

Certificat

Design et Création
de Personnages
de Terreur en 2D





Certificat

Design et Création de Personnages de Terreur en 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/design-creation-personnages-terreur-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

L'horreur est l'une des ressources narratives les plus frappantes, utilisée dans pratiquement tous les types de formats audiovisuels et, bien sûr, dans les produits en 2D. Que ce soit pour une campagne de marketing ou un jeu vidéo, le designer doit connaître parfaitement les créatures telles que les momies, les loups-garous ou les vampires, si caractéristiques qu'elles font partie du patrimoine populaire international. Avec ce programme universitaire, l'étudiant aura accès à un contenu développé par des designers experts, qui ont combiné leur vaste expérience pratique et la théorie la plus récente du secteur. Une occasion unique de perfectionner la conception de personnages d'horreur avec un programme exhaustif et dans un format entièrement en ligne, ce qui permet aux étudiants de le combiner avec d'autres responsabilités, tant personnelles que professionnelles.





“

Plongez dans l'anatomie des fantômes, des zombies ou de la mort, en améliorant leurs poses, leur conception et leur processus de construction"

Des classiques comme le jeu vidéo Castlevania à la série animée Scooby-Doo, le genre de l'horreur a inspiré de nombreux projets en 2D au cours de l'histoire. Aujourd'hui encore, des personnages tels que les vampires, les zombies ou les extraterrestres sont utilisés pour créer des personnages terrifiants ou même humoristiques.

Le concepteur professionnel doit être prêt à accepter des commandes ayant trait aux figures les plus reconnaissables de l'horreur, comme les loups-garous ou le monstre de Frankenstein. L'équipe pédagogique de ce programme a rassemblé, au travers de 10 sujets très complets, un condensé de connaissances théoriques et pratiques d'une grande utilité pour maximiser les compétences du designer dans la recréation de ces personnages mythiques.

Cela permettra au diplômé de commencer avec un avantage pour diriger des équipes de conception dans des projets 2D liés à l'horreur, ainsi que d'améliorer sa propre méthodologie de travail pour respecter les *Deadlines* exigeants avec une plus grande efficacité. TECH a donné la priorité à la flexibilité et à la commodité de l'étudiant, en offrant tout le contenu 100% en ligne, sans horaires ni cours fixes. Les étudiants peuvent télécharger l'intégralité du programme d'études et l'étudier depuis le confort de leur tablette ou de leur smartphone.

Ce **Certificat en Design et Création de Personnages de Terreur en 2D** contient le programme le plus complet innovantes du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de tous types de personnages en 2D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu, fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Démarquez-vous par votre force dans la représentation de multiples figures d'horreur en 2D, pleines de détails et de caractéristiques clés que vous apprendrez au cours de ce Certificat"

“

Connaître les poses, les expressions et la construction des bêtes d'horreur les plus courantes, y compris les extraterrestres, les êtres dimensionnels et les monstres des marais”

