

Certificat Avancé

Construction de Personnages 2D





Certificat Avancé

Construction de Personnage 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Accès au site web: www.techtitute.com/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-construction-personnage-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 20

06

Diplôme

page 28

01

Présentation

De même que les films ont leurs acteurs et actrices comme acteurs principaux, le monde des jeux vidéo tourne autour de leurs personnages. Dans les deux cas, il s'agit d'une tâche compliquée, car l'objectif est de faire en sorte que le joueur soit accro au produit en s'identifiant d'une certaine manière à l'ensemble des visuels, même s'ils sont fictifs. Dans l'ère technologique dans laquelle nous vivons, les jeux vidéo sont devenus une partie indiscutable de notre société et c'est pourquoi la demande de personnes pour travailler dans ce secteur est en augmentation. C'est pourquoi l'Université propose un programme entièrement nouveau dans lequel sont enseignées toutes les notions nécessaires pour devenir un professionnel de la création de personnages 2D pour les jeux vidéo.





“

Devenez un professionnel des techniques pour créer des personnages au même titre que Disney et Marvel”

Afin de créer des personnages accrocheurs, l'animation et le design doivent disposer de connaissances spécifiques telles que l'iconographie ou les techniques nécessaires à leur création. Les entreprises recherchent de nouveaux personnages qui se distinguent de ceux déjà existants. C'est pourquoi ce programme se distingue par l'accent mis sur une étude complète et concentrée, la pré-production de projets visuels et la construction de personnages complets. En donnant à ces personnages un style et une personnalité unique, ces derniers pourront être utilisés sur plusieurs plateformes.

Ce programme vise à fonder les connaissances par l'étude de l'esthétique et de la culture du personnage. De cette manière, l'étudiant sera en mesure de créer une iconographie complète, appropriée à l'époque et à l'espace représentés. Ces connaissances donneront à l'artiste la capacité de créer des personnages dotés d'une personnalité forte et ancrée dans la culture.

L'emploi du temps est conçu de manière à ce que, étape par étape, l'élève puisse acquérir les techniques de création d'un personnage, du premier trait jusqu'à la fin de la composition. À partir de canons et de formes anatomiques, il est possible de créer toutes sortes de formes. L'étudiant sera doté de tous les éléments nécessaires à un emploi dans le domaine visuel, en travaillant avec un ensemble professionnel de *model-sheet* para el modélisation 2D, et réussir à obtenir les bonnes proportions des modèles.

TECH propose un programme en ligne qui permet aux étudiants d'étudier au rythme qui leur convient le mieux. Avec un simple appareil connecté à l'internet, vous pouvez propulser votre carrière vers le succès. Ce Certificat Avancé dispose de tous les atouts pour permettre aux étudiants d'aborder leurs études dans une perspective dynamique, créative et professionnelle.

Ce **Certificat Avancé en Construction de Personnages 2D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de tous types de personnages animés en 2D
- ◆ Le contenu graphique, schématique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Exercices pratiques pour un processus d'auto-évaluation visant à améliorer l'apprentissage
- ◆ Le programme met l'accent sur les méthodologies les plus récentes
- ◆ Des cours théoriques avec un expert pour résoudre les difficultés et des travaux de réflexion individuels
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Développez vos compétences grâce à la méthodologie 100% en ligne de ce Certificat Avancé et atteignez tous vos objectifs sans laisser de côté les autres responsabilités de votre vie quotidienne"

“

Apprendre de nouveaux concepts n'a jamais été aussi facile. Grâce à la méthodologie Relearning, vous pourrez le constater par vous-même”

L'équipe pédagogique du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent leur expérience et leurs connaissances à cette formation. Elle compte également des spécialistes renommés qui ont participé à la création d'œuvres très populaires.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage très complet qui lui fournira des connaissances à grande échelle dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Apprenez l'art de créer des personnages innovants qui ne laissent personne indifférent.

