

Certificat Avancé

Design et Création de
Personnages de Jeux vidéo



tech université
technologique

Certificat Avancé Design et Création de Personnages de Jeux vidéo

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Accès au site web: www.techtitude.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-creation-personnages-jeux-video

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

Dans le monde de la production de personnages de jeux vidéo, la créativité joue un rôle essentiel. C'est pourquoi un guide de qualité qui aide à organiser et à mettre en forme toutes ces idées permettra de passer plus facilement de concrétiser vos créations. Dans ce programme, l'étudiant acquiert les connaissances nécessaires pour atteindre ses objectifs. Il est conçu pour les professionnels qui veulent augmenter et perfectionner leurs connaissances à partir de 0. Grâce à sa méthodologie en ligne, les étudiants peuvent organiser leur apprentissage en l'adaptant à l'emploi du temps qui convient le mieux à leur vie quotidienne.



“

La création de personnages est une porte d'entrée dans un monde idyllique de possibilités où l'imagination ne connaît pas de limites"

Les jeux vidéo sont en plein essor. De plus en plus de personnes passent une partie de leur temps à jouer à toutes sortes de jeux vidéo. Des personnages tels que Lara Croft et Cloud Strife sont devenus des icônes du monde des jeux numériques au fil des ans. Grâce à différentes analyses et techniques, de meilleurs graphiques ont été créés, imitant de plus en plus fidèlement des êtres ou des objets réels. Cette réalité a fait augmenter le nombre de nouveaux jeux vidéo publiés chaque jour. Beaucoup d'entre elles sont nouvelles, et d'autres sont des améliorations de celles qui existent déjà.

La création d'un personnage fait partie d'un processus créatif dans lequel différents facteurs entrent en jeu. Son apparence physique, sa façon de bouger ou les poses qu'il utilise ne sont que quelques-unes des choses qui font partie du processus créatif d'un designer. Par conséquent, de nombreuses entreprises du secteur recherchent des personnes qualifiées pour développer leur produit. Les designers et les créateurs sont des acteurs clés. Les personnages d'un jeu vidéo sont, pour la plupart, la représentation des jeux eux-même. C'est pourquoi le joueur associera toujours les personnages au jeu.

Il n'y a pas beaucoup d'offres éducatives actuellement disponibles dans un domaine aussi récent. C'est pourquoi TECH a décidé de proposer ce type de formation, qui offre un apprentissage de la création et de la conception de personnages à partir de 0. Grâce à sa méthodologie *Relearning*, on y trouve une combinaison très fructueuse de grande rigueur pédagogique, de normes académiques élevées et de technologies éducatives de pointe.

Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Jeux vidéo guidera l'étudiant pour découvrir les types de personnages qui existent. Parallèlement, la formation abordera la construction du personnage à travers son anatomie ou la définition de son style. L'une des particularités de ce programme est qu'il est enseigné entièrement en ligne, ce qui permet aux étudiants de le combiner plus facilement avec leur travail ou leurs affaires personnelles.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Jeux vidéo** contient le programme le plus complet et le plus innovant du marché. Ses principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de la création de personnages fantastiques et d'horreur.
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel.
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Créer des personnages de toutes sortes en 2D et 3D avec les techniques les plus avant-gardistes grâce à un programme 100% en ligne et compatible avec d'autres activités professionnelles et personnelles

“

Grâce à ce Certificat Avancé, vous acquerez les compétences nécessaires pour créer de nouveaux personnages ; de la création de points spécifiques tels que les cheveux, à leur propre physiologie et autres questions”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 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 à libérer votre imagination et à créer de nouveaux personnages pour les jeux vidéo.

Votre personnage peut devenir le nouveau Sonic.



02

Objectifs

Les personnages sont une partie indispensable du jeu vidéo, c'est pourquoi il est si important de les développer avec compétence et habileté. Ce Certificat Avancé est conçu pour renforcer et enrichir toutes les connaissances et compétences des étudiants en matière de conception et de création de personnages pour les jeux vidéo. Grâce à ce programme, TECH vise à offrir à ses étudiants un programme d'études moderne et actualisé, enseigné par une équipe de professionnels.