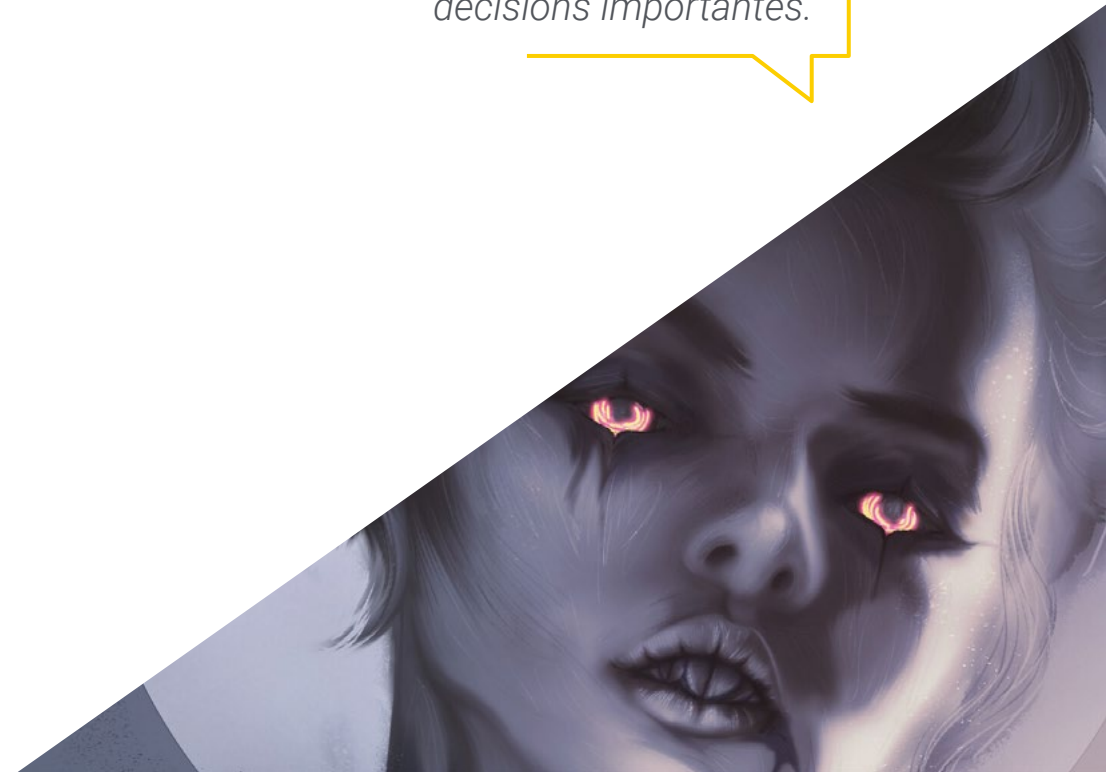
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui 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 aurez accès à une bibliothèque de contenu remplie de matériel audiovisuel de haute qualité, produit par les enseignants eux-mêmes.

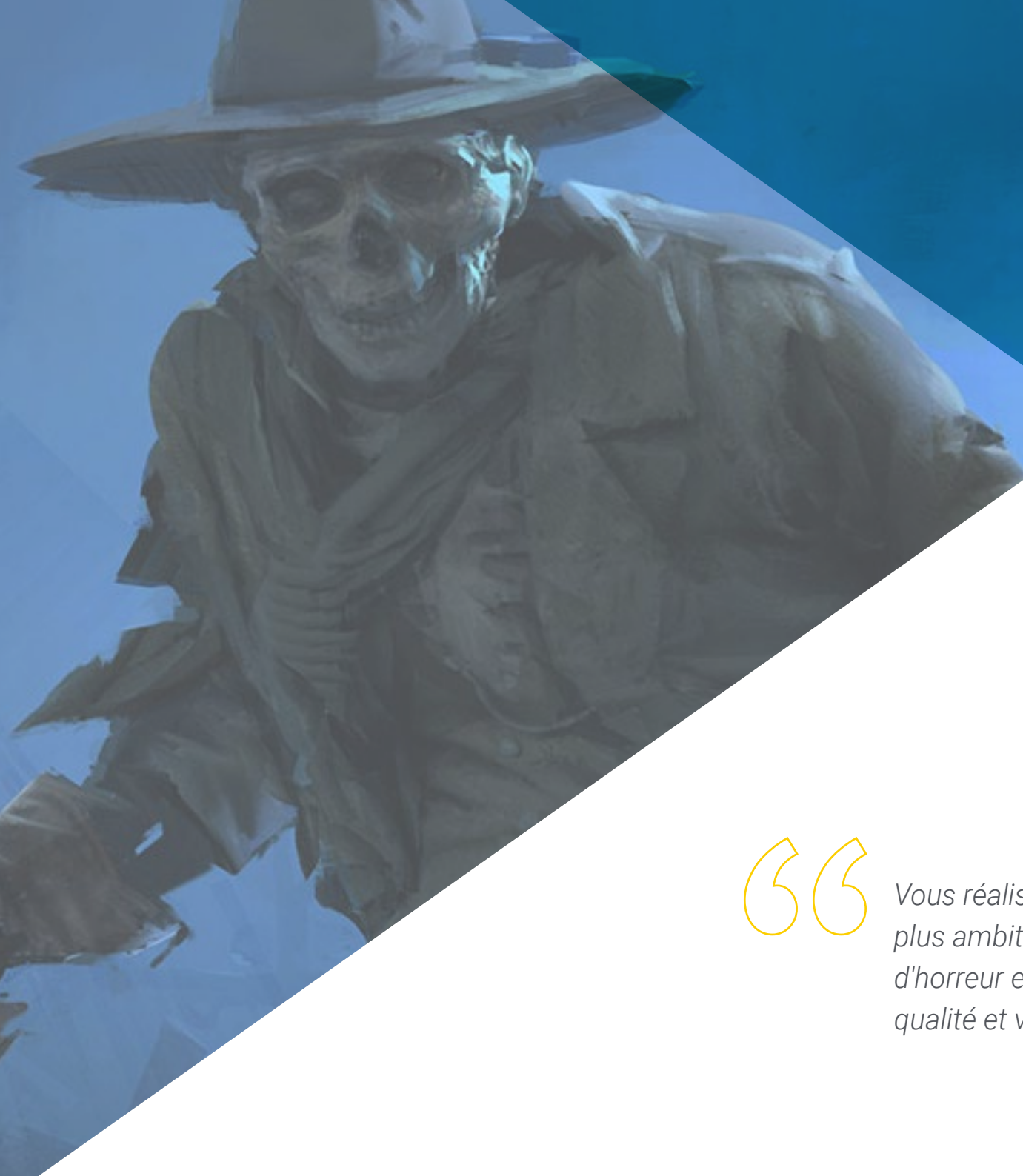
Vous pourrez choisir où, quand et comment assumer la totalité de la charge de cours. Chez TECH, c'est vous qui prenez les décisions importantes.