Trouvez votre style et projetez-le dans un personnage unique qui transmet des émotions même aux plus sceptiques.



02

Objectifs

La conception de ce programme permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour mettre à jour leurs connaissances de la profession, approfondissant ainsi leur connaissance des aspects clés de la construction de personnages en 2D. En renforçant tous les aspects techniques d'un professionnel, il est possible de perfectionner ses compétences et ses capacités. C'est pourquoi TECH propose un programme d'études complet, qui permet aux étudiants d'élargir et d'approfondir leurs connaissances dans ce domaine. Il s'agit d'un ensemble d'objectifs généraux et spécifiques qui, ensemble, constituent les connaissances théoriques et pratiques nécessaires à l'acquisition par l'étudiant de toutes les connaissances nécessaires.





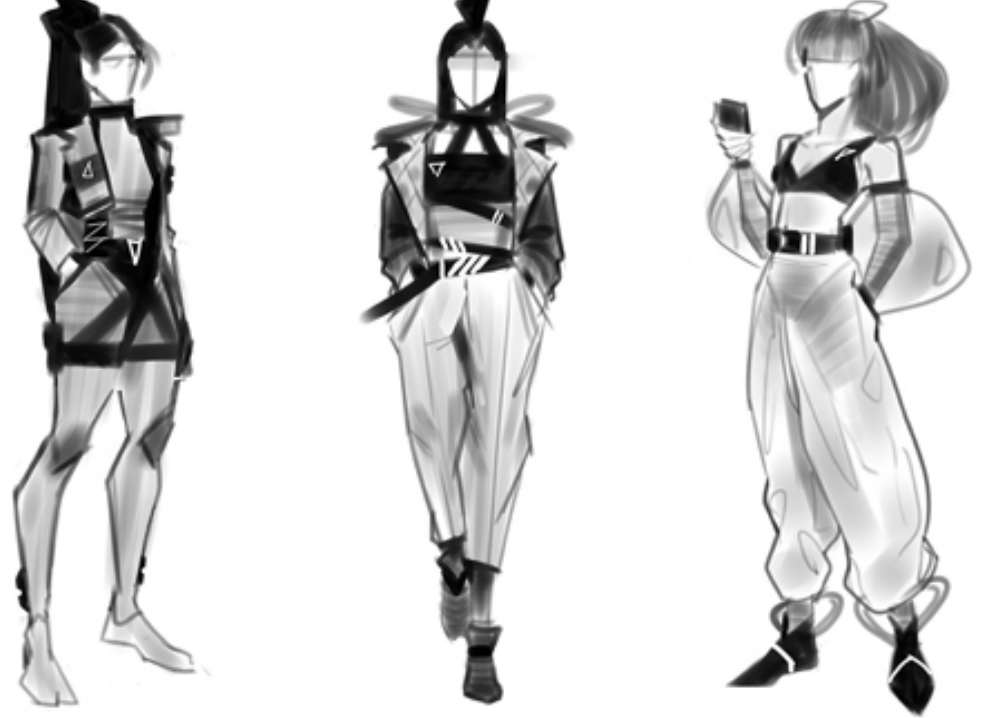
“

Notre objectif est de vous pousser en tant que professionnel, en vous aidant à devenir un maître de la création de personnage en 2D"



Objectifs généraux

- ◆ Encourager la documentation et les références nécessaires à l'élaboration d'un travail correct.
- ◆ Apprendre à structurer, créer et construire des personnages.
- ◆ Approfondir le développement des feuilles de modèle nécessaires dans l'industrie de l'animation.
- ◆ Créer tous types de personnages anatomiques pour une utilisation dans la discipline de l'animation 2D
- ◆ Maîtriser l'anatomie des personnages
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages
- ◆ Maîtrisez l'art de colorier les personnages créés
- ◆ Développer des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D



“

Entrez dans le monde de la création de personnages en 2D et laissez libre cours à votre imagination”



