

Certificat Avancé

Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D



Certificat Avancé

Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-creation-props-animaux-objets-plantes-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

Dans la narration audiovisuelle, les personnages, comme il est logique, occupent une place centrale dans l'histoire. C'est pourquoi de longues heures leur sont généralement consacrées dans la section de conception, négligeant dans de nombreux cas la pertinence de l'environnement, des *props* et des objets qui entourent les scènes. Le designer qui est très compétent dans la création et la conception de ces éléments bénéficiera d'un avantage opportun pour donner aux personnages et aux histoires l'emballage dont ils ont besoin, ce qui améliorera son propre parcours professionnel. C'est pourquoi ce diplôme est axé sur la création de toutes sortes d'objets et de plantes en 2D, avec un accent particulier sur les véhicules, les accessoires, les animaux et les plantes, grâce à la vision d'une équipe pédagogique très expérimentée. En outre, le format du diplôme est entièrement en ligne, ce qui permet à l'étudiant de bénéficier de la plus grande flexibilité possible.





“

Spécialisez-vous dans la création et la conception d'accessoires, d'animaux, de plantes et d'objets en 2D afin d'acquérir des compétences distinctives pour faire avancer votre carrière"

Être capable de concevoir non seulement des personnages riches en expressions et en personnalité, mais aussi des objets et des animaux aux caractéristiques exceptionnelles est un avantage concurrentiel pour tout designer. Le travail est si spécifique que même au sein des départements de conception, le rôle de *prop designer* ou même de *lead prop designer* s'il s'agit d'une petite équipe.

Cela montre à quel point ces compétences peuvent être pertinentes dans la carrière professionnelle d'un designer, c'est pourquoi TECH a mis un accent particulier sur l'apport des meilleures connaissances, compétences et clés possibles dans ce Certificat Avancé. À cette fin, une équipe d'enseignants de la plus haute qualité a été constituée, avec une vaste expérience dans la conception de tous les types d'environnements et d'éléments en 2D. Leur expertise, incarnée par le contenu éminemment pratique du diplôme, est le reflet de la qualité du matériel pédagogique auquel l'étudiant aura accès.

En outre, compte tenu de la difficulté pour de nombreux concepteurs d'assumer un diplôme présentant ces caractéristiques, l'élimination des cours en face à face et des horaires fixes a été encouragée. C'est pourquoi un format 100% en ligne a été mis en place, dans lequel c'est l'étudiant qui décide de la répartition de sa propre charge d'enseignement, en l'adaptant à ses intérêts professionnels ou personnels selon ce qui lui convient le mieux.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D** contient le programme le plus complet et innovant du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de tous types de personnages animés 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



Inscrivez-vous dès maintenant et ne manquez pas l'occasion de donner un coup de pouce efficace à votre carrière professionnelle, en vous appuyant sur les connaissances de concepteurs experts"

“

Se spécialiser dans un poste demandé, qui exige des concepteurs ayant des compétences élevées dans la conception d'armes, d'armures, de véhicules, d'animaux, d'objets et de plantes"

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 Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Plongez dans les nombreux exemples pratiques de création d'accessoires et d'objets en 2D, en replaçant chaque sujet dans son contexte.