02 Objectifs

Les personnages d'horreur étant parmi les plus récurrents lorsqu'il s'agit d'illustrer des récits ou des produits audiovisuels de toutes sortes, le professionnel qui maîtrise ce domaine aura une projection professionnelle beaucoup plus grande. Ce Certificat permet de se spécialiser dans la conception et la création de personnages d'horreur en 2D, en donnant au concepteur les clés et les directives les plus importantes à prendre en compte pour se perfectionner dans ce domaine artistique très spécifique.





“

Vous réaliserez vos objectifs de travail les plus ambitieux en créant des personnages d'horreur effrayants qui démontrent votre qualité et votre professionnalisme”



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
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages d'horreur

“

Inscrivez-vous dès aujourd'hui et ne manquez pas l'occasion d'ajouter une touche distinctive à votre CV en ajoutant ce Certificat à vos compétences"





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître l'anatomie des personnages d'horreur et les clés de leur représentation correcte
- ◆ Se plonger dans la création et le design de vampires, de loups-garous et de momies
- ◆ Analyser les figures classiques de l'horreur telles que le monstre de Frankenstein ou le Dr Jekyll et Mr. Hyde
- ◆ En savoir plus sur les formes géométriques qui définissent les êtres extraterrestres ou aliens



03

Direction de la formation

L'équipe pédagogique chargée de l'élaboration du contenu de ce Certificat a été choisie par TECH, précisément en raison de sa grande expérience professionnelle. Au cours de leur carrière, les enseignants ont été amenés à créer et à illustrer de nombreux personnages terrifiants. Ils ont donc une connaissance approfondie du sujet, ce qui confère à toute la théorie une nécessaire approche pratique et contextuelle.





“

*Vous bénéficierez d'un tutorat
entièrement personnalisé et adapté à
vos besoins, en posant directement
aux enseignants tous vos doutes"*

Direction



M. 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

M. 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



04

Structure et contenu

Le Certificat servant également de référence, les enseignants ont apporté un soin particulier à la structuration de son contenu. Le contenu du cours a été rédigé avec soin et de manière exhaustive, de sorte que le concepteur peut utiliser le syllabus comme guide de référence pour ses travaux futurs. En effet, l'ensemble du contenu est téléchargeable gratuitement et peut être utilisé à tout moment du programme.