“

Vous aurez à votre disposition un large éventail de ressources et de contenus qui amélioreront sans aucun doute vos connaissances”



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 dans le développement des dossiers de modèles nécessaires dans l'industrie de l'animation
- ◆ Créez tous les types de véhicules et d'objets à utiliser dans toutes les disciplines de l'animation 2D et 3D
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D

“

Vous serez en mesure d'égaliser la qualité professionnelle des plus grands projets de jeux vidéo après avoir obtenu ce diplôme"





Objectifs spécifiques

Module 1. Jeux vidéo et personnages

- ◆ Créer des personnages pour des jeux vidéo
- ◆ Analyser les différents types de Jeux vidéo
- ◆ Connaître son public cible

Module 2. Personnages

- ◆ Étudier les différents styles et cultures qui existent
- ◆ Apprenez à développer des personnages au fil du temps
- ◆ Appliquer les connaissances à différents formats
- ◆ Apprendre les différentes techniques appliquées à des personnages spécifiques
- ◆ Pour connaître les styles les plus courants

Module 3. Construction du personnage

- ◆ Créer des personnages du début à la fin
- ◆ Appliquer toutes les formes anatomiques possibles
- ◆ Travail sur les lignes d'action, les axes et les positions
- ◆ Concevoir les différentes parties du personnage à travers une base de dessin

03

Direction de la formation

Au sein de ce Certificat Avancé, il vous est possible de découvrir de grands professionnels du domaine des jeux vidéo. Grâce à leur expertise, les étudiants acquièrent non seulement des connaissances générales et spécifiques, mais aussi des *tips* fondés sur l'expérience du corps enseignant, qui les aideront à se perfectionner. C'est une garantie d'apprentissage qui vous assurera de grands débouchés professionnels.





“

L'équipe enseignante de ce Certificat Avancé saura faire ressortir le meilleur de vous-même et vous aider à progresser dans votre carrière professionnelle"

Direction



Mr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Concepteur d'arrière-plan et assistant sur le court-métrage "Pollo", récompensé par le prix Goya.
- ◆ Concepteur de fond, storyboard, animateur et assistant dans des projets tels que "Le rêve d'une nuit de San Juan", "L'Esprit de la forêt", "Wrinkles" et "Phineas et Ferb".
- ◆ Intercalaire et designer à 12 Pingüinos avec des projets tels que "Las triplettes" ou "Juanito Jones".

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

L'ensemble de ce programme tourne autour de la conception et de la création de personnages pour les jeux vidéo, allant des personnages traditionnels en 2D et pixellisés à la construction de personnages complexes, avec des sujets consacrés à l'anatomie, à la tête, aux cheveux, aux membres. Vous y trouverez même des sujets consacrés exclusivement au style cartoon. La méthodologie d'enseignement de TECH favorise l'acquisition de toutes ces connaissances par le biais du Relearning, de sorte que le professionnel ne devra pas investir des heures d'étude excessives pour maîtriser parfaitement la création de tous les types de personnages pour n'importe quel jeu vidéo.





“

Vous bénéficierez d'un accès à un support multimédia avancé avec des vidéos approfondies, des lectures complémentaires et des résumés interactifs pour approfondir les types, les styles et le design des personnages de jeux vidéo"

Module 1. Jeux vidéo et personnages

- 1.1. Personnages et jeux vidéo
 - 1.1.1. Analyse des personnages dans les jeux vidéo
 - 1.1.2. *Target* del personaje
 - 1.1.3. Références
- 1.2. Types
 - 1.2.1. 2D-3D
 - 1.2.2. Plateformes et types
 - 1.2.3. Personnages pixelisés
- 1.3. Méthodologie
 - 1.3.1. Planification du travail et types de documents
 - 1.3.2. Dessin analytique
 - 1.3.3. Dessinateur de lignes et dessinateur de formes
- 1.4. Définir un style
 - 1.4.1. Références et points clés
 - 1.4.2. Lumière et couleur : créer une atmosphère
 - 1.4.3. Personnages : personnalité et cohérence
- 1.5. 2D traditionnelle
 - 1.5.1. Références
 - 1.5.2. Création
 - 1.5.3. Paquet de *model sheet*
- 1.6. *Cut out I*
 - 1.6.1. Références
 - 1.6.2. Méthodologie
 - 1.6.3. Construction
- 1.7. *Cut out II*
 - 1.7.1. Couleur
 - 1.7.2. *Rig*
 - 1.7.3. Bibliothèques
- 1.8. 3D
 - 1.8.1. Références
 - 1.8.2. Design
 - 1.8.3. Construction

- 1.9. Personnages pixelisés
 - 1.9.1. Références et documentation
 - 1.9.2. Design
 - 1.9.3. Poses
- 1.10. Référence pour la modélisation 3D
 - 1.10.1. Palettes de couleurs
 - 1.10.2. Textures
 - 1.10.3. Ombres et lumières

