

Certificat Avancé

Design et Création de Personnages
Fantastiques et de Terreur en 2D



Certificat Avancé Design et Création de Personnages Fantastiques et de Terreur en 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.techtute.com/fr/design/diplome-universite/diplome-universite-design-creation-personnages-fantastiques-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

Les personnages des histoires fantastiques ou d'horreur ont des designs très distinctifs et différenciés, ce qui donne une liberté de création unique au professionnel chargé de les créer. Des dragons majestueux aux bêtes aquatiques, en passant par les vampires, les momies, les fantômes ou les extraterrestres, il est extrêmement important d'apprendre les poses et expressions caractéristiques de chaque type de créature, ainsi que leur propre anatomie. Ce Certificat Avancé compile les principaux types de créatures fantastiques et terrifiantes du point de vue du design, avec des bases précieuses en matière de formes complexes, de tête, de membres ou de mains. Le tout dans un format pratique 100% en ligne, dispensé par une équipe d'enseignants composée des meilleurs professionnels du secteur qui s'engagent à optimiser les compétences des étudiants.





“

Vous apprendrez les clés les plus importantes pour la conception de créatures telles que les hydres, les êtres démoniaques, les dieux, les loups-garous et les zombies”

Avec l'avancée imparable des techniques d'animation, ainsi que l'intérêt croissant pour des histoires de plus en plus fantastiques ou terrifiantes, il n'est pas surprenant que les départements de design aient de plus en plus de commandes liées à des êtres d'un autre monde. Avec un tel éventail de créatures et de monstres de toutes sortes, il est compréhensible que les concepteurs veuillent se spécialiser dans la création de ces bêtes.

C'est pourquoi TECH a réuni une équipe d'enseignants ayant une grande expérience dans la création de personnages d'horreur et de fantaisie, créant ainsi un matériel pédagogique complet et exhaustif qui passe en revue créature par créature tous les aspects physiologiques et expressifs les plus importants. À travers de nombreuses études de cas réels et des vidéos détaillées, le concepteur se plongera efficacement dans la conception et Design et Création de Personnages Fantastiques et de Terreur en 2D.

Sachant également que la flexibilité d'un tel programme peut être un point déterminant pour le succès, TECH a favorisé un format entièrement en ligne pour tous les contenus. Cela signifie qu'ils sont disponibles dès le premier jour de téléchargement et qu'ils sont accessibles depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet. De même, les cours en face-à-face et les horaires fixes ont été supprimés afin d'optimiser le confort de l'étudiant.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages Fantastiques et de Terreur en 2D** contient le programme éducatif le plus complet innovantes 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 où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé 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
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil, fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Rejoignez la plus grande institution universitaire en ligne du monde, avec une équipe d'enseignants qui a remporté de nombreux succès dans le domaine du design"

“

Vous excellerez dans la création de créatures fantastiques et terrifiantes spectaculaires, ce qui vous donnera un avantage considérable pour mener des projets liés à ce cadre”

