

Certificat

Animation 2D Traditionnelle Avancée



tech université
technologique

Certificat Animation 2D Traditionnelle Avancée

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

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

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Objectifs

Page 8

03

Direction de la formation

Page 12

04

Structure et contenu

Page 16

05

Méthodologie d'étude

Page 20

06

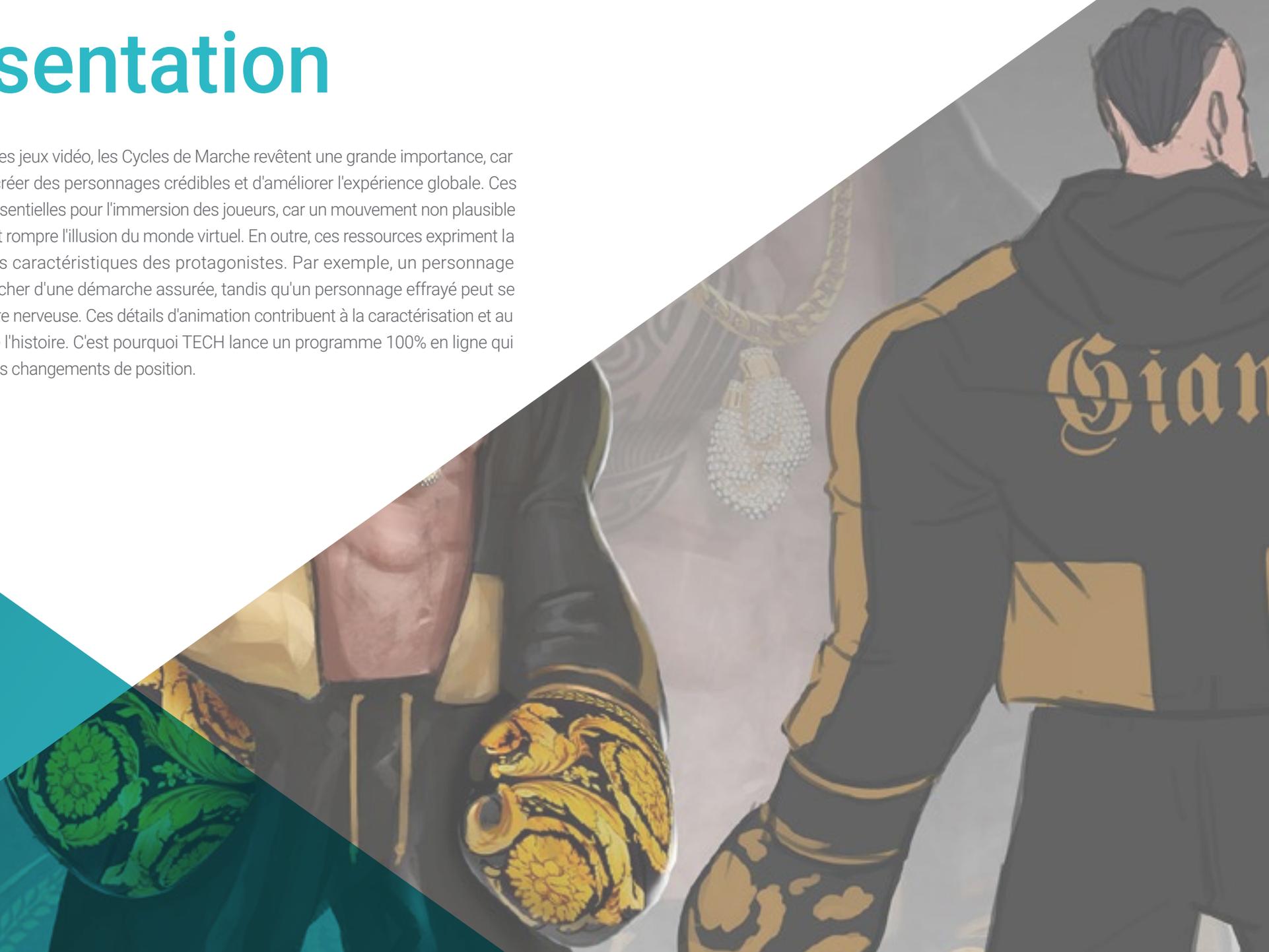
Diplôme

Page 30

01

Présentation

Dans le domaine des jeux vidéo, les Cycles de Marche revêtent une grande importance, car ils permettent de créer des personnages crédibles et d'améliorer l'expérience globale. Ces ressources sont essentielles pour l'immersion des joueurs, car un mouvement non plausible ou non naturel peut rompre l'illusion du monde virtuel. En outre, ces ressources expriment la personnalité et les caractéristiques des protagonistes. Par exemple, un personnage arrogant peut marcher d'une démarche assurée, tandis qu'un personnage effrayé peut se déplacer de manière nerveuse. Ces détails d'animation contribuent à la caractérisation et au développement de l'histoire. C'est pourquoi TECH lance un programme 100% en ligne qui traitera en détail des changements de position.





“

*Vous serez immergé dans un monde de possibilités,
libérant votre créativité pour créer un impact durable
sur l'industrie du jeu vidéo”*

L'Animation 2D Traditionnelle Avancée est un élément crucial de l'industrie du jeu vidéo, en raison de sa capacité à fournir efficacité, polyvalence et expressivité dans le cadre des jeux vidéo. L'un de ses principaux avantages est son efficacité en termes de ressources, car cette technique est moins gourmande en ressources informatiques. Ceci est particulièrement bénéfique pour les jeux développés pour des plateformes au matériel limité, comme les appareils mobiles ou les consoles moins puissantes. En outre, ces animations permettent aux équipes de développement d'itérer plus rapidement, de tester des idées et de lancer des jeux dans un délai plus court.

Dans ce contexte, TECH développe un Certificat qui fournira les procédures les plus efficaces pour rendre les personnages plus réalistes et plus crédibles pour le public. Le syllabus se penchera sur les cycles de marche des personnages, en utilisant des logiciels avancés tels que Toon Boom ou Animate. Les étudiants pourront ainsi faire passer leurs personnages de la marche à la course, en passant par des cycles alternatifs. En outre, le matériel pédagogique examinera différentes techniques de balayage, de multiples et de flou. De cette manière, les animateurs enrichiront leur pratique professionnelle grâce à des mécanismes qui produiront des effets visuels spécifiques liés aux mouvements.