Module 2. Personnages

- 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. Construction du personnage**
- 3.1. Formes géométriques
 - 3.1.1. Principes de base
 - 3.1.2. Combinaison de formes
 - 3.1.3. Axes
 - 3.2. Lignes d'action
 - 3.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
 - 3.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
 - 3.2.3. Structure et extrémités
 - 3.3. Formes complexes
 - 3.3.1. Géométries combinées
 - 3.3.2. La pose
 - 3.3.3. Division en têtes
 - 3.4. L'anatomie
 - 3.4.1. Canon humain classique
 - 3.4.2. Proportions
 - 3.4.3. Possibilités d'action
 - 3.5. La tête
 - 3.5.1. Construction
 - 3.5.2. Axes
 - 3.5.3. Yeux et parties du visage
 - 3.6. Les cheveux
 - 3.6.1. Féminin
 - 3.6.2. Masculin
 - 3.6.3. Coiffures
 - 3.7. Création de personnages *cartoon*
 - 3.7.1. Exagérer les proportions
 - 3.7.2. Têtes et expressions
 - 3.7.3. Silhouette et poses
 - 3.8. Animaux *cartoon*
 - 3.8.1. Animaux domestiques
 - 3.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
 - 3.8.3. Autres types
 - 3.9. Membres
 - 3.9.1. Construction
 - 3.9.2. Articulations
 - 3.9.3. Poses
 - 3.10. Mains
 - 3.10.1. Construction générale
 - 3.10.2. Humain
 - 3.10.3. *Cartoon*

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.



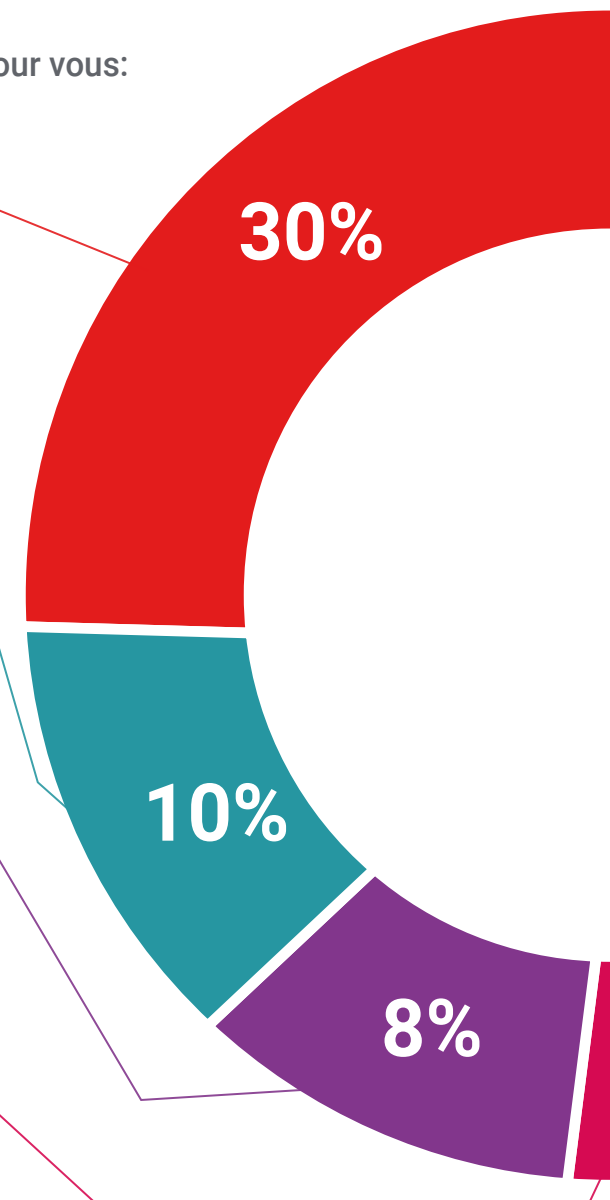
Pratique des aptitudes et des compétences

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

Ce Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Jeux vidéo garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme d'Expert universitaire délivré par la TECH Université Technologique.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Jeux vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** 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 Avancé en Design et Création de Personnages de Jeux vidéo**

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

Design et Création de
Personnages de Jeux vidéo

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Certificat Avancé

Design et Création de
Personnages de Jeux vidéo