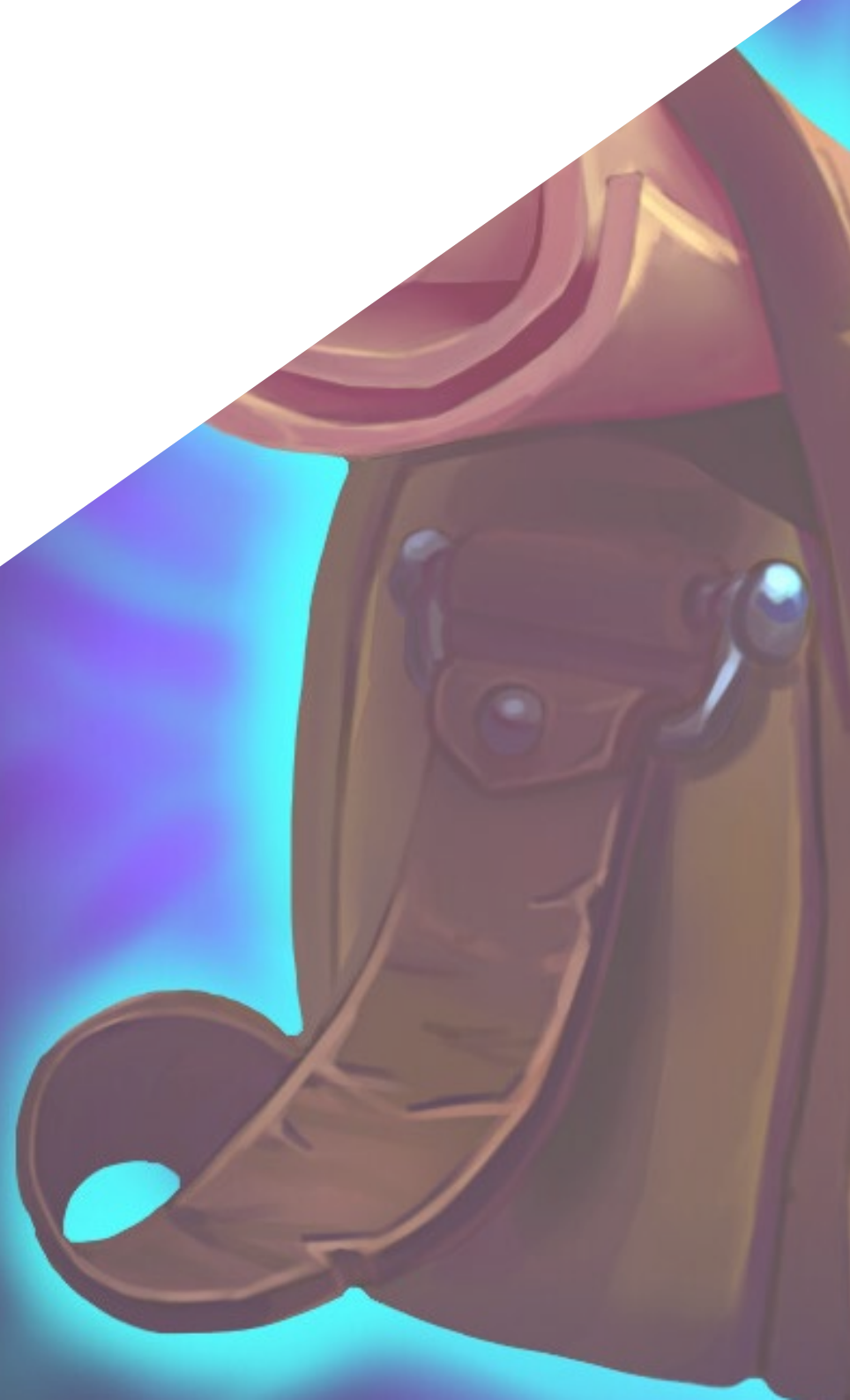
Décidez quand, où et comment répartir la charge d'enseignement, avec un accès complet au contenu du cours dès le premier jour.



02

Objectifs

TECH a fixé une série d'objectifs très précis pour ce Certificat Avancé. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants seront capables d'analyser la forme, l'anatomie et la composition de tout type d'objet ou d'élément, en interprétant correctement les clés qui les conduisent à le concevoir en deux dimensions avec le plus grand succès. Cela est possible grâce à la méticulosité avec laquelle l'équipe pédagogique a rédigé tous les contenus, chacun étant spécialement axé sur un élément ou un type d'objet spécifique.





“

Vous pourrez mettre en pratique ce que vous avez appris presque immédiatement, car vous disposerez de nombreux exercices de connaissance de soi pour parfaire la théorie"



Objectifs généraux

- ◆ Approfondir les aspects clés du Design et de la Création de *Props*, Animaux, Objets et Plantes 2D
- ◆ Créer toutes sortes d'objets avec des programmes industriels
- ◆ Encourager le développement personnel grâce à une approche actualisée de la numérisation
- ◆ Développement de personnages spécifiques en 2D
- ◆ Création de scripts pour capturer les idées créatives de manière structurée et concise



Vos objectifs professionnels les plus ambitieux seront encore plus proches après avoir terminé ce Certificat Avancé"





Objectifs spécifiques

Module 1. Props. Véhicules et accessoires

- ◆ Etude des sources de types de *props* pour le réel, le fantastique et la science-fiction
- ◆ Pour en savoir plus sur la création de voitures, de motos et de véhicules futuristes et contemporains
- ◆ Création d'armes blanches, d'armes à feu et d'armes futuristes
- ◆ Production et intégration des *props* dans le jeu vidéo

Module 2. Animaux

- ◆ Anatomie des les: canines, les félins, les herbivores et les grands mammifères
- ◆ Étudier la création des animaux en *cartoon* en vue de leur réalisation correcte
- ◆ Analyse d'animaux marins, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les insectes
- ◆ Étudiez l'anatomie des animaux préhistoriques afin de créer un canon idéal

