

Mastère Spécialisé Design et Création de Personnages 2D





Mastère Spécialisé Design et Création de Personnages 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-creation-personnages-2d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 22

06

Méthodologie

page 32

07

Diplôme

page 40

01 Présentation

Le développement des personnages en 2D a connu une évolution remarquable ces dernières années. Le développement continu de diverses techniques d'animation, ainsi que le succès retentissant de séries en 2D telles que Rick & Morty ou Bojack Horseman, ont stimulé la demande de professionnels hautement qualifiés dans ce domaine. Les meilleurs concepteurs 2D savent gérer l'ensemble du processus de création de personnages, de la simple conception et *model sheet* à la mise en œuvre de la couleur ou d'une thématisation spécifique dans divers genres. Ce programme académique se concentre précisément sur les compétences et les aptitudes que les designers doivent développer afin de réaliser les meilleurs projets dans leur domaine, en profitant de l'expérience professionnelle d'un corps enseignant ayant connu un succès exceptionnel dans le monde du design. C'est l'occasion idéale de donner un coup de pouce à votre carrière d'une manière pratique et souple, car le format est 100% en ligne et se concentre exclusivement sur l'amélioration des compétences de l'étudiant.





“

Vous maîtriserez les compétences de design et de création nécessaires pour accéder aux meilleurs studios de design”

Dans un bon récit, les personnages sont tout. Les protagonistes et les antagonistes doivent transmettre les sentiments, le charisme et l'empreinte qui leur sont présumés dans le scénario lui-même, une responsabilité qui incombe au département du design. En outre, le meilleur designer doit être polyvalent et pouvoir s'adapter à toutes sortes de demandes et de styles, que ce soit dans un ton plus *cartoon*, horreur ou fantastique.

Ce programme TECH a été créé pour répondre à ce besoin, dans une perspective moderne et intégrative qui couvre la phase de pré-production, jusqu'à la couleur ultérieure. Toutes sortes de personnages sont examinés, des animaux aux objets et même aux plantes, en passant par les *props* qui les accompagnent souvent. De cette façon, le concepteur affinera ses compétences pour diriger des projets complexes et de grande envergure où le design de personnages joue un rôle clé.

Le diplômé pourra donc postuler pour devenir un artiste spécialisé en design de personnages en 2D ou même *lead character design* dans des sociétés de design de toutes sortes, du domaine des jeux vidéo aux studios de production audiovisuelle. Grâce aux clés pratiques et aux cas simulés présents tout au long du syllabus, les étudiants pourront améliorer leurs compétences presque immédiatement, en bénéficiant d'une contextualisation unique de la part d'enseignants ayant connu un grand succès dans la création de personnages et le design de projets de grande envergure.

En outre, le concepteur aura l'avantage de pouvoir assumer la charge d'enseignement à son propre rythme, puisque TECH a éliminé les cours en face à face et les horaires fixes, optant pour un format en ligne flexible et agile. Tout le contenu didactique est disponible dès le premier jour, et peut être téléchargé et étudié à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet.

Ce **Mastère Spécialisé en Design et Création de Personnages 2D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel 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



Vous recevrez les clés et les techniques de design les plus performantes, dispensées par une équipe d'enseignants ayant une vaste expérience dans la création de personnages pour tous les types de projets"

“

Vous donnerez un coup de fouet à votre carrière professionnelle en vous spécialisant en design de personnages et en prenant une longueur d'avance pour devenir un concepteur principal de personnages couronné de succès”

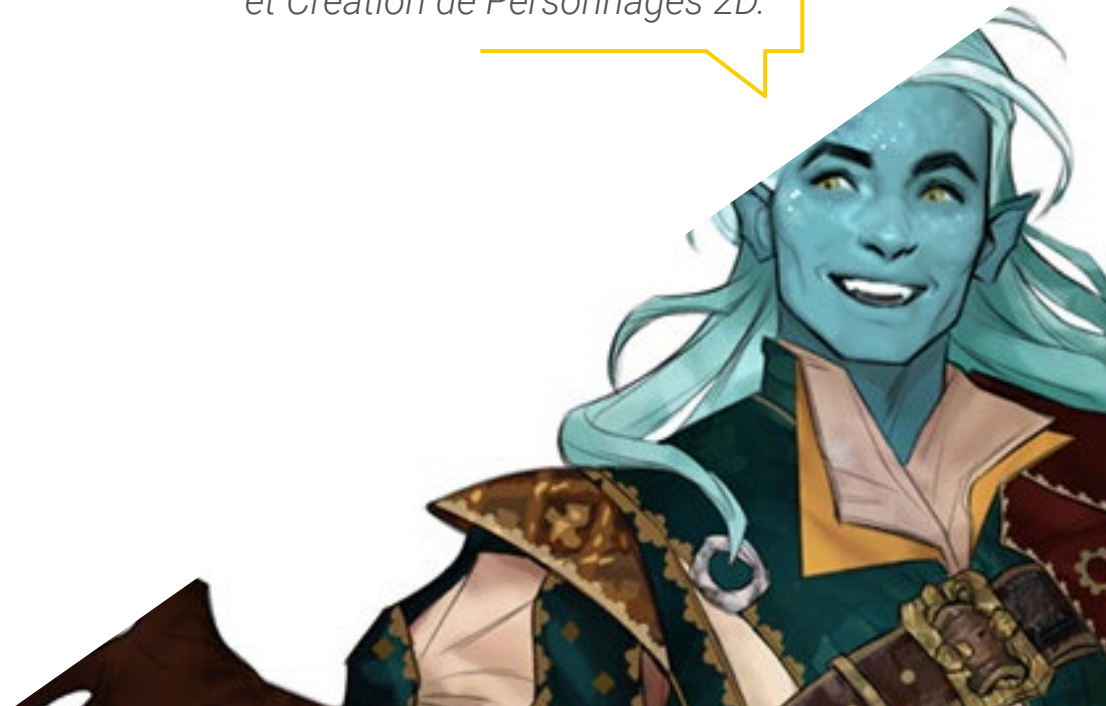
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Vous serez en mesure de décider où, quand et comment assumer la charge de cours complète, avec la flexibilité d'adapter le programme à vos propres responsabilités.