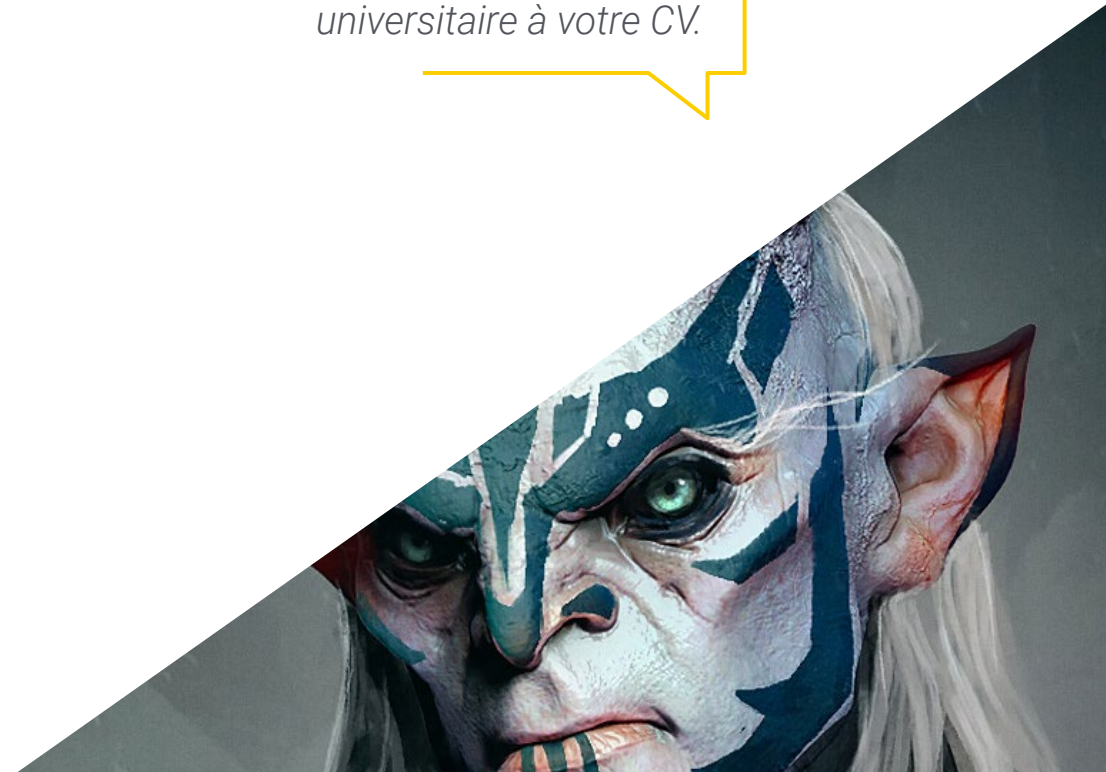
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 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.

Vous apprendrez à connaître chaque détail de l'anatomie des êtres féériques, des momies et des bêtes aquatiques.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui et n'attendez plus pour ajouter cet expert universitaire à votre CV.



02

Objectifs

L'objectif de ce diplôme est d'offrir, en un seul programme, la connaissance la plus exhaustive et la plus détaillée de la création de différents types de personnages fantastiques et d'horreur. De cette manière, le designer pourra se distinguer dans un domaine d'intérêt croissant dans l'industrie audiovisuelle, en étant capable d'orienter sa carrière professionnelle vers des projets multimédias à grande échelle ou vers des studios ayant une demande de designers spécialisés.



“

Vous aurez accès aux principales techniques de conception et de création pour traiter les demandes de toutes sortes”



Objectifs généraux

- ◆ Encourager la documentation et les références nécessaires à l'élaboration d'un travail correct
- ◆ Apprendre à structurer, créer et construire des personnages
- ◆ Acquérir les compétences nécessaires à la création de personnages fantastiques
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages d'horreur

“

Avec votre savoir-faire spécialisé dans la création de personnages fantastiques et d'horreur, vous serez la principale référence dans ce type de projets”





Objectifs spécifiques

Module 1. 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 et des animaux de *cartoon* et comment les définir
- ◆ Connaître la représentation correcte des membres et des mains dans différents types de caractères

Module 2. Créatures fantastiques

- ◆ Pour apprendre en profondeur les différents types de créatures fantastiques
- ◆ Différencier correctement les différents types de créatures volantes, aquatiques et souterraines
- ◆ Se familiariser avec les types de créatures féeriques et hybrides, ainsi que les démoniaques et les géants
- ◆ Apprendre à représenter plus fermement les dieux et demi-dieux

Module 3. Personnages d'horreur

- ◆ 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 du développement de ce diplôme a été sélectionnée par TECH en raison de sa grande expérience dans la conception de tous types de personnages. Cette expérience se reflète dans l'ensemble du programme, car les enseignants ont pris soin d'intégrer les avancées techniques les plus importantes ainsi que leur propre expertise issue de nombreux projets dans le secteur audiovisuel.