Ce Certificat bénéficie de la collaboration d'enseignants hautement qualifiés, qui prépareront les étudiants grâce à un programme soigneusement élaboré. Grâce à cela, les professionnels pourront se spécialiser dans ce domaine et développer les compétences qui s'y rapportent dans un environnement de travail réel. La répétition de concepts clés est une technique couramment utilisée pour l'acquisition de notions fondamentales et importantes dans tout type d'étude. TECH a fait un pas en avant et propose le *Relearning*, une méthodologie innovante dans laquelle la répétition de ces notions est effectuée par les enseignants, ce qui permet d'obtenir de meilleurs résultats. Ceci, associé à sa méthodologie 100% en ligne, en fait une option parfaite pour se spécialiser dans ce domaine.

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

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



Créez différents mouvements de bouche pour vos protagonistes, afin d'obtenir un effet plus réaliste”

“

Vous maîtriserez la Synchronisation Numériquement Automatisée pour garantir des performances fluides et une expérience de jeu agréable”

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.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous apprendrez en profondeur la façon d'Épurer les Traits pour que les jeux vidéo s'adaptent aux préférences individuelles des joueurs.

La méthodologie Relearning utilisée dans ce Certificat vous permettra d'apprendre de manière autonome et progressive.



02

Objectifs

À l'issue de cette formation, les diplômés auront acquis des compétences avancées pour perfectionner la technique de l'animation de position. Ils assureront ainsi des transitions cohérentes entre différentes poses pour obtenir des séquences visuelles dynamiques et expressives. En outre, les étudiants maîtriseront la création de cycles de marche, ce qui rendra leurs personnages naturels et fluides dans leurs mouvements. Les étudiants intégreront également des virages complets dans leurs dessins, ce qui rendra leurs personnages plus réalistes. Ils développeront également des compétences dans l'application de la couleur dans l'animation.