Rejoignez la plus grande institution académique en ligne au monde, avec le meilleur contenu et matériel audiovisuel sur le Design et Création de Personnages 2D.



02

Objectifs

Afin de réussir cette formation, tous les contenus de ce programme visent à renforcer et à perfectionner les compétences du designer dans le domaine de la création de personnages en 2D. Cela passe par une revue exhaustive des fondements mêmes de la création de personnages, en commençant par les styles et les techniques de création, en poursuivant par la création correcte d'une feuille de modèle, puis en explorant les différents thèmes et types de personnages possibles dans les modules suivants. Grâce à cela, le diplômé aura une vision beaucoup plus complète de ce que signifie le design d'un personnage et sera capable d'assumer l'ensemble du processus de manière méticuleuse et professionnelle.





“

La méthodologie d'enseignement de TECH Universidad Tecnológica vous aidera à atteindre vos objectifs professionnels les plus ambitieux, avec une connaissance et un approfondissement uniques dans le monde du design"



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
- ◆ Maîtriser l'anatomie de tous les types d'animaux
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages d'horreur
- ◆ Maîtrisez l'art de colorier les personnages créés
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D

“

Vous prendrez le contrôle du processus de création de personnages de toutes sortes, qu'ils soient terrifiants, fantastiques ou même anthropomorphes”





Objectifs spécifiques

Module 1. Personnages

- ◆ Connaître les différents styles et techniques de création de personnages
- ◆ Faire la différence entre les personnages *cartoon*, de mangas et les personnages réalistes
- ◆ Développer la création de personnages d'animaux
- ◆ Approfondir les caractéristiques physiques, psychologiques et littéraires des personnages

Module 2. Construction du personnage

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

Module 3. Feuille de modèle

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

Module 4. Props. Véhicules et accessoires

- ◆ Connaître les différents 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
- ◆ Développer la capacité de créer des armes blanches, des armes à feu et des armes futuristes
- ◆ Intégrer correctement les différents types de *props* dans le jeu vidéo

Module 5. Animaux

- ◆ Étudier les différences entre les canines, les félins, les herbivores et les grands mammifères
- ◆ Différencier les animaux réalistes des animaux de *cartoon* pour les élaborer correctement
- ◆ Analyser les autres types d'animaux marins, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les insectes
- ◆ Apprendre à connaître les dinosaures pour leur animation, leur création et leurs poses correctes

Module 6. Objets et plantes en tant que personnages

- ◆ Approfondir dans la représentation de fleurs, légumes, fruits et autres types de plantes
- ◆ Apprendre des exemples et des expressions possibles des plantes carnivores
- ◆ Analyser les types d'arbres à créer et à concevoir, ainsi que leur rôle éventuel
- ◆ Apprendre à créer des appareils ménagers et des véhicules de différents types et de différentes constructions





Module 7. 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 8. 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

Module 9. Couleur

- ◆ Étudier la couleur, ses bases et la théorie de la lumière et de la couleur elle-même
- ◆ Connaître les relations chromatiques entre température, contraste et équilibre
- ◆ Analyser la psychologie de la couleur et le symbolisme de certaines couleurs
- ◆ Examiner les applications numériques de tous les contenus