Module 3. Objets et plantes en tant que personnages

- ◆ Analyser les différentes formes de représentation de fleurs, légumes, fruits et autres types de plantes
- ◆ Étudier les plantes exotiques et carnivores
- ◆ Etude des arbres: création des racines, du tronc et des feuilles, pour les transformer en personnages animés
- ◆ Élaboration d'appareils ménagers et de véhicules de différents types et constructions



03

Direction de la formation

Étant donné que le design de *props*, d'animaux, d'objets et de plantes en 2D nécessite des connaissances très spécifiques dans ce domaine, TECH a fait appel à la meilleure équipe pédagogique possible pour le développement de tous les contenus. En combinant les théories technologiques les plus pointues avec leurs propres connaissances pratiques issues d'années d'expérience dans le secteur, les enseignants ont réussi à créer un recueil d'informations extrêmement pertinentes pour le designer. Après avoir obtenu votre diplôme, vous aurez maîtrisé à la perfection la création de toutes sortes de *props* et d'éléments en 2D.





“

Laissez des professionnels du design vous donner les clés et les secrets de l'industrie pour réussir à concevoir des accessoires, des animaux ou des objets en 2D"

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

M. Custodio, Nacho

- ♦ Animateur indépendant avec 20 ans d'expérience
- ♦ Collaborateur en tant qu'animateur dans des courts métrages tels que Another way to fly, Kuri et Cazatalentos et Cazatalentos; des séries coupées comme Forrito et Quatre amis et demi, des séries 3d comme Nivis des séries 3d comme Nivis et des longs métrages comme Arrugas



04

Structure et contenu

Afin d'encourager l'étudiant à étudier efficacement, TECH a mis en œuvre la méthodologie pédagogique du *relearning* dans le développement de ce programme. Cela signifie que les concepts et les procédures les plus importants pour le design *props* et d'objets en 2D sont répétés tout au long du programme. De cette façon, on obtient un processus d'apprentissage beaucoup plus naturel et progressif, dans lequel le concepteur ne devra pas investir des heures d'étude excessives pour acquérir les compétences les plus essentielles.





“

Tirer parti de la grande quantité de matériel didactique que vous aurez à votre disposition, des nombreuses ressources audiovisuelles de haute qualité développées par les enseignants eux-mêmes”

Module 1. Props. Véhicules et accessoires

- 1.1. Props
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un *prop*?
 - 1.1.2. Généralistes
 - 1.1.3. *Props* ayant un poids dans l'argumentation
- 1.2. Accessoires
 - 1.2.1. Accessoires et vêtements
 - 1.2.2. Accessoires réels: professions
 - 1.2.3. Accessoires fantastiques et de science-fiction
- 1.3. Voitures
 - 1.3.1. Classique
 - 1.3.2. Actuel
 - 1.3.3. Futuristes
- 1.4. Motos
 - 1.4.1. Actuel
 - 1.4.2. Futuristes
 - 1.4.3. Motos à 3 roues
- 1.5. Autres véhicules
 - 1.5.1. Véhicules terrestres
 - 1.5.2. En vol
 - 1.5.3. Maritime
- 1.6. Armes
 - 1.6.1. Types et tailles
 - 1.6.2. Design par période
 - 1.6.3. Armoires
- 1.7. Armes à feu
 - 1.7.1. Long
 - 1.7.2. Short
 - 1.7.3. Fonctionnement: pièces mobiles
- 1.8. Armes futuristes
 - 1.8.1. Armes à feu
 - 1.8.2. Arme à énergie
 - 1.8.3. Armes futuristes FX

- 1.9. Armures
 - 1.9.1. Classique et actuel
 - 1.9.2. Futuristes
 - 1.9.3. Mécanisé et robotique
- 1.10. *Props* dans les jeux-vidéos
 - 1.10.1. Différences avec les *props* de dessin-animés
 - 1.10.2. *Props* et leur utilisation
 - 1.10.3. Design

Module 2. Animaux

- 2.1. Quadrupèdes
 - 2.1.1. Anatomie comparée
 - 2.1.2. Les réalistes et leur utilisation
 - 2.1.3. *Cartoon*
- 2.2. Canins
 - 2.2.1. Anatomie
 - 2.2.2. Design
 - 2.2.3. Poses
- 2.3. Félines
 - 2.3.1. Anatomie comparée
 - 2.3.2. Design
 - 2.3.3. Poses
- 2.4. Herbivores
 - 2.4.1. Ruminants
 - 2.4.2. Équidés
 - 2.4.3. *Cartoon*
- 2.5. Grands mammifères
 - 2.5.1. Anatomie comparée
 - 2.5.2. Construction
 - 2.7.3. Poses
- 2.6. Marins
 - 2.6.1. Mammifères
 - 2.6.2. Poisson
 - 2.6.3. Crustacés