-VALVES V



VARIANT -



“

*Une expérience de formation unique qui
stimulera votre développement professionnel
en seulement 6 semaines”*



Objectifs généraux

- ♦ Maîtriser le langage visuel 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 aux 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 leur 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

- ◆ 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 marche, 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 tenant compte de la palette, de l'éclairage et de la cohérence visuelle



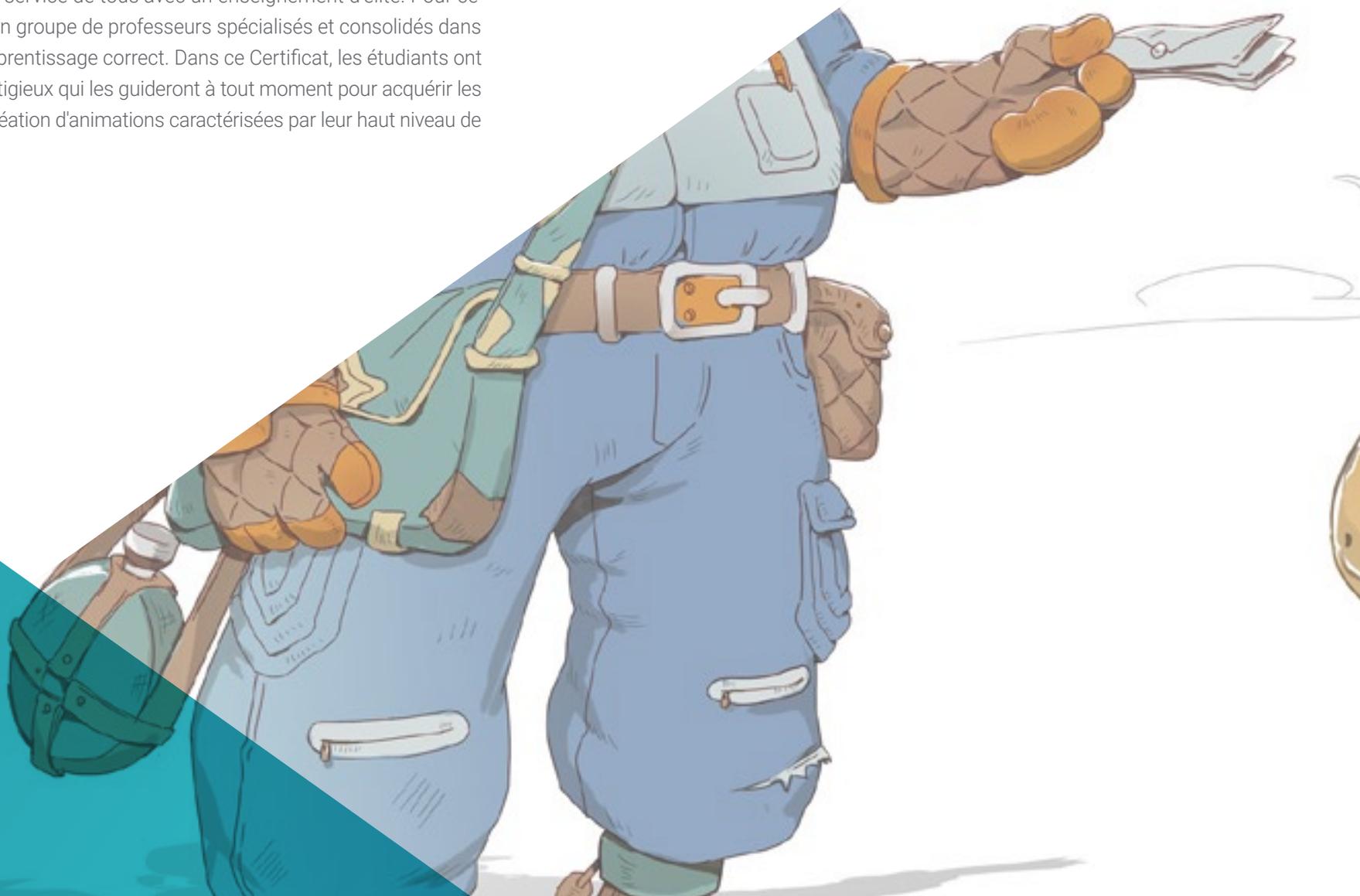
Étudiez grâce à des formats didactiques multimédias innovants qui optimiseront votre processus d'actualisation"



