

# Certificat Avancé

Animation 2D Traditionnelle,  
Vectorielle et Spécialisée





## Certificat Avancé

### Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée

- » 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-animation-2d-traditionnelle-vectorielle-specialisee](http://www.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-animation-2d-traditionnelle-vectorielle-specialisee)

# 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

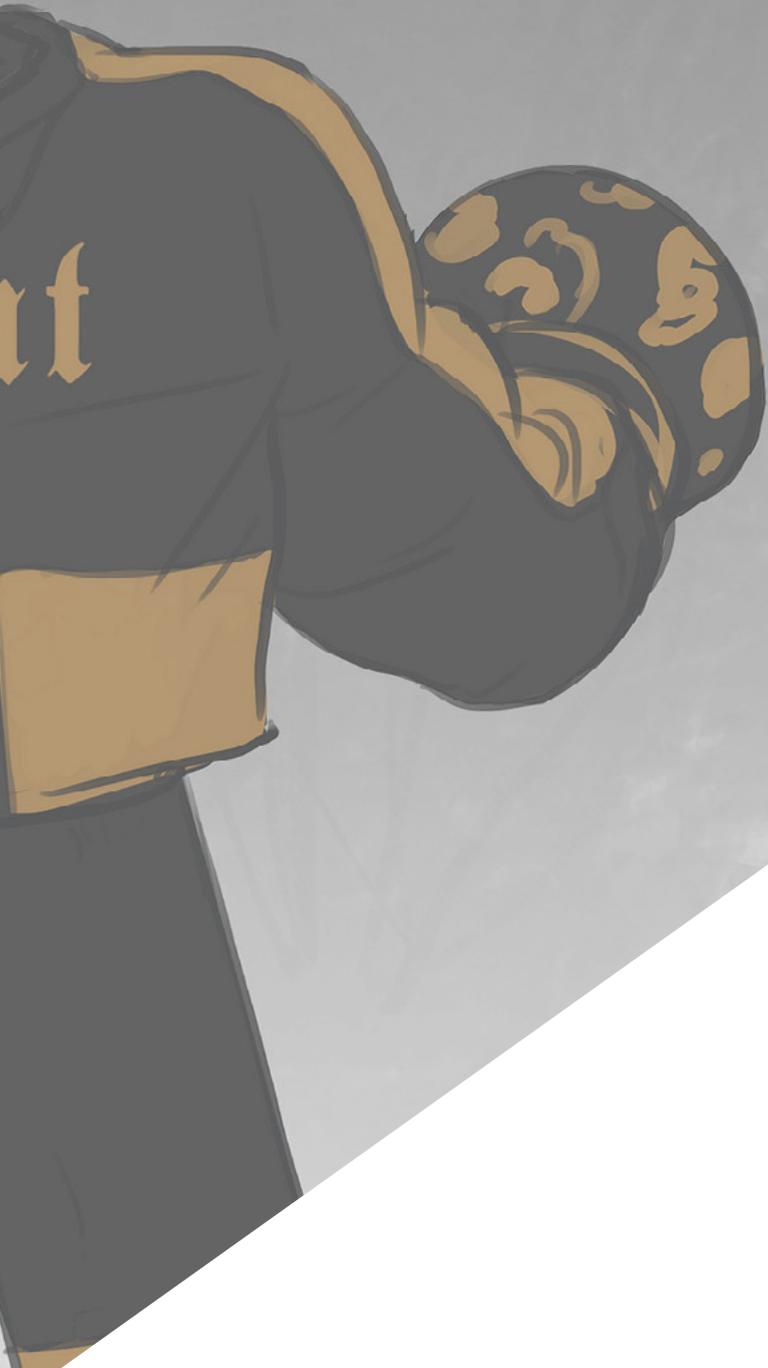
---

Page 30

# 01 Présentation

L'Animation 2D Traditionnelle, avec son approche méticuleuse de chaque image dessinée à la main, apporte un charme nostalgique et une esthétique unique aux jeux vidéo, évoquant l'aspect artisanal de l'animation classique. Par ailleurs, l'Animation Vectorielle offre une flexibilité exceptionnelle, permettant une évolutivité sans perte de qualité et une efficacité remarquable en termes de stockage et de performance. En outre, l'Animation Spécialisée, qui comprend des techniques telles que le *rigging* et l'interpolation de mouvements, offre un niveau de réalisme et d'expressivité qui porte l'immersion du joueur à de nouveaux niveaux. TECH a ainsi introduit un programme entièrement numérique et polyvalent, qui permet aux diplômés de se connecter à tout moment et en tout lieu.





“

*La combinaison de l'Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée vous offrira un large éventail de possibilités, consolidant l'Animation en tant que composante cruciale de la narration visuelle des jeux vidéo”*

L'Animation 2D Traditionnelle, connue pour son style artistique classique, a trouvé sa place dans les jeux vidéo, apportant un charme nostalgique et une esthétique unique aux titres. D'autre part, l'Animation Vectorielle 2D a gagné en popularité grâce à sa polyvalence et à son efficacité en termes de stockage et de performance, permettant des mouvements fluides et détaillés dans les personnages et les environnements. En outre, l'Animation Spécialisée améliore la qualité visuelle des jeux vidéo en introduisant des éléments tels que les particules.

C'est ainsi qu'est né ce Certificat Avancé, grâce auquel les créateurs se plongeront dans le raffinement des mouvements à travers l'animation des positions, où ils créeront des silhouettes expressives, en utilisant des lignes d'action efficaces et en maîtrisant les *counterposes* et *reversals* pour donner vie aux personnages. En outre, ils exploreront la synchronisation labiale et les cycles de marche, en approfondissant des détails tels que les virages complets et l'exagération des mouvements pour ajouter du dynamisme et de l'expressivité aux animations.