Module 10. Jeux vidéo et personnages

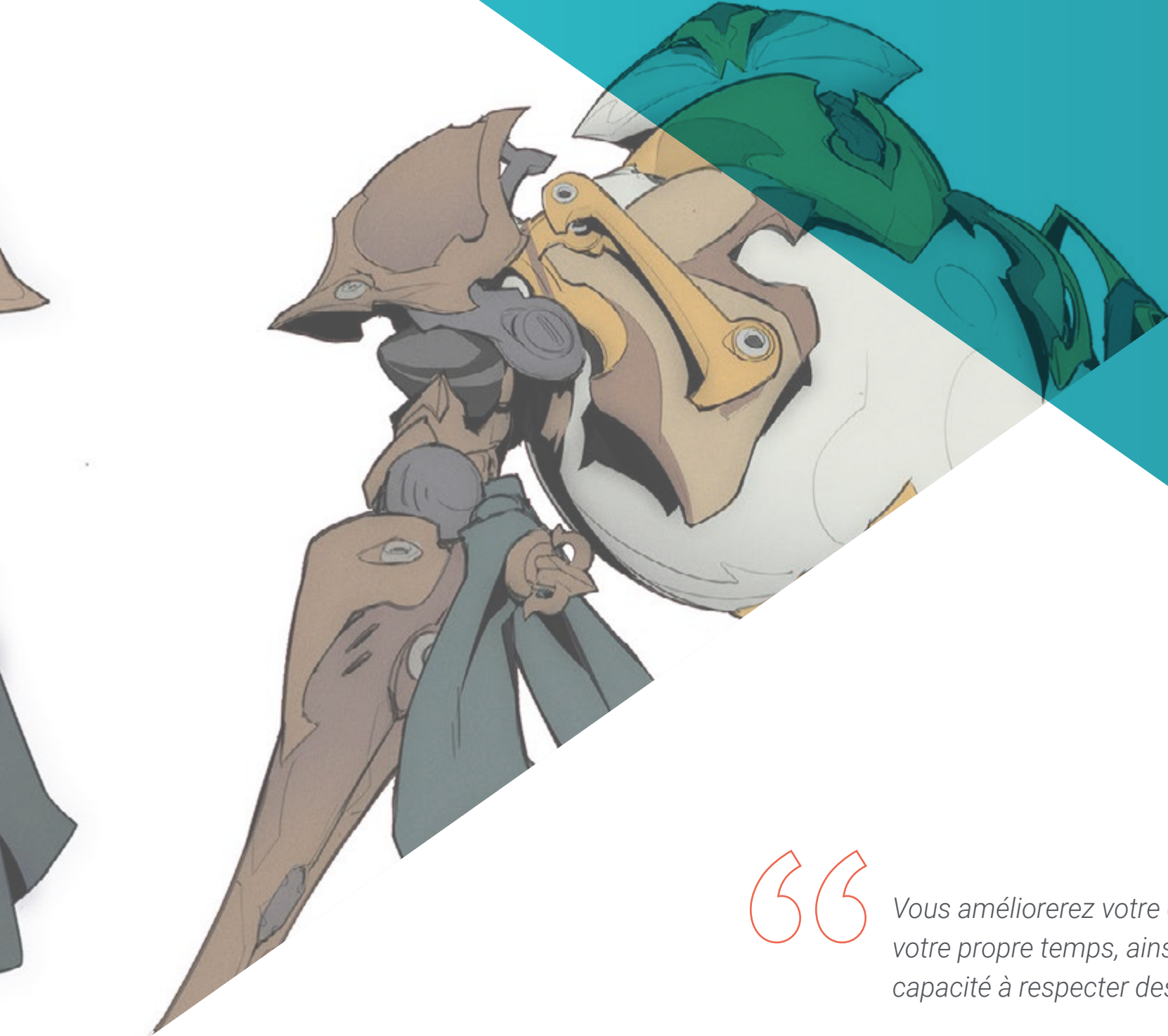
- ◆ Se pencher sur la mise en œuvre des personnages dans les jeux vidéo
- ◆ Apprendre les différences fondamentales entre la 2D et la 3D
- ◆ Pour consolider votre propre style de personnages, de lumière et de couleurs
- ◆ Créer une bonne méthodologie de travail avec des références pour la modélisation 3D

03

Compétences

Pour réussir en tant que designer, il est essentiel de perfectionner ses compétences artistiques, ainsi que d'intégrer d'autres compétences liées à l'autogestion du temps ou à la discipline de travail. Ce diplôme élargit le champ d'action et développe les compétences uniques des étudiants pour qu'ils se distinguent dans le domaine du design, en améliorant leur capacité à réaliser des projets de création de personnages de manière professionnelle et précise dans les meilleurs délais.