“

Ce sont les meilleurs concepteurs de créatures fantastiques et terrifiantes qui dévoileront les secrets les plus importants pour créer des personnages spectaculaires”

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 triplètes" 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. 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

04

Structure et contenu

La méthodologie pédagogique du *relearning*, présente tout au long du programme, favorise grandement l'acquisition de connaissances par l'étudiant. Ceci est produit par la répétition soutenue des concepts et éléments les plus importants de la conception de personnages fantastiques et terrifiants au cours de chaque sujet. Ainsi, le concepteur ne devra pas investir d'énormes quantités d'heures d'étude pour acquérir ces compétences, mais les incorporer directement dans sa propre méthodologie de travail.





“

Vous aurez à votre disposition une série de ressources audiovisuelles précieuses, notamment des vidéos détaillées et des résumés pratiques de chaque sujet traité”

Module 1. Construction du personnage

- 1.1. Formes géométriques
 - 1.1.1. Principes de base
 - 1.1.2. Combinaison de formes
 - 1.1.3. Axes
- 1.2. Lignes d'action
 - 1.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
 - 1.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
 - 1.2.3. Structure et extrémités
- 1.3. Formes complexes
 - 1.3.1. Géométries combinées
 - 1.3.2. La pose
 - 1.3.3. Division en têtes
- 1.4. L'anatomie
 - 1.4.1. Canon humain classique
 - 1.4.2. Proportions
 - 1.4.3. Possibilités d'action
- 1.5. La tête
 - 1.5.1. Construction
 - 1.5.2. Axes
 - 1.5.3. Yeux et parties du visage
- 1.6. Les cheveux
 - 1.6.1. Féminin
 - 1.6.2. Masculin
 - 1.6.3. Coiffures
- 1.7. Création de personnages *cartoon*
 - 1.7.1. Exagérer les proportions
 - 1.7.2. Têtes et expressions
 - 1.7.3. Silhouette et poses
- 1.8. Animaux *cartoon*
 - 1.8.1. Animaux domestiques
 - 1.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
 - 1.8.3. Autres types

- 1.9. Membres
 - 1.9.1. Construction
 - 1.9.2. Articulations
 - 1.9.3. Poses
- 1.10. Mains
 - 1.10.1. Construction générale
 - 1.10.2. Humain
 - 1.10.3. *Cartoon*

Module 2. Créatures fantastiques

- 2.1. Dragons et hydres
 - 2.1.1. Exemples
 - 2.1.2. Construction
 - 2.1.3. Poses et expressions
- 2.2. Géants
 - 2.2.1. Exemples
 - 2.2.2. Construction
 - 2.2.3. Poses et expressions
- 2.3. Volants
 - 2.3.1. Anatomie comparée
 - 2.3.2. Construction
 - 2.3.3. Poses et expressions
- 2.4. Aquatique
 - 2.4.1. Changements de taux réels
 - 2.4.2. Construction
 - 2.4.3. Poses et expressions
- 2.5. Sous-terrains
 - 2.5.1. Formes géométriques
 - 2.5.2. Développement
 - 2.5.3. Poses et expressions
- 2.6. Êtres féériques
 - 2.6.1. Anatomie humaine
 - 2.6.2. Construction
 - 2.6.3. Poses et expressions

- 2.7. Hybrides
 - 2.7.1. Bases
 - 2.7.2. Design
 - 2.7.3. Poses et expressions
- 2.8. Êtres démoniaques
 - 2.8.1. Anatomie
 - 2.8.2. Design
 - 2.8.3. Poses et expressions
- 2.9. Dieux et semi Dieux
 - 2.9.1. Anatomie humaine
 - 2.9.2. Construction
 - 2.9.3. Poses et expressions
- 2.10. Autres créatures fantastiques
 - 2.10.1. Exemples
 - 2.10.2. Construction
 - 2.10.3. Poses et expressions

Module 3. Personnages d'horreur

- 3.1. Vampires
 - 3.1.1. Anatomie humaine
 - 3.1.2. Design
 - 3.1.3. Poses et expressions
- 3.2. Monstre de Frankenstein
 - 3.2.1. Anatomie
 - 3.2.2. Construction
 - 3.2.3. Poses et expressions
- 3.3. Loup Garou
 - 3.3.1. Anatomie comparée
 - 3.3.2. Construction
 - 3.3.3. Poses et expressions
- 3.4. Momie
 - 3.4.1. Anatomie humaine
 - 3.4.2. Design
 - 3.4.3. Poses et expressions

