

Certificat Avancé

Design et Création de Personnages
de Fantasy et d'Horreur 2D



Certificat Avancé

Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 2D

Modalité: **En ligne**

Durée: **6 mois**

Diplôme: **TECH Université Technologique**

Heures de cours: **450 h.**

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-videos/diplome-universite/diplome-universite-design-creation-personnages-fantasy-horreur-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

Il est indéniable que les jeux vidéo jouent un rôle important dans le monde d'aujourd'hui. Depuis leur arrivée, ils ont toujours été caractérisés par la présence de personnages qui aident le joueur à identifier le jeu vidéo lui-même. Parmi les personnages emblématiques, on peut citer Crash Bandicoot ou Super Mario. Les thèmes de la fantaisie et de l'horreur représentent un pourcentage élevé de popularité parmi les types de jeux vidéo les plus demandés par le public. Ce programme est destiné aux professionnels qui souhaitent apprendre et se développer en tant qu'experts de la création de sujets dans ces environnements.





“

La création de personnages fantastiques et d'horreur est très importante car ils joueront un rôle fondamental dans les jeux vidéo sur ce thème”

Les jeux vidéo sont de plus en plus présents de nos jours, et leurs personnages aussi. Certains d'entre eux sont si emblématiques qu'ils représentent leurs jeux. Cela prouve que les caractéristiques de ces derniers sont essentielles. C'est pourquoi il est de plus en plus fréquent que les entreprises de conception et de développement de jeux recherchent du personnel qualifié pour prendre en charge cette partie de la production. Grâce à ce programme, l'étudiant pourra développer diverses compétences. Grâce à eux, vous pourrez obtenir les qualifications nécessaires pour pouvoir donner vie à différents personnages d'animation fantastique et d'horreur dans les meilleures entreprises du secteur.

La création d'un personnage fait partie d'un processus dans lequel il est d'abord important de suivre quelques lignes de base afin de lui donner une forme. La création d'un personnage fait partie d'un processus dans lequel il est d'abord important de suivre quelques lignes de base afin de lui donner une forme. La création d'un personnage fait partie d'un processus dans lequel il est d'abord important de suivre quelques lignes de base afin de lui donner une forme. La personnalité du personnage va de pair avec le succès du jeu vidéo. Il est important de créer du charisme et de l'attitude, car ces deux compétences conduiront à un plus grand *engagement* envers le personnage.

Dans le domaine du fantastique et de l'horreur, les possibilités sont infinies. La connaissance des différentes créatures et personnages aidera à développer à partir de zéro un personnage adapté à la quête. Beaucoup d'entre eux, cependant, s'inspirent déjà de différentes œuvres littéraires ou de grandes œuvres du cinéma comme Harry Potter ou Dracula. Dans de tels cas, l'analyse des ressources parentales devient une tâche essentielle.

Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 2D prépare l'étudiant au développement correct de ce type de sujet, en mettant l'accent sur différents aspects tels que leur anatomie et les formes géométriques qui les définissent. Grâce à un corps enseignant hautement qualifié et aux différents modules inclus dans le diplôme, les étudiants développeront tout ce dont ils ont besoin pour entrer dans les meilleures entreprises du secteur et devenir des professionnels dans ce domaine.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 2D** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 2D
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Grâce à la méthodologie en ligne de TECH, devenez un expert en création de personnages sans horaires ni restrictions”

“

Les personnages d'horreur et de fantaisie sont un pilier fondamental pour créer une connexion indispensable entre les joueurs et les jeux vidéo de ces catégories”

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.

Grâce à Certificat Avancé, vous pourrez vous démarquer dans le secteur.

Osez concevoir des personnages qui ne laisseront personne indifférent.



02 Objectifs

Ce programme a été conçu de manière à ce que l'étudiant acquière toutes les connaissances nécessaires à la création de personnages tant fantastiques qu'horribles appliqués aux jeux vidéo. Ainsi, une fois qu'ils auront obtenu ce diplôme, ils seront en mesure de faire face aux différentes tâches de conception de jeux vidéo axées sur leur spécialité de manière optimale et professionnelle.





