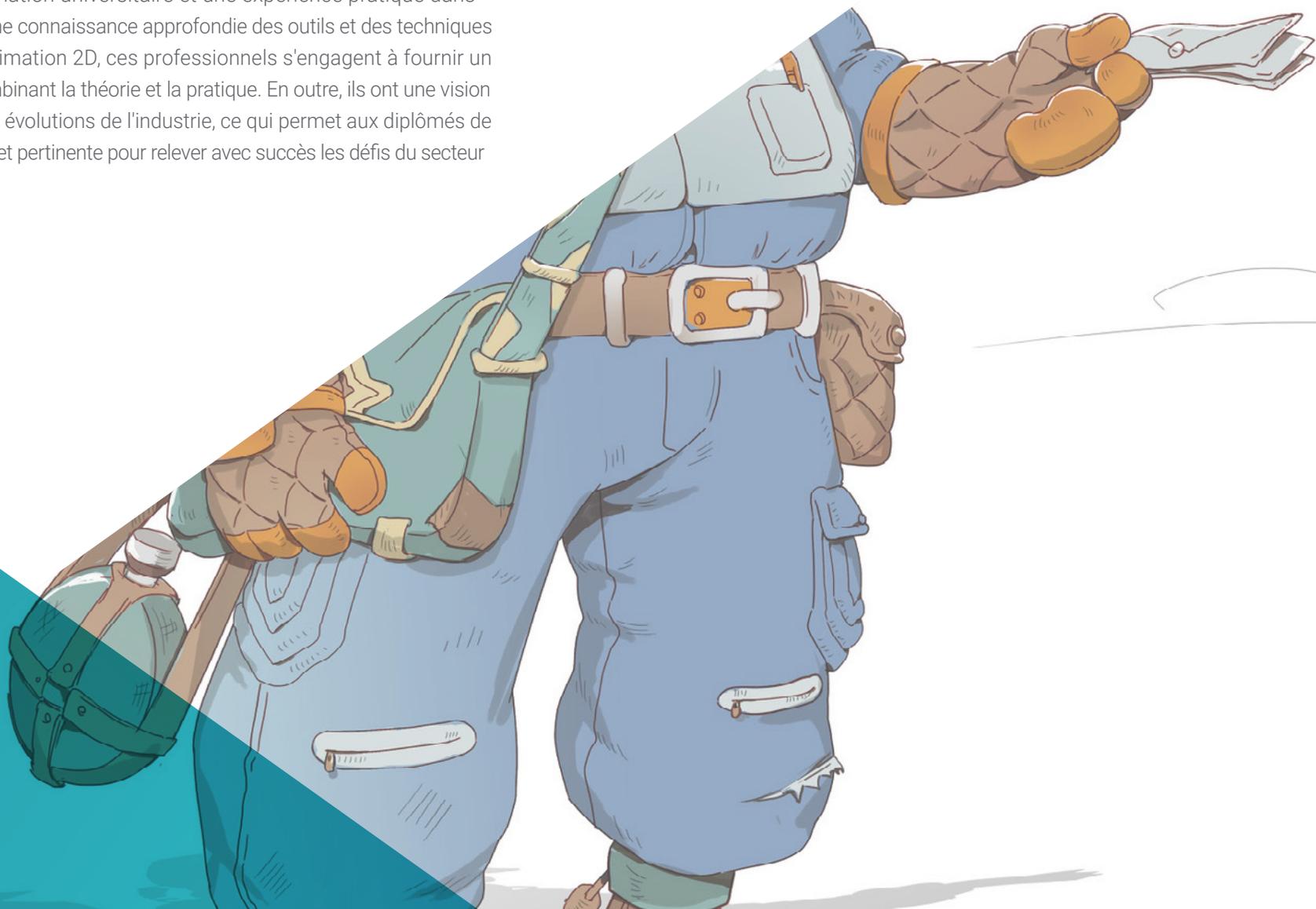


Vous développerez des compétences créatives et techniques, en intégrant efficacement les connaissances acquises dans la production d'œuvres animées, que ce soit dans le domaine des jeux vidéo ou dans d'autres secteurs audiovisuels"

03

Direction de la formation

TECH a soigneusement sélectionné les membres de son corps professoral, composé d'experts ayant une solide formation universitaire et une expérience pratique dans l'industrie de l'Animation. Avec une connaissance approfondie des outils et des techniques utilisés dans la production d'animation 2D, ces professionnels s'engagent à fournir un enseignement de qualité, en combinant la théorie et la pratique. En outre, ils ont une vision actualisée des tendances et des évolutions de l'industrie, ce qui permet aux diplômés de recevoir une formation complète et pertinente pour relever avec succès les défis du secteur de l'Animation.