Les professionnels acquerront également des compétences spécifiques dans des programmes tels qu'Adobe Animate et Toon Boom Harmony. De la création de personnages à l'utilisation de lumières et d'ombres, ils maîtriseront les outils nécessaires pour produire des animations vectorielles de haute qualité, en travaillant avec des *bitmaps*, des vecteurs et des Softwares d'animation spécialisés.

Enfin, la création de cycles de mouvement pour les créatures non bipèdes, les effets spéciaux tels que le feu, la fumée et les phénomènes météorologiques, ainsi que les techniques d'animation des cheveux, des tissus et d'autres éléments complexes seront abordés. Cela permettra une immersion profonde dans la création d'effets spéciaux fantastiques et de science-fiction, ainsi que dans la manipulation de l'éclairage et des ombres, afin d'obtenir des résultats réalistes et captivants.

De cette manière, la proposition académique offrira une expérience unique aux diplômés, en leur proposant un format totalement virtuel et adaptable. Cette initiative offrira aux étudiants une plus grande autonomie dans la structuration de leur temps d'étude, ce qui leur permettra d'équilibrer plus efficacement leurs engagements personnels et professionnels.

Ce **Certificat Avancé en Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée** 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 Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée
- ♦ 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



*Ce Certificat Avancé 100% en ligne vous apportera les compétences et les connaissances nécessaires pour exceller dans l'industrie de l'Animation 2D, sous toutes ses formes et dans toutes ses applications”*

“

*Vous analyserez des concepts détaillés, tels que les silhouettes, lignes d'action, counterposes, reversals, mouvements de la bouche, cycles de marche et les tours truqués, entre autres, pour perfectionner vos compétences en Animation 2D Traditionnelle”*

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 des outils tels qu'Adobe Animate, Toon Boom Harmony et Story Board Pro, ainsi que des Softwares alternatifs tels que Krita, Animation Paper, Open Toonz, Moho et Greased Pencil de Blender.*