“

Apprenez en profondeur les différents personnages fantastiques et d'horreur qui existent et osez les concevoir comme vous ne l'avez jamais imaginé en utilisant les différentes techniques proposées par notre équipe pédagogique”



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
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D

“

Ce programme est ce que vous recherchez pour devenir un créateur pertinent dans l'industrie du jeu vidéo”





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

Cette qualification réunit les meilleurs professionnels du secteur. Grâce à leurs compétences, ils aideront les étudiants à atteindre leurs objectifs en matière de création de personnages fantastiques et d'horreur dans les jeux vidéo. Grâce à de nombreux exemples de réussite, le personnel enseignant guidera les élèves sur la voie du succès en leur permettant d'apprendre et de développer différentes compétences.





“

Sur la voie du succès, vous serez guidé par les meilleurs professionnels de la création de personnages pour les jeux vidéo”

Direction



Mr. 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

Mr. 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
- ♦ Professeur à l'Université Complutense de Madrid, à la Faculté des Beaux-Arts, dans le cadre du cours de Dessin

Mr. 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

Ce syllabus a été conçu dans le but d'apprendre tout ce qui est nécessaire à la création correcte et avancée de personnages de genre fantastique et d'horreur dans le monde des jeux vidéo. Le programme fournit aux étudiants tout ce dont ils ont besoin pour obtenir à la fois les compétences clés pour la tâche, ainsi que les connaissances spécialisées. Ainsi, les 3 modules qui composent ce Certificat Avancé fournissent à l'étudiant tous les outils nécessaires pour gérer naturellement et avec perspicacité l'environnement.





“

Ce syllabus est la clé d'un développement professionnel correct dans ce domaine spécifique”

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



*Avec ce programme, vous irez
aussi loin que vous le désirez”*

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.



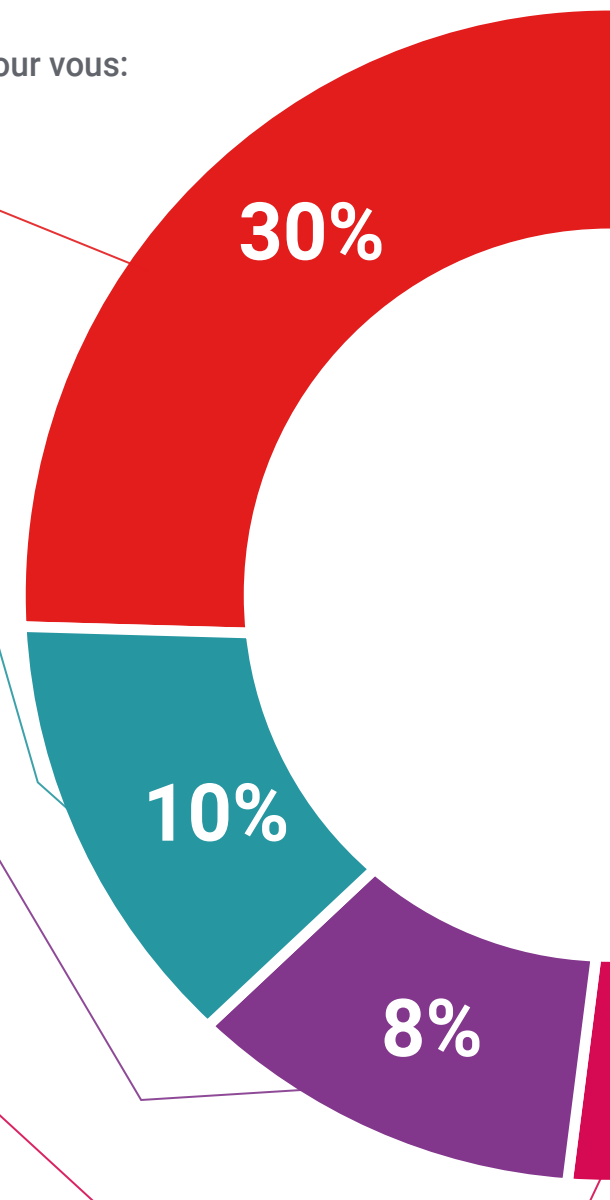
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 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 diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 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 Avancé** délivré 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: **Expert universitaire en Design et Création de Personnages de Fantasy et d'Horreur 2D**

N.° 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 formations

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé
Design et Création de
Personnages de Fantasy
et d'Horreur 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Certificat Avancé

Design et Création de Personnages
de Fantasy et d'Horreur 2D