“

Les enseignants possèdent des compétences pédagogiques qui leur permettront de transmettre efficacement leurs connaissances, en vous guidant tout au long de votre processus d'apprentissage pour développer vos compétences créatives et techniques”

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
- Licence en Communication Audiovisuelle de l'Université Complutense de Madrid
- Nommé "Meilleur Directeur de Production" aux Prix Goya pour "Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo"

Professeurs

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



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

04

Structure et contenu

Ce programme universitaire offrira un contenu conçu pour comprendre les principes fondamentaux de l'Animation bidimensionnelle. De l'étude du langage 2D, y compris des aspects tels que l'animation de photogrammes, les styles et les scripts, à la maîtrise d'outils numériques tels que Toon Boom Harmony et Adobe Animate, le diplôme couvrira toutes les étapes du processus de production d'Animation. En outre, vous approfondirez les questions liées à la conception et à l'animation des personnages, à l'utilisation des vignettes et des story-boards, ainsi qu'à l'enregistrement et à l'édition des voix.





“

Vous acquerez les compétences et les connaissances nécessaires pour développer des projets d'animation de haute qualité, en relevant les défis du domaine exigeant de l'Animation 2D avec confiance et créativité”

Module 1. Langage 2D

- 1.1. Animation 2D
 - 1.1.1. Photogrammes
 - 1.1.2. Exposition des 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 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. Ligne de temps
- 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. Outils Numériques

- 2.1. Miniatures
 - 2.1.1. Importance du scénarimage (storyboard) en tant qu'outil de narration et de production
 - 2.1.2. Storyboard de base et prévisualisation
 - 2.1.3. Miniatures et scénarios initiaux
- 2.2. Enregistrement de la voix
 - 2.2.1. Enregistrement de la voix
 - 2.2.2. Edition du dialogue
 - 2.2.3. Édition de la musique et des effets sonores
- 2.3. Préparation
 - 2.3.1. Format et rapport d'aspect
 - 2.3.2. Composition
 - 2.3.3. Zones de sécurité
- 2.4. Symbologie
 - 2.4.1. Symbologie normalisée
 - 2.4.2. Simulation des mouvements de caméra
 - 2.4.3. Le storyboard numérique
- 2.5. Utilisation de Storyboard Pro
 - 2.5.1. Interface
 - 2.5.2. Ligne de son et ligne de temps
 - 2.5.3. Outils supplémentaires

- 2.6. Alternatives numériques
 - 2.6.1. Storyboard avec Photoshop
 - 2.6.2. Storyboard avec Adobe Animate
 - 2.6.3. Storyboard avec After effects
- 2.7. Scénarimage pour les animateurs
 - 2.7.1. L'artiste du storyboard
 - 2.7.2. Clés d'animation dans le storyboard
 - 2.7.3. Travail en couches
- 2.8. Utilisation du Roughboard
 - 2.8.1. Exploration graphique
 - 2.8.2. Préparation du *rough board*
 - 2.8.3. Exécution
- 2.9. Storyboard
 - 2.9.1. Composition
 - 2.9.2. Fonds
 - 2.9.3. Travail avec personnages
- 2.10. Animation
 - 2.10.1. Edition en temps réel
 - 2.10.2. Révisions
 - 2.10.3. Post production

Module 3. Design et Animation de Personnages

- 3.1. Design des personnages
 - 3.1.1. Silhouette et proportion
 - 3.1.2. Couleur, style et personnalité
- 3.2. Guide du personnage
 - 3.2.1. Études de personnages
 - 3.2.2. Cohérence et tolérance
 - 3.2.3. Rédaction et structure d'un guide de personnage
- 3.3. Fiche modèle
 - 3.3.1. Le présenter dans différentes poses
 - 3.3.2. Fiche d'expression et de langage corporel
 - 3.3.3. Fiche de Vocalisations, d'échelle et complémentaires