Objectifs spécifiques

Module 1. Personnages

- ◆ Connaître les différents styles et techniques de création de personnages
- ◆ Différencier les personnages de dessins animés, de mangas et de personnages réalistes
- ◆ Développer la création de personnages d' Humain
- ◆ Approfondir les caractéristiques physiques, psychologiques et littéraires des personnages

Module 2. Construction du personnage

- ◆ Définir les lignes d'action des personnages et leurs formes complexes
- ◆ Étudiez l'anatomie, les cheveux et la tête des personnages
- ◆ Approfondir la question des personnages de *cartoon* et comment les définir
- ◆ Connaître la représentation correcte des membres et des mains dans différents types de caractères

Module 3. Feuille de modèle

- ◆ Reconnaître l'importance d'une bonne *model sheet* dans le flux de travail de l'artiste
- ◆ Étudiez les expressions, les poses et les lignes directrices essentielles dans la *model sheet*
- ◆ Approfondir dans les codes des bouches et la mise en scène des personnages à travers la *model sheet*
- ◆ Pour élaborer une fiche de panne correcte, indispensable dans l'animation suivante

03

Direction de la formation

Tout artiste devrait connaître les techniques nécessaires et les apprendre auprès d'experts. C'est pourquoi TECH propose un personnel enseignant hautement qualifié dans ce programme. Tous ont fait leurs données, tant sur le plan académique que professionnel. Leurs compétences et leurs connaissances leur ont permis de remporter des prix nationaux prestigieux. Les étudiants bénéficieront d'une expérience d'apprentissage de haute qualité au niveau du marché actuel.





“

*Vous bénéficierez des conseils avisés
d'une équipe pédagogique prête à vous
aider sur la voie du succès le plus notoire
dans l'industrie de l'art du jeu vidéo"*

Direction



Mr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Gagnant d'un Goya pour le court-métrage "Pollo" auquel il a participé en tant qu'assistant et acteur de fond
- ♦ Professionnel dans la création de fonds, storyboard, animation et assistant dans les séries TV, publicité, longs métrages, e-learning, comme: *Le Songe d'une nuit d'été*, *L'esprit de la forêt*, *Wrinkles* et *Phineas et Ferb*
- ♦ Animateur de *Juanito Jones* et *Miniman*
- ♦ Intercalateur et concepteur de *Les Trois Petites Sœurs*