“

Vous améliorerez votre capacité à gérer votre propre temps, ainsi que votre capacité à respecter des délais exigeants”



Compétences générales

- ◆ Connaître et avoir une vision globale de la création de personnages
- ◆ Étudier la pré-production complète d'un projet
- ◆ Donner aux personnages et aux *props* une personnalité et un style qui leur sont propres
- ◆ Être capable de traiter avec professionnalisme les styles de *cartoon*, fantastiques ou réalistes
- ◆ Comprendre les étapes nécessaires à la création de personnages, *props* ou de créatures en tout genre

“

Vous apprendrez les bases de la conception de personnages qui vous feront gagner beaucoup de temps, en étant capable de transformer de simples idées ou croquis en personnages ayant leur propre style et personnalité”





Compétences spécifiques

- ◆ Créez des personnages à partir de légumes de toutes sortes
- ◆ Créez toutes sortes de personnages fantastiques
- ◆ Maîtriser la création de personnages du premier tracé à la composition finale
- ◆ Créer une discipline de travail qui comprend la création correcte d'une *model sheet*
- ◆ Construisez des modèles de véhicules et d'accessoires classiques, modernes et futuristes
- ◆ Transformez les objets végétaux en personnages des *cartoon* ou réalistes
- ◆ Concevez des personnages fantastiques ou d'horreur de manière réaliste et professionnelle
- ◆ Connaître la palette de couleurs, ainsi que la théorie des couleurs et de la lumière applicable
- ◆ Différencier tous les types possibles d'animaux à créer, y compris les dinosaures
- ◆ Comprendre la méthodologie et la mise en œuvre des personnages dans les jeux vidéo

04

Direction de la formation

Pour l'élaboration de tous les contenus de ce programme, il a été fait appel à une équipe d'enseignants ayant une grande expérience de tous les types de projets. Leur savoir-faire, développé au cours de nombreuses années de création, se reflète dans tous les contenus du programme. Des cas simulés, des vidéos détaillées et des résumés interactifs combinent les dernières connaissances théoriques sur les programmes et techniques de design avec les propres réussites des enseignants.





“

Vous apprendrez à perfectionner le dessin de votre personnage auprès des meilleurs professeurs possibles, engagés à 100% dans votre réussite professionnelle”

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. Sirgo 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 triplètes, 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'École supérieure de design, d'innovation et de 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

