

# Certificat

## Couleur en Design de Personnages 2D





**tech** université  
technologique

## Certificat

### Couleur en Design de Personnages 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

Accès au site web: [www.techtitute.com/jeux-videos/cours/couleur-design-personnages-2d](http://www.techtitute.com/jeux-videos/cours/couleur-design-personnages-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'utilisation des couleurs dans le dessin de personnages est un élément très important à travailler pour obtenir un bon résultat final. Grâce à des aspects tels que la lumière, les contrastes ou même la psychologie appliquée aux couleurs, il est possible de donner une personnalité et de représenter en même temps un état émotionnel. Conscient de l'importance de ces aspects, ce programme vise à compléter la formation de l'étudiant dans la conception de personnages pour différents jeux vidéo. Grâce à un syllabus très complet, ainsi qu'à une équipe d'enseignants hautement qualifiés, l'étudiant acquerra toutes les connaissances et compétences nécessaires à cette tâche avec une méthodologie en ligne.





“

*Grâce à différentes combinaisons chromatiques, vous pouvez donner une personnalité unique à vos créations”*

Pour que la conception et la création finale d'un personnage soient correctes, il est important de savoir comment appliquer les couleurs, ainsi que de tenir compte d'autres aspects comme, par exemple, la lumière. Les couleurs véhiculent des émotions et aident même parfois le joueur à ressentir des sensations très précises. L'application des couleurs dans un dessin est, dans de nombreuses occasions, déterminante pour un résultat optimal. Quelle gamme chromatique utiliser? Comment travailler avec la lumière et l'ombre? Voilà quelques-unes des questions qui seront résolues grâce à ce programme académique.

Ce programme, doté d'une équipe d'enseignants hautement qualifiés, est pourvu de tous les outils nécessaires à l'assimilation des concepts et techniques nécessaires par l'étudiant. Grâce à cela, vous pourrez améliorer vos compétences en matière de création de personnages pour les jeux vidéo et, par conséquent, le résultat final.

Chez TECH, nous proposons une méthodologie 100% en ligne. Il est ainsi plus facile pour les étudiants d'organiser leur temps d'étude et de le combiner avec d'autres activités personnelles ou professionnelles. Une autre caractéristique tout à fait remarquable de ce programme est le *Relearning*, une technique d'étude approuvée par les professionnels, qui consiste en la répétition de concepts clés par l'enseignant.

Ce **Certificat en Couleur en Design de Personnages 2D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour un apprentissage plus pratique
- ◆ Contenu spécialisé sur le développement et l'animation de jeux vidéo
- ◆ Des cours théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel vous seront proposés
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Préparez-vous à perfectionner vos personnages grâce à une utilisation professionnelle des couleurs"*

“

*Ce Certificat sera le référentiel définitif qui déterminera vos compétences en détail”*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Donnez vie à vos créations grâce à différentes techniques de coloration.*

*Développez vos connaissances dans ce domaine depuis n'importe quel endroit disposant d'un accès à Internet grâce à la méthodologie en ligne qui nous caractérise.*



# 02

## Objectifs

Grâce à ce Certificat, l'étudiant développera différentes compétences qui lui permettront de parfaire ses connaissances dans le domaine de la conception de personnages en 2D. En suivant une structure claire et concise, où se trouvent tous les points les plus importants à souligner sur ce sujet, les enseignants ont exécuté un syllabus très complet. Des aspects tels que les relations chromatiques et l'éclairage, entre autres, seront travaillés.







“

*Appliquez les différentes techniques que vous apprendrez dans ce programme, et jouez avec les couleurs en fonction de l'ambiance que vous voulez représenter chez vos personnages"*



## Objectif général

---

- ♦ Maîtriser l'art de colorier les personnages créés

“

*En suivant les objectifs du programme, vous atteindrez les vôtres. Il ne vous reste plus qu'à perfectionner vos compétences dans l'art de la conception de personnages de jeux vidéo”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Apprenez à appliquer la lumière, l'ambiance et les ombres
- ◆ Travailler avec la couleur et ses combinaisons
- ◆ Appliquer des couleurs aux personnages en fonction de leur personnalité ou de leur humeur

# 03

## Direction de la formation

Ce programme est dispensé par des professionnels du monde des jeux vidéo qui ont élaboré un programme très complet et adapté. Grâce à eux, l'étudiant apprendra tous les concepts liés à l'utilisation des couleurs pour les processus de création de personnages.