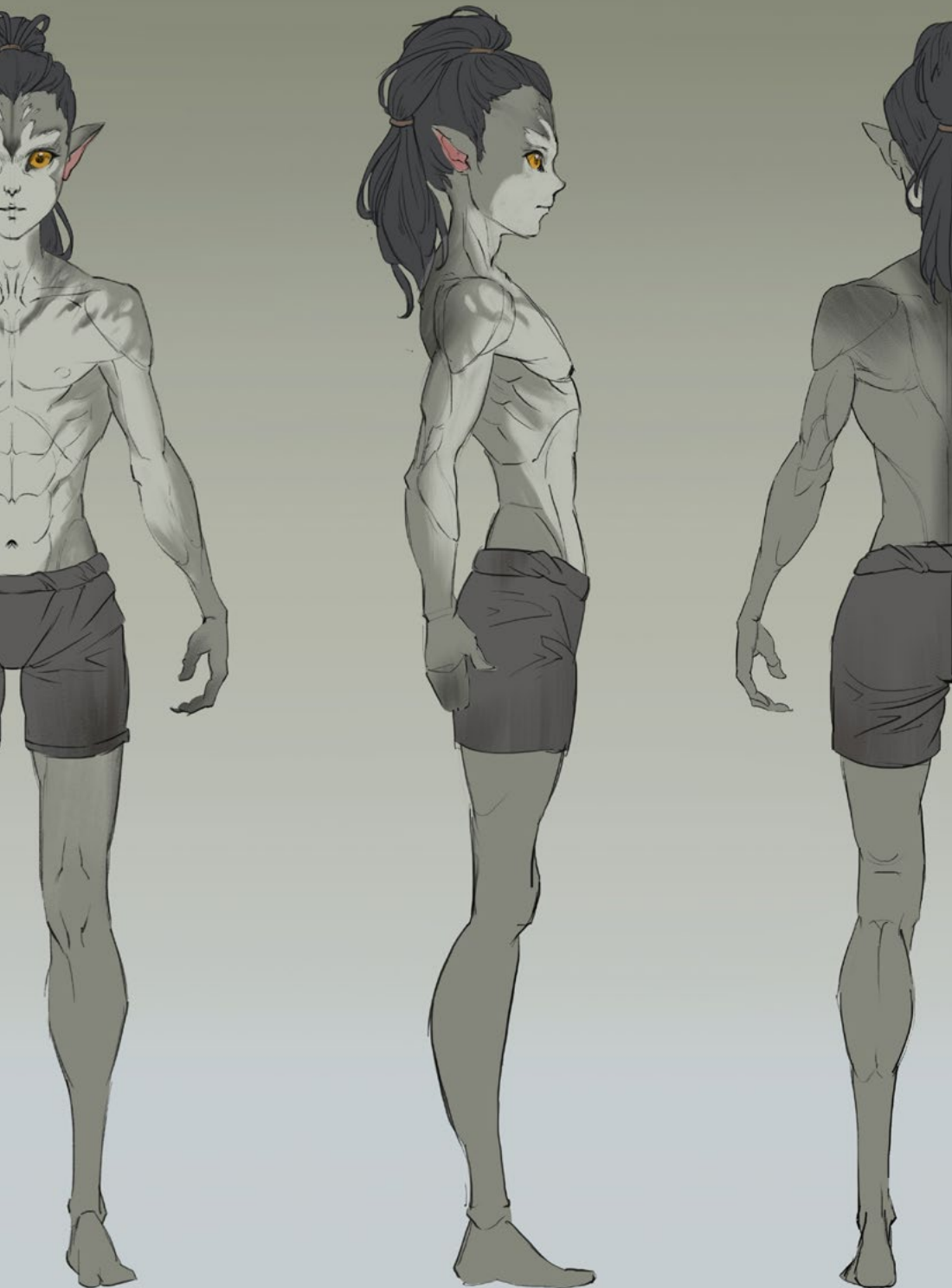
Professeurs

Mr. González, Manuel

- ♦ Gérant et directeur de la société de production 12 Pingüinos SL
- ♦ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos SL
- ♦ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ♦ Chargé de cours à l'université Complutense de Madrid, à la faculté des beaux-arts, dans le cadre du cours de dessin expérimental et d'animation 2D

Mr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Collaborations de dessins animés avec le studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parc Thématique Warner, Kalise-Menorquina, Les triplettes, Pollo (court métrage lauréat du Goya du meilleur court métrage d'animation)
- ♦ Projets d'illustration et de conception pour Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel et Ikea, entre autres



Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinateur de production pour plusieurs longs métrages et séries télévisées: Les Voyages de Gulliver, Los 4 Musiciens Bremen (Prix Goya), Los Musiciens trotteurs (également scénariste)
- ◆ Doctorat en communication audiovisuelle
- ◆ Professeur de production et d'écriture de scénarios et coordinateur de la spécialité Animation à l'ECAM (École de cinéma et d'audiovisuel de la Communauté de Madrid)
- ◆ Professeur de la matière Histoire du cinéma d'animation à l'Ecole Universitaire de Design, Innovation et Technologie (ESNE) et à l'U-tad
- ◆ Conférencier sur des sujets liés au cinéma d'animation dans diverses universités (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membre de l'Académie des arts et des sciences du cinéma.
- ◆ Auteur de cinq livres sur l'animation et contributeur à différents médias écrits
- ◆ Collaborateur sur des thèmes cinématographiques dans divers programmes de la chaîne COPE

04

Structure et contenu

Un syllabus conçu avec une structure complète, pour offrir les connaissances et les techniques de manière optimale et précise. Grâce à une structure théorique et pratique, l'étudiant acquerra tous les outils nécessaires, afin de promouvoir un développement professionnel qui lui permettra d'affronter les futures compétences professionnelles. Afin de mettre en pratique leurs compétences et leur créativité dans la construction de personnages 2D, TECH propose une méthodologie d'enseignement en s'appuyant sur le *Relearning*.