- 2.7. Oiseaux
 - 2.7.1. Anatomie
 - 2.7.2. Poses
 - 2.7.3. *Cartoon*
 - 2.8. Reptiles amphibiens
 - 2.8.1. Construction
 - 2.8.2. Poses
 - 2.8.3. *Cartoon*
 - 2.9. Dinosaures
 - 2.9.1. Types
 - 2.9.2. Construction
 - 2.9.3. Poses
 - 2.10. Insectes
 - 2.10.1. Design
 - 2.10.2. Poses
 - 2.10.3. Comparatifs
- Module 3. Objets et plantes en tant que personnages**
- 3.1. Fleurs
 - 3.1.1. Exemples
 - 3.1.2. Construction
 - 3.1.3. Poses et expressions
 - 3.2. Légumes
 - 3.2.1. Exemples
 - 3.2.2. Construction
 - 3.2.3. Poses et expressions
 - 3.3. Fruits
 - 3.3.1. Exemples
 - 3.3.2. Construction
 - 3.3.3. Poses et expressions
 - 3.4. Plantes carnivores
 - 3.4.1. Exemples
 - 3.4.2. Construction
 - 3.4.3. Poses et expressions
 - 3.5. Arbres
 - 3.5.1. Types
 - 3.5.2. Construction
 - 3.5.3. Poses et expressions
 - 3.6. Arbustes
 - 3.6.1. Types
 - 3.6.2. Construction
 - 3.6.3. Poses et expressions
 - 3.7. Objets
 - 3.7.1. Exemples
 - 3.7.2. Personnalité
 - 3.7.3. Types
 - 3.8. Appareils ménagers
 - 3.8.1. Types
 - 3.8.2. Construction
 - 3.8.3. Poses et expressions
 - 3.9. Véhicules
 - 3.9.1. Types
 - 3.9.2. Construction
 - 3.9.3. Poses et expressions
 - 3.10. Autres objets
 - 3.10.1. Types
 - 3.10.2. Construction
 - 3.10.3. Poses et expressions

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.



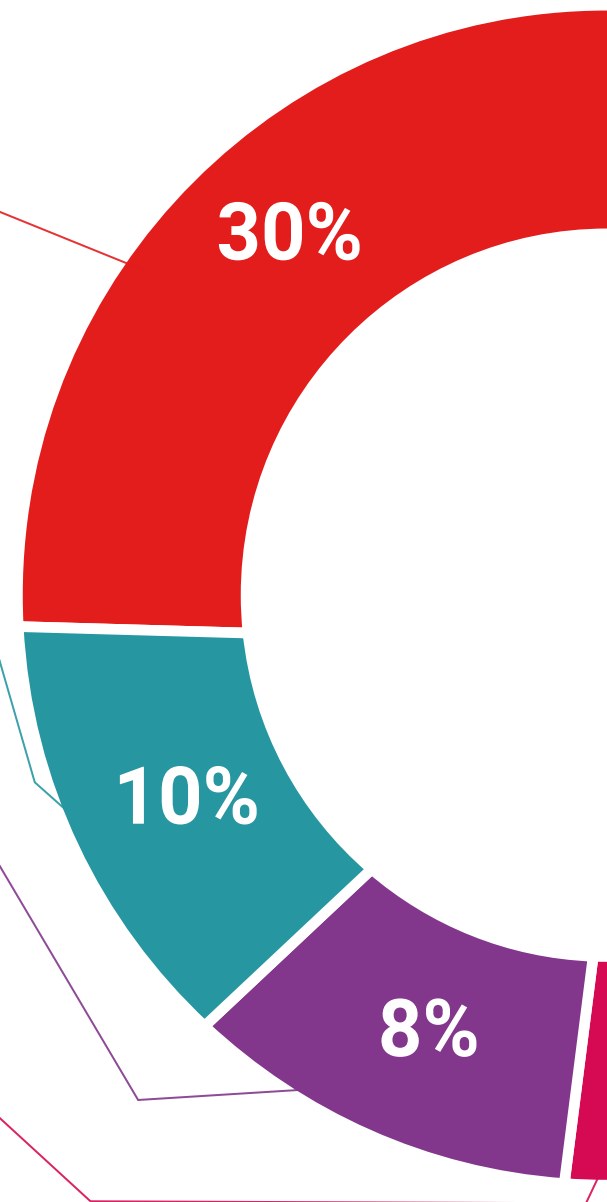
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Avancé en Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 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 Certificat Avancé sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 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 Avancé** 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 Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 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 Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D

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

Certificat Avancé

Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D