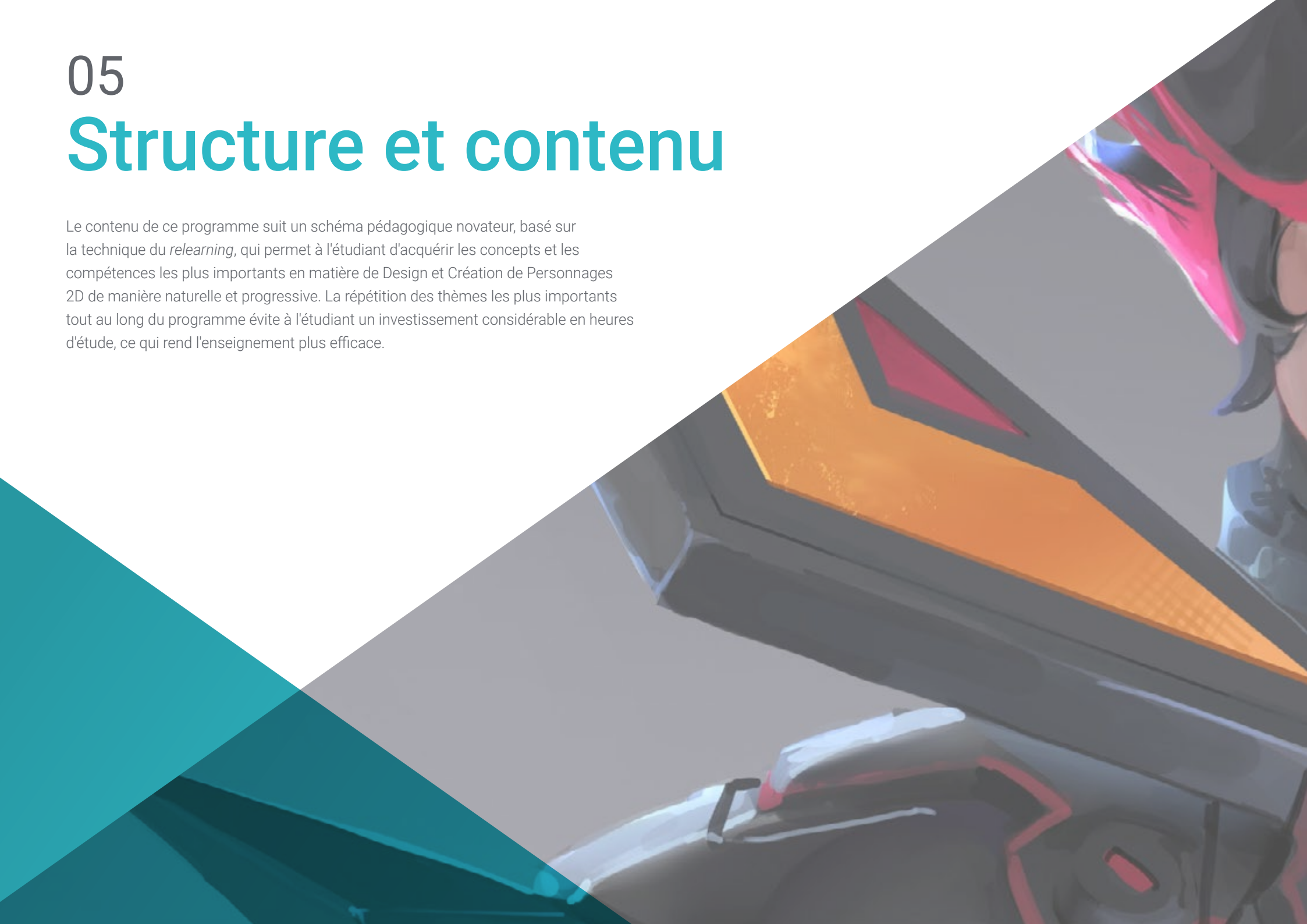
M. Custodio, Nacho

- ◆ 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

05

Structure et contenu

Le contenu de ce programme suit un schéma pédagogique novateur, basé sur la technique du *relearning*, qui permet à l'étudiant d'acquérir les concepts et les compétences les plus importants en matière de Design et Création de Personnages 2D de manière naturelle et progressive. La répétition des thèmes les plus importants tout au long du programme évite à l'étudiant un investissement considérable en heures d'étude, ce qui rend l'enseignement plus efficace.





“

Vous disposerez d'une bibliothèque de ressources multimédias de haute qualité, comprenant des vidéos approfondies, des études de cas, des exercices d'auto-apprentissage et des lectures complémentaires"

Module 1. Personnages

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

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

Module 2. Construction du personnage

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

- 2.6. Les cheveux
 - 2.6.1. Féminin
 - 2.6.2. Masculin
 - 2.6.3. Coiffures
 - 2.7. Création de personnages *cartoon*
 - 2.7.1. Exagérer les proportions
 - 2.7.2. Têtes et expressions
 - 2.7.3. Silhouette et poses
 - 2.8. Animaux *cartoon*
 - 2.8.1. Animaux domestiques
 - 2.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
 - 2.8.3. Autres types
 - 2.9. Membres
 - 2.9.1. Construction
 - 2.9.2. Articulations
 - 2.9.3. Poses
 - 2.10. Mains
 - 2.10.1. Construction générale
 - 2.10.2. Humain
 - 2.10.3. *Cartoon*
- Module 3. Feuille de modèle**
- 3.1. Construction
 - 3.1.1. Trois quarts
 - 3.1.2. Division en têtes
 - 3.1.3. *Clean up*
 - 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Les cinq poses
 - 3.2.2. Lignes directrices
 - 3.2.3. Symétries et non symétries
 - 3.3. Poses
 - 3.3.1. Possibilités d'action
 - 3.3.2. Interrelation avec les *props*
 - 3.3.3. Position de la caméra dans la pose
 - 3.4. Expressions
 - 3.4.1. Neutres
 - 3.4.2. Enjoué
 - 3.4.3. Triste et en colère
 - 3.5. Mains
 - 3.5.1. Construction
 - 3.5.2. Positions et virages
 - 3.5.3. Interrelation avec les *props*
 - 3.6. Comparatifs
 - 3.6.1. Division en têtes et lignes directrices
 - 3.6.2. Adaptation des autres personnages au protagoniste
 - 3.6.3. Interrelation
 - 3.7. Codes de la bouche
 - 3.7.1. Standards universels et suppléments
 - 3.7.2. Correspondances phonétiques et lecture
 - 3.7.3. Neutres, joyeux, en colère et tristes
 - 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Formes neutres et autres expressions
 - 3.8.2. Leur position fermée
 - 3.8.3. Intercalaires
 - 3.9. Mise en scène
 - 3.9.1. Sa position dans l'arrière-plan
 - 3.9.2. Position des caméras
 - 3.9.3. Interrelations
 - 3.10. Feuilles de fautes
 - 3.10.1. Oui
 - 3.10.2. Non
 - 3.10.3. Assistance aux animateurs

Module 4. Props, Véhicules et accessoires

- 4.1. Props
 - 4.1.1. Qu'est-ce qu'un *prop*?
 - 4.1.2. Généralistes
 - 4.1.3. Props ayant un poids dans l'argumentation
- 4.2. Accessoires
 - 4.2.1. Accessoires et vêtements
 - 4.2.2. Accessoires réels: professions
 - 4.2.3. Accessoires fantastiques et de science-fiction
- 4.3. Voitures
 - 4.3.1. Classique
 - 4.3.2. Actuel
 - 4.3.3. Futuristes
- 4.4. Motos
 - 4.4.1. Actuel
 - 4.4.2. Futuristes
 - 4.4.3. Motos à 3 roues
- 4.5. Autres véhicules
 - 4.5.1. Véhicules terrestres
 - 4.5.2. En vol
 - 4.5.3. Maritime
- 4.6. Armes
 - 4.6.1. Types et tailles
 - 4.6.2. Design par période
 - 4.6.3. Armoiries
- 4.7. Armes à feu
 - 4.7.1. Long
 - 4.7.2. Short
 - 4.7.3. Opération: Pièces mobiles
- 4.8. Armes futuristes
 - 4.8.1. Armes à feu
 - 4.8.2. Arme à énergie
 - 4.8.3. Armes futuristes FX