“

Un programme de formation rigoureux qui vous aidera à obtenir des résultats optimaux grâce à un apprentissage efficace”

Module 1. Personnages

- 1.1. Personnages
 - 1.1.1. Analyse et développement du caractère
 - 1.1.2. Styles et dessins par région et par culture
 - 1.1.3. Évolution des personnages vers les styles actuels
- 1.2. Styles dans chaque produit
 - 1.2.1. Personnages pour le cinéma
 - 1.2.2. Personnages pour les séries
 - 1.2.3. Personnages de jeux vidéo
- 1.3. Techniques de style
 - 1.3.1. 2D
 - 1.3.2. 3D
 - 1.3.3. Le *cut-out*
- 1.4. Personnages dans la publicité
 - 1.4.1. Les styles de publicité à travers l'histoire
 - 1.4.2. Actuel 2D
 - 1.4.3. Actuel 3D
- 1.5. Analyse des types de caractères
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. *Manga*
 - 1.5.3. Réaliste
- 1.6. Typologie
 - 1.6.1. Héros - anti-héros
 - 1.6.2. Vilain – antithèse
 - 1.6.3. Personnage Enrobé - Simple d'Esprit
- 1.7. L'image typique
 - 1.7.1. Professions
 - 1.7.2. Ages
 - 1.7.3. Personnalités
- 1.8. Personnages animaux
 - 1.8.1. Des humains zoomorphes
 - 1.8.2. Animaux anthropomorphes
 - 1.8.3. Animaux domestiques

- 1.9. Caractéristiques des personnages
 - 1.9.1. Littéraire
 - 1.9.2. Psychologiques
 - 1.9.3. Physiques
- 1.10. *Merchandising* de personnages
 - 1.10.1. Histoire
 - 1.10.2. Guides de style
 - 1.10.3. Application commerciale

Module 2. Construction du personnage

- 2.1. Formes géométriques
 - 2.1.1. Principes de base
 - 2.1.2. Combinaison de formes
 - 2.1.3. Axes
- 2.2. Lignes d'action
 - 2.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
 - 2.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
 - 2.2.3. Structure et extrémités
- 2.3. Formes complexes
 - 2.3.1. Géométries combinées
 - 2.3.2. La pose
 - 2.3.3. Division en têtes
- 2.4. L'anatomie
 - 2.4.1. Canon humain classique
 - 2.4.2. Proportions
 - 2.4.3. Possibilités d'action
- 2.5. La tête
 - 2.5.1. Construction
 - 2.5.2. Axes
 - 2.5.3. Yeux et parties du visage
- 2.6. Les cheveux
 - 2.6.1. Féminin
 - 2.6.2. Masculin
 - 2.6.3. Coiffures

- 2.7. Création de personnages *cartoon*
 - 2.7.1. Exagérer les proportions
 - 2.7.2. Têtes et expressions
 - 2.7.3. Silhouette et poses
- 2.8. Animaux *cartoon*
 - 2.8.1. Animaux domestiques
 - 2.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
 - 2.8.3. Autres types
- 2.9. Membres
 - 2.9.1. Construction
 - 2.9.2. Articulations
 - 2.9.3. Poses
- 2.10. Mains
 - 2.10.1. Construction générale
 - 2.10.2. Humain
 - 2.10.3. *Cartoon*

Module 3. Model Sheet

- 3.1. Construction
 - 3.1.1. Trois quarts
 - 3.1.2. Division en têtes
 - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Les cinq poses
 - 3.2.2. Lignes directrices
 - 3.2.3. Symétries et non symétries
- 3.3. Poses
 - 3.3.1. Possibilités d'action
 - 3.3.2. Interrelation avec les *props*
 - 3.3.3. Position de la caméra dans la pose