“

Accédez à un contenu éducatif de haute qualité avec de nombreuses vidéos détaillées, des exemples pratiques et des lectures complémentaires concernant les personnages de terreur en 2D”

Module 1. Personnages d'horreur

- 1.1. Vampires
 - 1.1.1. Anatomie humaine
 - 1.1.2. Design
 - 1.1.3. Poses et expressions
- 1.2. Monstre de Frankenstein
 - 1.2.1. Anatomie
 - 1.2.2. Construction
 - 1.2.3. Poses et expressions
- 1.3. Loup Garou
 - 1.3.1. Anatomie comparée
 - 1.3.2. Construction
 - 1.3.3. Poses et expressions
- 1.4. Momie
 - 1.4.1. Anatomie humaine
 - 1.4.2. Design
 - 1.4.3. Poses et expressions
- 1.5. Monstre des marécages
 - 1.5.1. Anatomie
 - 1.5.2. Construction
 - 1.5.3. Poses et expressions
- 1.6. Fantômes
 - 1.6.1. Exemples
 - 1.6.2. Construction
 - 1.6.3. Poses et expressions
- 1.7. Zombies
 - 1.7.1. Anatomie humaine
 - 1.7.2. Zombies animaux
 - 1.7.3. Construction et poses



- 1.8. Dr. Jekyll et Mr. Hyde
 - 1.8.1. Anatomie humaine
 - 1.8.2. Construction
 - 1.8.3. Poses et expressions
- 1.9. La mort
 - 1.9.1. Anatomie
 - 1.9.2. Construction
 - 1.9.3. Poses et expressions
- 1.10. Aliens et êtres d'autres dimensions
 - 1.10.1. Formes géométriques
 - 1.10.2. Design
 - 1.10.3. Poses et expressions

“

Approfondissez les sujets qui vous intéressent le plus et bénéficiez d'un enseignement progressif et naturel, basé sur la méthodologie pédagogique du Relearning"

05

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le 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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle 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 des activités collaboratives et des 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 des cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs 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 la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. 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 se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. 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 avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, 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 manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, 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, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant 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.



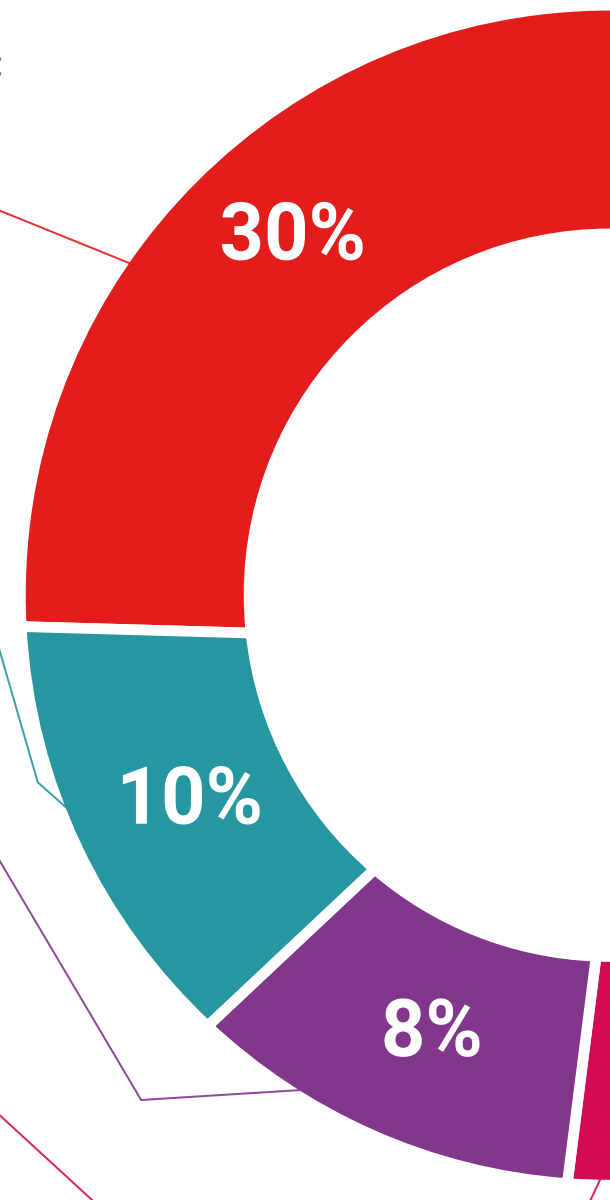
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités 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.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. 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

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

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



“

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

Ce **Certificat en Design et Création de Personnages de Terreur en 2D** 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** 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 Design et Création de Personnages de Terreur en 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

tech université
technologique

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

Certificat

Design et Création
de Personnages
de Terreur en 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Design et Création
de Personnages
de Terreur en 2D