- 4.9. Armures
 - 4.9.1. Classique et actuel
 - 4.9.2. Futuristes
 - 4.9.3. Mécanisé et robotique
- 4.10. Props dans les jeux-vidéos
 - 4.10.1. Différences avec les *props* de dessin-animés
 - 4.10.2. Props et leur utilisation
 - 4.10.3. Design

Module 5. Animaux

- 5.1. Quadrupèdes
 - 5.1.1. Anatomie comparée
 - 5.1.2. Les réalistes et leur utilisation
 - 5.1.3. *Cartoon*
- 5.2. Canins
 - 5.2.1. Anatomie
 - 5.2.2. Design
 - 5.2.3. Poses
- 5.3. Félines
 - 5.3.1. Anatomie comparée
 - 5.3.2. Conception
 - 5.3.3. Poses
- 5.4. Herbivores
 - 5.4.1. Ruminants
 - 5.4.2. Équidés
 - 5.4.3. *Cartoon*
- 5.5. Grands mammifères
 - 5.5.1. Anatomie comparée
 - 5.5.2. Construction
 - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marins
 - 5.6.1. Mammifères
 - 5.6.2. Poisson
 - 5.6.3. Crustacés

- 5.7. Oiseaux
 - 5.7.1. Anatomie
 - 5.7.2. Poses
 - 5.7.3. *Cartoon*
 - 5.8. Reptiles amphibiens
 - 5.8.1. Construction
 - 5.8.2. Poses
 - 5.8.3. *Cartoon*
 - 5.9. Dinosaures
 - 5.9.1. Types
 - 5.9.2. Construction
 - 5.9.3. Poses
 - 5.10. Insectes
 - 5.10.1. Design
 - 5.10.2. Poses
 - 5.10.3. Comparatifs
- Module 6. Objets et plantes en tant que personnages**
- 6.1. Fleurs
 - 6.1.1. Exemples
 - 6.1.2. Construction
 - 6.1.3. Poses et expressions
 - 6.2. Légumes
 - 6.2.1. Exemples
 - 6.2.2. Construction
 - 6.2.3. Poses et expressions
 - 6.3. Fruits
 - 6.3.1. Exemples
 - 6.3.2. Construction
 - 6.3.3. Poses et expressions
 - 6.4. Plantes carnivores
 - 6.4.1. Exemples
 - 6.4.2. Construction
 - 6.4.3. Poses et expressions
 - 6.5. Arbres
 - 6.5.1. Types
 - 6.5.2. Construction
 - 6.5.3. Poses et expressions
 - 6.6. Arbustes
 - 6.6.1. Types
 - 6.6.2. Construction
 - 6.6.3. Poses et expressions
 - 6.7. Objets
 - 6.7.1. Exemples
 - 6.7.2. Personnalité
 - 6.7.3. Types
 - 6.8. Appareils ménagers
 - 6.8.1. Types
 - 6.8.2. Construction
 - 6.8.3. Poses et expressions
 - 6.9. Véhicules
 - 6.9.1. Types
 - 6.9.2. Construction
 - 6.9.3. Poses et expressions
 - 6.10. Autres objets
 - 6.10.1. Types
 - 6.10.2. Construction
 - 6.10.3. Poses et expressions

Module 7. Créatures fantastiques

- 7.1. Dragons et hydres
 - 7.1.1. Exemples
 - 7.1.2. Construction
 - 7.1.3. Poses et expressions
- 7.2. Géants
 - 7.2.1. Exemples
 - 7.2.2. Construction
 - 7.2.3. Poses et expressions
- 7.3. Volants
 - 7.3.1. Anatomie comparée
 - 7.3.2. Construction
 - 7.3.3. Poses et expressions
- 7.4. Aquatique
 - 7.4.1. Changements de taux réels
 - 7.4.2. Construction
 - 7.4.3. Poses et expressions
- 7.5. Sous-terrains
 - 7.5.1. Formes géométriques
 - 7.5.2. Développement
 - 7.5.3. Poses et expressions
- 7.6. Êtres féériques
 - 7.6.1. Anatomie humaine
 - 7.6.2. Construction
 - 7.6.3. Poses et expressions
- 7.7. Hybrides
 - 7.7.1. Bases
 - 7.7.2. Design
 - 7.7.3. Poses et expressions
- 7.8. Êtres démoniaques
 - 7.8.1. Anatomie
 - 7.8.2. Design
 - 7.8.3. Poses et expressions





- 7.9. Dieux et semi Dieux
 - 7.9.1. Anatomie humaine
 - 7.9.2. Construction
 - 7.9.3. Poses et expressions
- 7.10. Autres créatures fantastiques
 - 7.10.1. Exemples
 - 7.10.2. Construction
 - 7.10.3. Poses et expressions