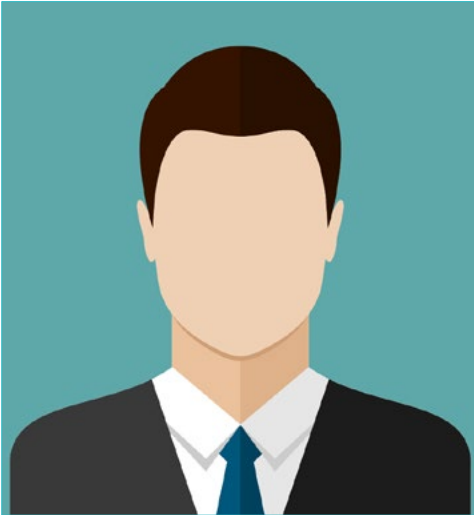




“

*Avec une bonne maîtrise de ce domaine, vous aurez de grands avantages sur les autres concepteurs”*

## 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 S.L
- ◆ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos S.L
- ◆ 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



I



II



III



IV

# 04

## Structure et contenu

Dans le cadre de ce Certificat, l'étudiant aura accès à un vaste référentiel où il pourra consulter du support actualisé sur l'utilisation de la couleur dans les personnages en 2D. TECH garantit à ses étudiants des matériaux de qualité qui assurent une expérience d'apprentissage complète et de qualité. Tout cela inclut une structure claire où les aspects les plus importants et incontournables de la spécialisation seront travaillés.







“

*Le programme comprend tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre apprentissage et devenir un expert dans le domaine*

## Module 1. Couleur

- 1.1. La base de la couleur
  - 1.1.1. Couleurs primaires, secondaires et tertiaires
  - 1.1.2. La couleur numérique et le problème de la couleur sur différents écrans et supports.
  - 1.1.3. Couleur et pigment
- 1.2. Théorie des couleurs
  - 1.2.1. Le cercle chromatique et ses échelles
  - 1.2.2. CMYK et RGB
  - 1.2.3. Hexadédimaly pantone
- 1.3. Théorie de la lumière
  - 1.3.1. La lumière et ses effets
  - 1.3.2. Schémas dans le film d'animation
  - 1.3.3. Qualités physiques de la couleur
- 1.4. Relations chromatiques
  - 1.4.1. Température
  - 1.4.2. Contraste, équilibre
  - 1.4.3. Perception Synesthésie
- 1.5. Contrastes et harmonies
  - 1.5.1. Poids visuel de la couleur
  - 1.5.2. Couleur et musique
  - 1.5.3. Harmonies et équivalences
- 1.6. Psychologie, symbologie et métaphore de la couleur
  - 1.6.1. Couleur émotionnelle et symbolique
  - 1.6.2. La signification de la couleur dans différentes cultures
  - 1.6.3. La couleur de Goethe





- 1.7. La couleur dans le récit
  - 1.7.1. Analyse de la couleur dans différents récits
  - 1.7.2. *Color script*
  - 1.7.3. Projet
- 1.8. Couleur du caractère sur le fond
  - 1.8.1. Réglages
  - 1.8.2. Contrastes
  - 1.8.3. Palettes de couleurs
- 1.9. Application numérique
  - 1.9.1. Couches
  - 1.9.2. Filtres
  - 1.9.3. Textures
- 1.10. Éclairage
  - 1.10.1. Lumières
  - 1.10.2. Ombres
  - 1.10.3. Lumières

“

*Ce Certificat doit son succès, en partie, à une structure de contenu claire et concise qui ne manque pas de détails”*

05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*



À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Couleur en Design de Personnages 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 diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Couleur en Design 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 **Certificat** délivré 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 Couleur en Design de Personnages 2D**

N.° d'Heures Officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formations

développement institutions

classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

**Certificat**

Couleur en Design  
de Personnages 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

# Certificat

## Couleur en Design de Personnages 2D