*Vous utiliserez des techniques détaillées pour créer des animations étonnantes et réalistes dans une variété de situations, des scènes d'action aux effets de magie et de science-fiction.*



# 02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat Avancé est de doter les professionnels des compétences techniques et créatives nécessaires pour exceller dans l'industrie de l'Animation 2D. Ainsi, le programme leur fournira une formation complète, allant des principes fondamentaux de l'animation traditionnelle aux techniques les plus avancées de l'animation vectorielle et spécialisée. Les concepteurs seront ainsi en mesure d'appliquer les principes du design, du mouvement et de la narration à leurs projets, en développant une compréhension approfondie des outils et des Softwares pertinents dans ce domaine.



-VALVES V

VARIANT -



“

*Vous perfectionnerez votre capacité à travailler en équipe, à résoudre des problèmes de manière créative et à vous adapter aux exigences changeantes du secteur. Qu'attendez-vous pour vous inscrire?"*



## Objectifs généraux

---

- ♦ 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
- ♦ 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. 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 2. Animation Vectorielle

- ♦ Utiliser Adobe Animate de manière experte, en appliquant ses outils et les 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 3. 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

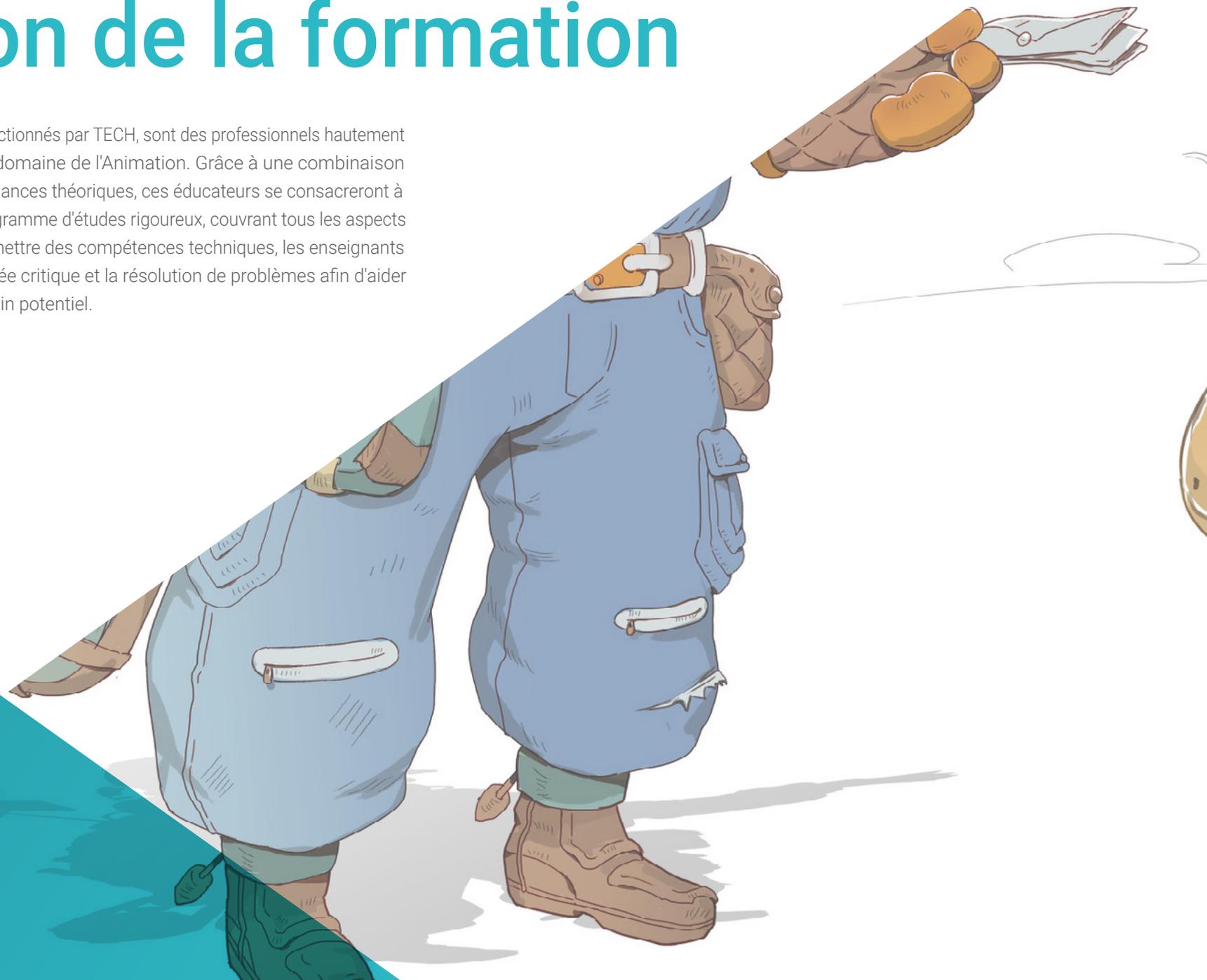


*Optez pour TECH! Il vous préparera à des carrières fructueuses dans des domaines tels que la production cinématographique, les séries animées, la publicité, les jeux vidéo et les effets visuels”*

# 03

## Direction de la formation

Les enseignants, soigneusement sélectionnés par TECH, sont des professionnels hautement qualifiés et expérimentés dans le domaine de l'Animation. Grâce à une combinaison d'expérience pratique et de connaissances théoriques, ces éducateurs se consacreront à guider les diplômés à travers un programme d'études rigoureux, couvrant tous les aspects de l'Animation 2D. En plus de transmettre des compétences techniques, les enseignants encourageront la créativité, la pensée critique et la résolution de problèmes afin d'aider chaque étudiant à atteindre son plein potentiel.