Module 8. Personnages d'horreur

- 8.1. Vampires
 - 8.1.1. Anatomie humaine
 - 8.1.2. Conception
 - 8.1.3. Poses et expressions
- 8.2. Monstre de Frankenstein
 - 8.2.1. Anatomie
 - 8.2.2. Construction
 - 8.2.3. Poses et expressions
- 8.3. Loup Garou
 - 8.3.1. Anatomie comparée
 - 8.3.2. Construction
 - 8.3.3. Poses et expressions
- 8.4. Momie
 - 8.4.1. Anatomie humaine
 - 8.4.2. Conception
 - 8.4.3. Poses et expressions
- 8.5. Monstre des marécages
 - 8.5.1. Anatomie
 - 8.5.2. Construction
 - 8.5.3. Poses et expressions

- 8.6. Fantômes
 - 8.6.1. Exemples
 - 8.6.2. Construction
 - 8.6.3. Poses et expressions
- 8.7. Zombies
 - 8.7.1. Anatomie humaine
 - 8.7.2. Zombies animaux
 - 8.7.3. Construction et poses
- 8.8. Dr Jekyll et Mr. Hyde
 - 8.8.1. Anatomie humaine
 - 8.8.2. Construction
 - 8.8.3. Poses et expressions
- 8.9. La mort
 - 8.9.1. Anatomie
 - 8.9.2. Construction
 - 8.9.3. Poses et expressions
- 8.10. Aliens et êtres d'autres dimensions
 - 8.10.1. Formes géométriques
 - 8.10.2. Design
 - 8.10.3. Poses et expressions

Module 9. Couleur

- 9.1. La base de la couleur
 - 9.1.1. Couleurs primaires, secondaires et tertiaires
 - 9.1.2. La couleur numérique et le problème de la couleur sur différents écrans et supports
 - 9.1.3. Couleur et pigment
- 9.2. Théorie des couleurs
 - 9.2.1. Le cercle chromatique et ses échelles
 - 9.2.2. CMYK et RGB
 - 9.2.3. *Pantone hexadecimal*
- 9.3. Théorie de la lumière
 - 9.3.1. La lumière et ses effets
 - 9.3.2. Schémas dans le film d'animation
 - 9.3.3. Qualités physiques de la couleur
- 9.4. Relations chromatiques
 - 9.4.1. Température
 - 9.4.2. Contraste, équilibre
 - 9.4.3. La perception: Synesthésie
- 9.5. Contrastes et harmonies
 - 9.5.1. Poids visuel de la couleur
 - 9.5.2. Couleur et musique
 - 9.5.3. Harmonies et équivalences
- 9.6. Psychologie, symbologie et métaphore de la couleur
 - 9.6.1. Couleur émotionnelle et symbolique
 - 9.6.2. La signification de la couleur dans différentes cultures
 - 9.6.3. La couleur de Goethe
- 9.7. La couleur dans la narration
 - 9.7.1. Analyse de la couleur dans différents récits
 - 9.7.2. *Color Script*
 - 9.7.3. Projet
- 9.8. Couleur du caractère sur le fond
 - 9.8.1. Réglages
 - 9.8.2. Contrastes
 - 9.8.3. Palettes de couleurs
- 9.9. Application numérique
 - 9.9.1. Couches
 - 9.9.2. Filtres
 - 9.9.3. Textures
- 9.10. Éclairage
 - 9.10.1. Lumières
 - 9.10.2. Ombres
 - 9.10.3. Lumières

Module 10. Jeux vidéo et personnages

- 10.1. Personnages et jeux vidéo
 - 10.1.1. Analyse des personnages dans les jeux vidéo
 - 10.1.2. *Target* del personaje
 - 10.1.3. Références
- 10.2. Types
 - 10.2.1. 2D-3D
 - 10.2.2. Plateformes et types
 - 10.2.3. Personnages pixelisés
- 10.3. Méthodologie
 - 10.3.1. Planification du travail et types de documents
 - 10.3.2. Dessin analytique
 - 10.3.3. Dessinateur de lignes et dessinateur de formes
- 10.4. Définir un style
 - 10.4.1. Références et points clés
 - 10.4.2. Lumière et couleur: créer une atmosphère
 - 10.4.3. Personnages: personnalité et cohérence
- 10.5. 2D traditionnelle
 - 10.5.1. Références
 - 10.5.2. Création
 - 10.5.3. Paquet de *model sheet*
- 10.6. Cut out I
 - 10.6.1. Références
 - 10.6.2. Méthodologie
 - 10.6.3. Construction
- 10.7. Cut out II
 - 10.7.1. Couleur
 - 10.7.2. *Rig*
 - 10.7.3. Bibliothèques

- 10.8. 3D
 - 10.8.1. Références
 - 10.8.2. Conception
 - 10.8.3. Construction
- 10.9. Personnages pixelisés
 - 10.9.1. Références et documentation
 - 10.9.2. Design
 - 10.9.3. Poses
- 10.10. Référence pour la modélisation 3D
 - 10.10.1. Palettes de couleurs
 - 10.10.2. Textures
 - 10.10.3. Ombres et lumières



La classe virtuelle sera disponible 24 heures sur 24 et accessible à tout moment pour que vous puissiez étudier à votre propre rythme"

06

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.