- 3.4. Expressions
 - 3.4.1. Neutres
 - 3.4.2. Enjoué
 - 3.4.3. Triste et en colère
- 3.5. Mains
 - 3.5.1. Construction
 - 3.5.2. Positions et virages
 - 3.5.3. Interrelation avec les *props*
- 3.6. Comparatifs
 - 3.6.1. Division en têtes et lignes directrices
 - 3.6.2. Adaptation des autres personnages au protagoniste
 - 3.6.3. Interrelation
- 3.7. Codes de la bouche
 - 3.7.1. Standards universels et suppléments
 - 3.7.2. Correspondent à la phonétique et à la lecture
 - 3.7.3. Neutres, joyeux, en colère, tristes
- 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formes neutres et autres expressions
 - 3.8.2. Leur position fermée
 - 3.8.3. Intercalaires
- 3.9. Mise en scène
 - 3.9.1. Sa position dans l'arrière-plan
 - 3.9.2. Position des caméras
 - 3.9.3. Interrelations
- 3.10. Feuilles de fautes
 - 3.10.1. Oui
 - 3.10.2. Non
 - 3.10.3. Assistance aux animateurs

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.



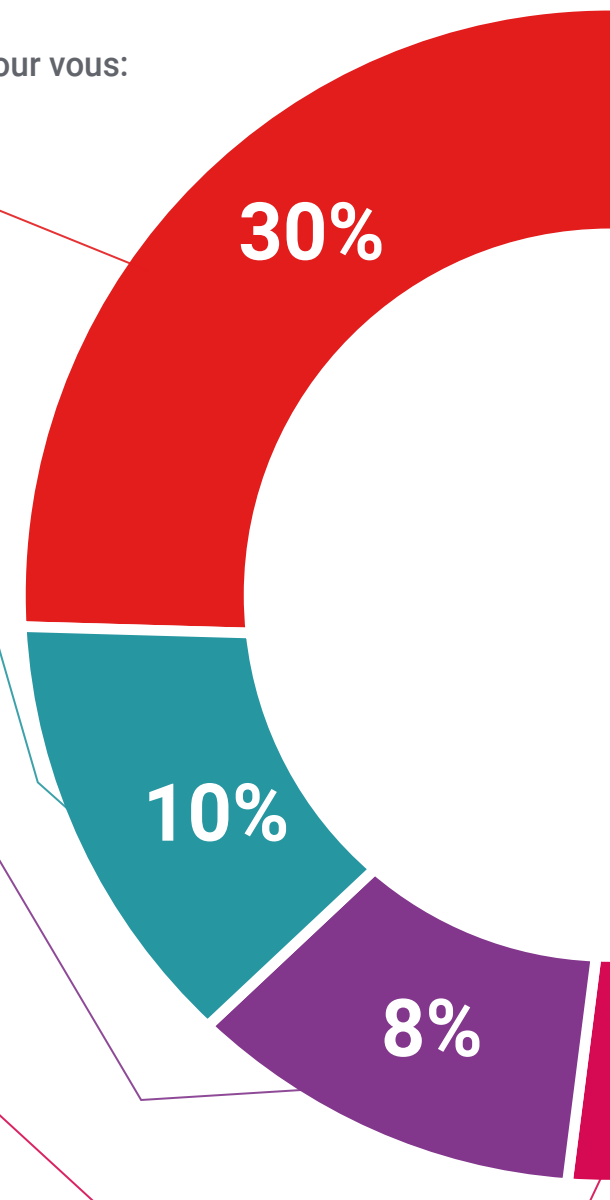
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Construction de Personnages 2D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat Avancé en Construction de Personnages 2D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Construction de Personnages 2D**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



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

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

Construction de
Personnage 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Certificat Avancé

Construction de Personnages 2D