“

*Le corps enseignant vous garantit une formation approfondie, en vous préparant à relever les défis du monde du travail et à contribuer de manière significative au domaine de l'Animation”*

## 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 Goya Awards 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

Le programme couvrira un large éventail de contenus afin de développer les compétences techniques et créatives dans le domaine de l'Animation 2D. Des principes fondamentaux de l'Animation Traditionnelle, tels que l'anticipation, le dépassement et l'accélération, à l'Animation Vectorielle avancée, y compris l'utilisation de logiciels spécialisés tels qu'Adobe Animate et Toon Boom Harmony. Les diplômés acquerront ainsi une connaissance approfondie de la création de personnages, de mouvements fluides et de récits visuellement étonnants.





“

*Vous couvrirez des aspects spécialisés, tels que les effets visuels, la synchronisation labiale, l'animation météorologique et les techniques d'éclairage, grâce à une vaste bibliothèque de ressources multimédias les plus innovantes”*

## Module 1. Animation Traditionnelle Avancée

- 1.1. Animation des positions
  - 1.1.1. Silhouette
  - 1.1.2. Lignes d'action
  - 1.1.3. *Counterposes* et *reversals*
- 1.2. Synchronisation labiale
  - 1.2.1. Mouvements de la bouche
  - 1.2.2. Entrelacement des vocalisations et performance de la bouche
  - 1.2.3. Synchronisation numérique automatisée
- 1.3. Cycle de marche
  - 1.3.1. Contacts et changements de position
  - 1.3.2. Changements de position dans le cycle de marche
  - 1.3.3. Cyclage d'une marche linéaire et cycles dans Animate et Toon Boom
- 1.4. Marches, cycles de course et cycles alternatifs
  - 1.4.1. Marche, cycles de course et cycles alternatifs
  - 1.4.2. Courses
  - 1.4.3. Cycles alternatifs
- 1.5. Tours complets
  - 1.5.1. De la tête
  - 1.5.2. Complètes et d'objet
  - 1.5.3. Tours tronqués
- 1.6. Exagération et apaisement
  - 1.6.1. Exagérer
  - 1.6.2. Se calmer
  - 1.6.3. Rebonds (*Bounce*)
- 1.7. Rotoscopie, référence et documentation
  - 1.7.1. Rotoscopie
  - 1.7.2. Référence vidéo
  - 1.7.3. Intégration de l'action en direct
- 1.8. Balayages, multiples et flous
  - 1.8.1. Balayages
  - 1.8.2. Multiples
  - 1.8.3. Flou