- 3.4. Interprétation de texte
 - 3.4.1. Le texte, le genre et le ton Les informations que l'on peut en tirer
 - 3.4.2. Le sous-texte et l'ironie
 - 3.4.3. La fonction narrative et l'intention de l'auteur
- 3.5. Outils de représentation
 - 3.5.1. Représentation formelle et expérientielle
 - 3.5.2. Analyse du personnage et du contexte
 - 3.5.3. Stimuli externes et stimuli internes
- 3.6. Pantomime et langage corporel
 - 3.6.1. Langage corporel, interactions
 - 3.6.2. Gestuel des mains
 - 3.6.3. Rythme, mouvements minimaux et travail scénique
- 3.7. Les expressions faciales
 - 3.7.1. Étude des traits et des expressions du visage
 - 3.7.2. Les yeux et leurs propriétés expressives
 - 3.7.3. Références et documentation
- 3.8. Animation d'un dialogue
 - 3.8.1. La contribution de l'acteur vocal
 - 3.8.2. Exploration des dialogues enregistrés
 - 3.8.3. Utilisation de la pause
- 3.9. Auto-référence vidéo
 - 3.9.1. Auto-référence
 - 3.9.2. Transcription et réinterprétation
 - 3.9.3. Nettoyage et polissage
- 3.10. Animation de personnages
 - 3.10.1. Atelier d'animation corporelle
 - 3.10.2. Addition de l'interprétation faciale
 - 3.10.3. Addition de la synchronisation vocale

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***.





“

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.



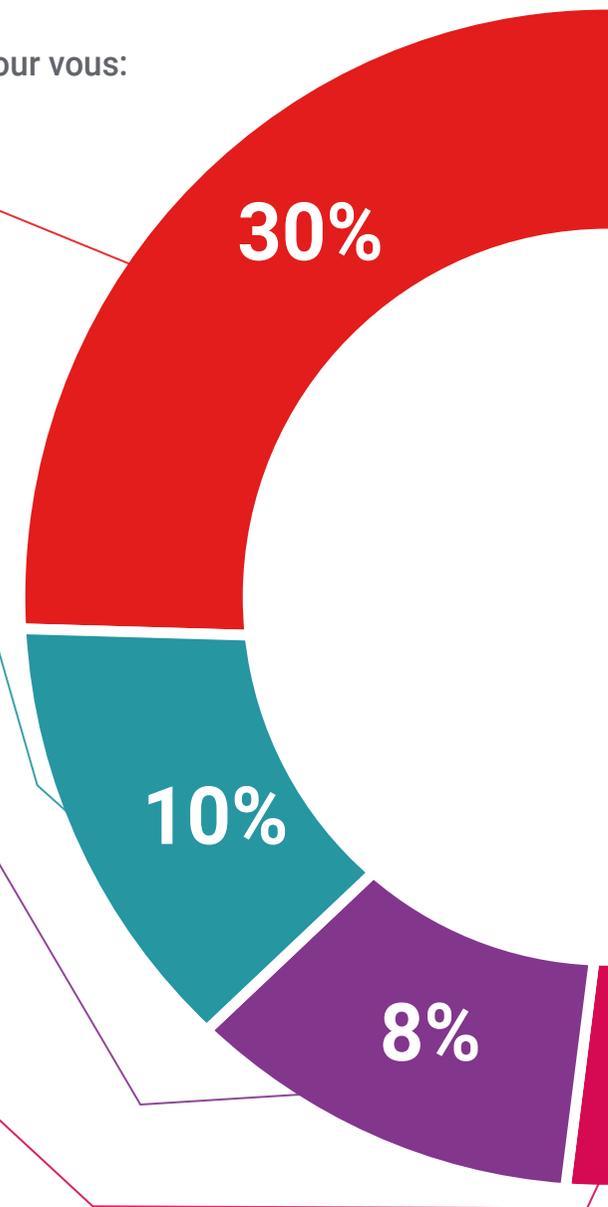
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



06 Diplôme

Le Certificat Avancé en Outils d'Animation 2D garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé 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 **Certificat Avancé en Outils d'Animation 2D** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat Avancé** délivrée 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 Outils d'Animation 2D**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 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

Certificat Avancé Outils d'Animation 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat Avancé

Outils d'Animation 2D