03

Direction de la formation

La maîtrise de l'Animation 2D Traditionnelle Avancée requiert des connaissances approfondies que TECH met au service de tous avec un enseignement d'élite. Pour ce faire, les étudiants disposent d'un groupe de professeurs spécialisés et consolidés dans ce secteur, ce qui garantit un apprentissage correct. Dans ce Certificat, les étudiants ont accès à des professionnels prestigieux qui les guideront à tout moment pour acquérir les compétences essentielles à la création d'animations caractérisées par leur haut niveau de créativité et de réalisme.





“

La diversité des talents et de l'expertise du personnel enseignant créera un environnement d'apprentissage dynamique. Formez-vous auprès des meilleurs!”

Direction



Dr Larrauri, Julián

- ◆ Producteur Exécutif chez Capitán Araña
- ◆ 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
- ◆ Directeur 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 Communication et Gestion 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 contre Jimmy el Cachondo"



Professeurs

M. Coronado Pozo, Jorge

- ◆ Superviseur de l'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 la télévision
- ◆ Spécialiste en Animation de Personnages
- ◆ 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 vise à combiner les principes fondamentaux de l'Animation Traditionnelle avec les capacités technologiques actuelles pour créer des animations de haute qualité dans les jeux vidéo. À cette fin, le programme se penchera sur les différentes techniques d'animation de position, en gardant à l'esprit les silhouettes et les lignes d'action. Dans le même ordre d'idées, le programme analysera les cycles de marche des personnages, afin qu'ils se déplacent de manière réaliste et crédible dans le monde virtuel. En outre, le matériel pédagogique examinera d'autres aspects tels que la rotoscopie, le référencement et la documentation.





“

Ce programme vous permettra de vous tenir au courant des dernières tendances en matière d'Intégration de l'Action en Direct”

Module 1. Animation Traditionnelle Avancée

- 1.1. Animation des positions
 - 1.1.1. Silhouette
 - 1.1.2. Lignes d'action
 - 1.1.3. *Contre-poses* et *reversals*
- 1.2. Synchronisation des lèvres
 - 1.2.1. Mouvements de la bouche
 - 1.2.2. Entrelacement des vocalisations et des mouvements de la bouche
 - 1.2.3. Synchronisation numériquement automatisée
- 1.3. Cycles de marche
 - 1.3.1. Contacts et changements de position
 - 1.3.2. Changements de position des cycles de marche
 - 1.3.3. Cyclisme d'une marche linéaire et cycles dans Animate et Toon Boom
- 1.4. Marches, cycles de marche et cycles alternatifs
 - 1.4.1. Marches
 - 1.4.2. Courses
 - 1.4.3. Cycles alternatifs
- 1.5. Rotations complètes
 - 1.5.1. De la tête
 - 1.5.2. Complètes et d'objets
 - 1.5.3. Rotations tronquées
- 1.6. Exagérer et se calmer
 - 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 à l'action en direct





- 1.8. Balayages, multiples et flous
 - 1.8.1. Balayages
 - 1.8.2. Multiples
 - 1.8.3. Flous
- 1.9. Traits nets et assistance
 - 1.9.1. Assistance
 - 1.9.2. Entrelacement
 - 1.9.3. Nettoyage des traits
- 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 à l'aide de Toon Boom

“

Ce diplôme vous prépare aux défis actuels et futurs de l'Animation 2D Traditionnelle Avancée. Inscrivez-vous dès maintenant et bénéficiez d'une progression de carrière immédiate!”

05

Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

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

L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct
(auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”

Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.



Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"

L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.

Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



Matériel didactique

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

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

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



06 Diplôme

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



“

Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à passer par des procédures fastidieuses"

Ce **Certificat en Animation 2D Traditionnelle Avancée** 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** délivrée par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en Animation 2D Traditionnelle Avancée**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 semaines**



*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
Animation 2D
Traditionnelle Avancée

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

Certificat

Animation 2D Traditionnelle Avancée