- 1.9. Nettoyage des traces et assistance
  - 1.9.1. Assistance
  - 1.9.2. Entrelacement
  - 1.9.3. Correction des traces
- 1.10. Application des couleurs
  - 1.10.1. L'ombrage comme deuxième niveau d'animation
  - 1.10.2. Projection d'ombres
  - 1.10.3. Automatisation numérique des couleurs et des ombres avec Toon Boom

## Module 2. Animation Vectorielle

- 2.1. Bitmaps et vecteurs
  - 2.1.1. Bitmaps
  - 2.1.2. Dessin vectoriel
  - 2.1.3. Comparatifs et applications
- 2.2. Utilisation d'Adobe Animate
  - 2.2.1. Symboles, graphiques et outil *movie clip*
  - 2.2.2. Interpolation de mouvement et mouvement semi-tridimensionnel
  - 2.2.3. Interpolation des formes et caméra virtuelle
- 2.3. Utilisation de Toon Boom Harmony
  - 2.3.1. Bibliothèques
  - 2.3.2. Os et déformateurs
  - 2.3.3. Couleur automatique
- 2.4. Préparation d'un personnage pour Adobe Animate
  - 2.4.1. Séparation des éléments et traçage
  - 2.4.2. Traces clés internes
  - 2.4.3. Construction de personnages
- 2.5. Préparation d'un personnage pour Toon Boom Harmony
  - 2.5.1. Traçage
  - 2.5.2. Os et contrôle numérique
  - 2.5.3. Ajustements
- 2.6. Lumières et ombres dans Toon Boom Harmony
  - 2.6.1. Régler les volumes
  - 2.6.2. Lumières et caméra virtuelles
  - 2.6.3. Projection d'ombres

- 2.7. Utilisation de Story Board Pro
  - 2.7.1. Interface
  - 2.7.2. Ligne du temps
  - 2.7.3. Édition numérique
- 2.8. Logiciels alternatifs
  - 2.8.1. Krita
  - 2.8.2. Animation Paper
  - 2.8.3. Open Toonz- Anime
- 2.9. Utilisation du Moho
  - 2.9.1. Exploration de l'interface
  - 2.9.2. Outil *Smart Warp*
  - 2.9.3. Outils *Smart bones* et *pin bones*
- 2.10. Utilisation de *Greased Pencil* de Blender
  - 2.10.1. Reconnaissance du Software
  - 2.10.2. Pilotes et fonctionnalités supplémentaires
  - 2.10.3. Synchronisation labiale automatisée

### Module 3. Animation Spécialisée

- 3.1. Cycles de marche des créatures non bipèdes
  - 3.1.1. Quadrupèdes
  - 3.1.2. Autres animaux non plantigrades
  - 3.1.3. Cycles de locomotion alternatifs
- 3.2. Mouvements pratiques supplémentaires
  - 3.2.1. Cycles de vol
  - 3.2.2. Échelles, levage de poids, chutes
  - 3.2.3. Souffles, interactions, danses
- 3.3. Effets spéciaux, fluides
  - 3.3.1. Petites masses d'eau
  - 3.3.2. Grandes masses d'eau
  - 3.3.3. Fluides visqueux