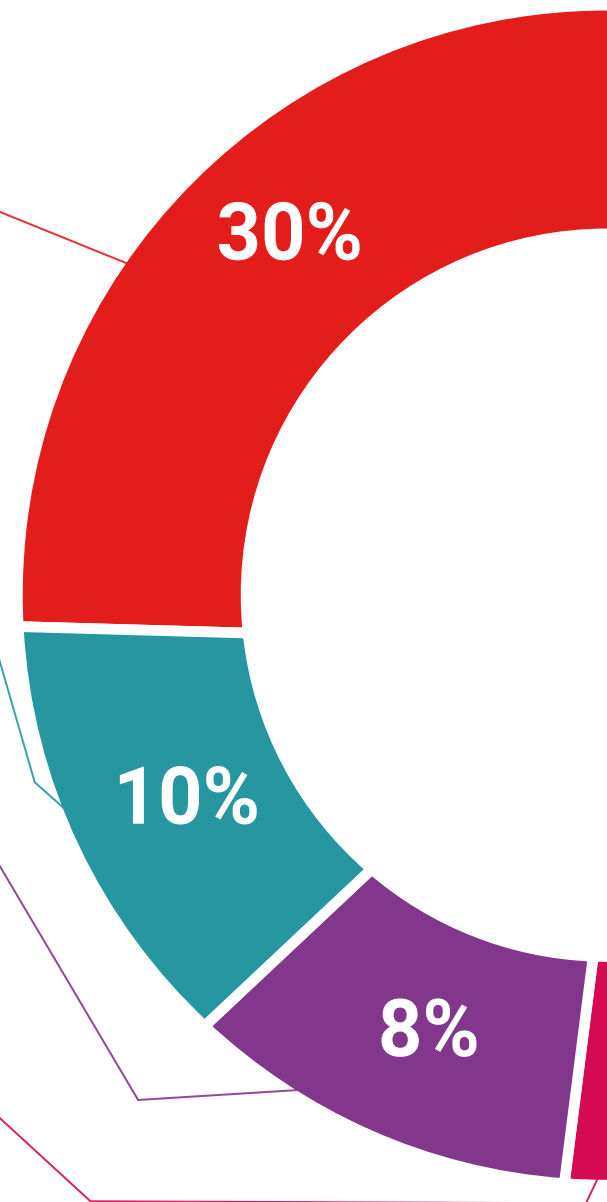
Pratiques en compétences et aptitudes

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.



07 Diplôme

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



“

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

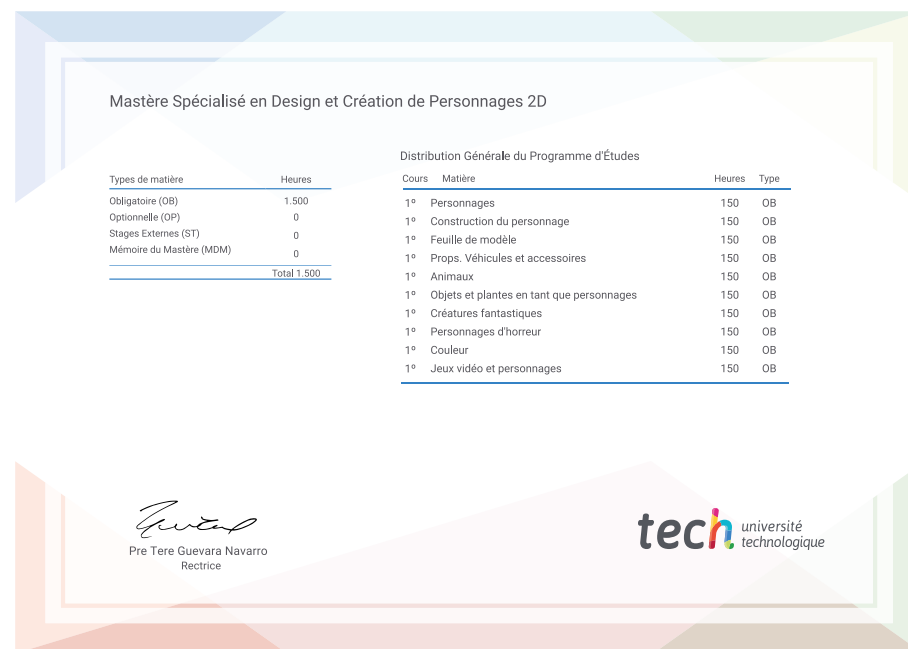
Ce **Mastère Spécialisé en Design et Création de Personnages 2D** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Design et Création de Personnages 2D**

N.º d'heures officielles: **1.500 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.



Mastère Spécialisé Design et Création de Personnages 2D

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé Design et Création de Personnages 2D