- 3.5. Monstre des marécages
 - 3.5.1. Anatomie
 - 3.5.2. Construction
 - 3.5.3. Poses et expressions
- 3.6. Fantômes
 - 3.6.1. Exemples
 - 3.6.2. Construction
 - 3.6.3. Poses et expressions
- 3.7. Zombies
 - 3.7.1. Anatomie humaine
 - 3.7.2. Zombies animaux
 - 3.7.3. Construction et poses
- 3.8. Dr Jekyll et Mr. Hyde
 - 3.8.1. Anatomie humaine
 - 3.8.2. Construction
 - 3.8.3. Poses et expressions
- 3.9. La mort
 - 3.9.1. Anatomie
 - 3.9.2. Construction
 - 3.9.3. Poses et expressions
- 3.10. Aliens et êtres d'autres dimensions
 - 3.10.1. Formes géométriques
 - 3.10.2. Design
 - 3.10.3. Poses et expressions



Vous pourrez approfondir la création de personnages fantastiques et d'horreur grâce aux nombreuses lectures complémentaires compilées par les enseignants eux-mêmes"

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.



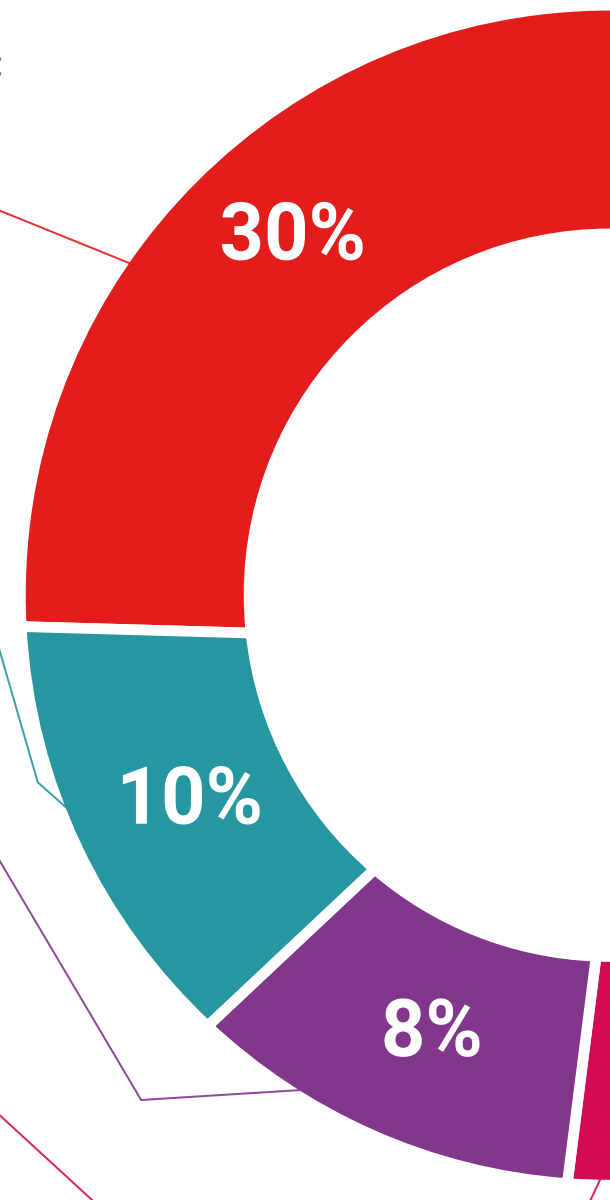
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Personnages Fantastiques et de Terreur en 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 Personnages Fantastiques et 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 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 Personnages Fantastiques et 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

Certificat Avancé
Design et Création de
Personnages Fantastiques
et de Terreur en 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 Personnages
Fantastiques et de Terreur en 2D