- 3.4. Effets spéciaux, feu et fumée
  - 3.4.1. Feu
  - 3.4.2. Fumée
  - 3.4.3. Incendies, fusées éclairantes et lave
- 3.5. Animation des phénomènes météorologiques et climatiques
  - 3.5.1. Pluie, orages et foudres
  - 3.5.2. Neige et vent
  - 3.5.3. Réfractions
- 3.6. Animation d'effets spéciaux de science-fiction et de fantaisie
  - 3.6.1. Effets magiques
  - 3.6.2. Effets d'emphase
  - 3.6.3. Effets de science-fiction
- 3.7. Animation des cheveux et des tissus
  - 3.7.1. Cheveux
  - 3.7.2. Tissu
  - 3.7.3. Papier, cordes et autres
- 3.8. Explosions, chutes et ruptures
  - 3.8.1. Glissements de terrain
  - 3.8.2. Explosions
  - 3.8.3. Ruptures
- 3.9. Effets d'éclairage et projection d'ombres
  - 3.9.1. Ombres sur la figure
  - 3.9.2. Effets d'éclairage
  - 3.9.3. Projection d'ombres et ombres automatisées numériquement
- 3.10. Transitions d'images et transformations
  - 3.10.1. Transitions d'images
  - 3.10.2. Déformations extrêmes
  - 3.10.3. Orbites

# 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.



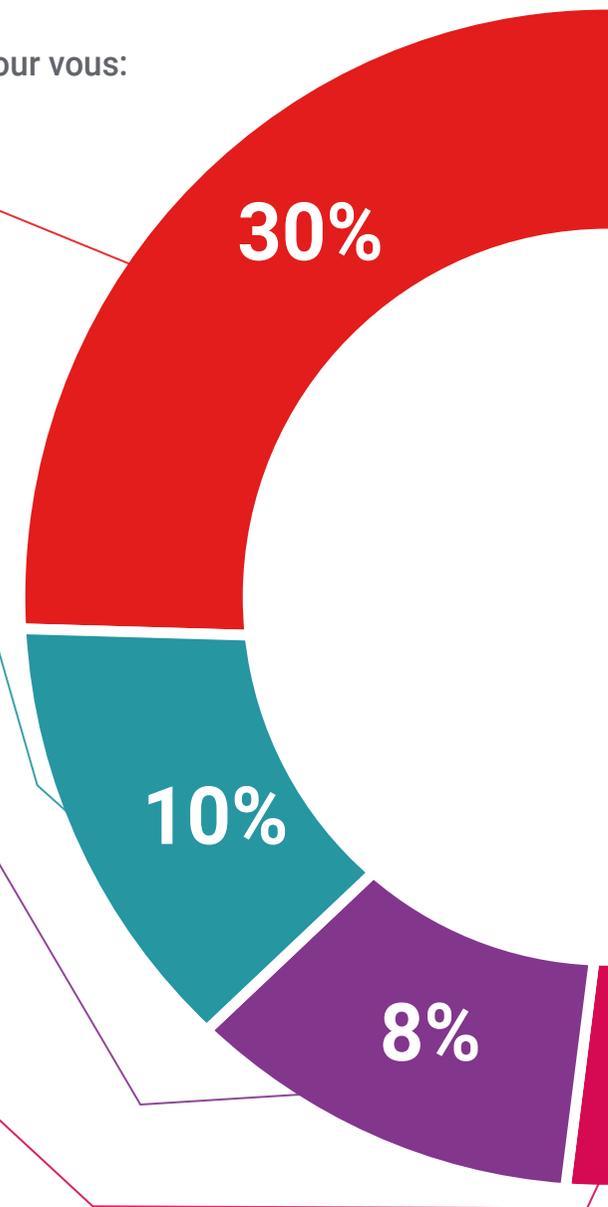
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée 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 Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée** 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 Animation 2D Traditionnelle, Vectorielle et Spécialisée**

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

Animation 2D Traditionnelle,  
Vectorielle et Spécialisée

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

# Certificat Avancé

Animation 2D Traditionnelle,  
Vectorielle et Spécialisée

