

Certificat

Design et Création d'Objets Et de
Plantes comme Personnages 2D



Certificat

Design et Création d'Objets Et de Plantes comme Personnages 2D

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/design-creation-objets-plantes-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

La caractérisation d'objets et de plantes en tant que personnages est l'un des grands classiques de l'industrie audiovisuelle. Qu'il s'agisse des meubles qui parlent dans *La Belle et la Bête* ou des différentes plantes qui jouent dans le jeu vidéo *Plants vs. Zombies*, créer des personnages à partir d'objets inanimés est un défi pour le designer. C'est pourquoi une équipe de professionnels hautement qualifiés a élaboré tout le contenu de ce programme, axé sur le designer afin de maximiser sa capacité à transformer tout type d'objet en un personnage riche en détails et en caractère. Cela donnera un coup de fouet à leurs compétences et, par conséquent, à leur carrière professionnelle, et ils bénéficieront également d'un format entièrement en ligne dans lequel ils ne devront pas assister aux cours en personne ni suivre des horaires préétablis.





“

Maîtrisez l'art de transformer des objets, des appareils, des arbres, des buissons, des véhicules et même des fruits en toutes sortes de personnages, avec leurs propres caractéristiques uniques”

Pixar et Disney sont particulièrement connus pour donner de la personnalité à d'innombrables objets inanimés et plantes. Le tapis d'Aladin ou les lettres d'Alice au pays des merveilles ne sont que quelques exemples de l'efficacité d'une simple caractérisation en deux dimensions. Pour cette raison, le concepteur doit avoir les connaissances et les compétences appropriées pour savoir comment donner vie à tout type d'entité afin de pouvoir accéder aux meilleures entreprises audiovisuelles du secteur.

Les détails à prendre en compte sont multiples, des poses et expressions typiques de chacun à une construction plus spécifique de véhicules, d'appareils ménagers ou de fleurs. C'est pourquoi l'équipe pédagogique en charge de ce Certificat a développé 10 sujets étendus où les objets et les plantes les plus courants que le designer fera naître pourront être étudiés individuellement.

Tout ce contenu est disponible dans son intégralité dès le premier jour, et les étudiants peuvent le télécharger depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet. La flexibilité pour combiner le Certificat avec d'autres responsabilités personnelles ou professionnelles est totale, car c'est le créateur qui décide quand, où et comment assumer la totalité de la charge de cours de ce Certificat.

Ce **Certificat en Design et Création d'Objets Et de Plantes comme Personnages 2D** contient le programme le plus complet innovantes du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

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



Rejoignez la plus grande institution académique en ligne du monde, avec le contenu didactique le plus développé dans la création d'objets et de plantes comme personnages"

“

Inscrivez-vous dès aujourd'hui et ne manquez pas l'occasion d'ajouter un Certificat à votre CV pour démontrer votre maîtrise dans la conception des personnages les plus complexes et uniques"

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 le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Apprenez les clés pour donner vie à toutes sortes d'éléments, des simples légumes et plantes carnivores aux véhicules plus complexes.

Construisez des personnages en 2D aussi emblématiques que Pinocchio, en affinant au maximum votre technique de conception et de création.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat est de réunir en un seul programme les clés les plus importantes pour la conception et la création de personnages à partir d'objets inanimés et de plantes. L'ensemble de l'équipe pédagogique a apporté toute son expertise dans ce domaine, sophistiquée au fil de nombreuses années d'expérience et de projets de tous types de produits audiovisuels. Les diplômés disposeront de compétences distinctives au sein de l'industrie, ce qui leur permettra de continuer à évoluer dans leur domaine vers des équipes ou des propositions plus ambitieuses.



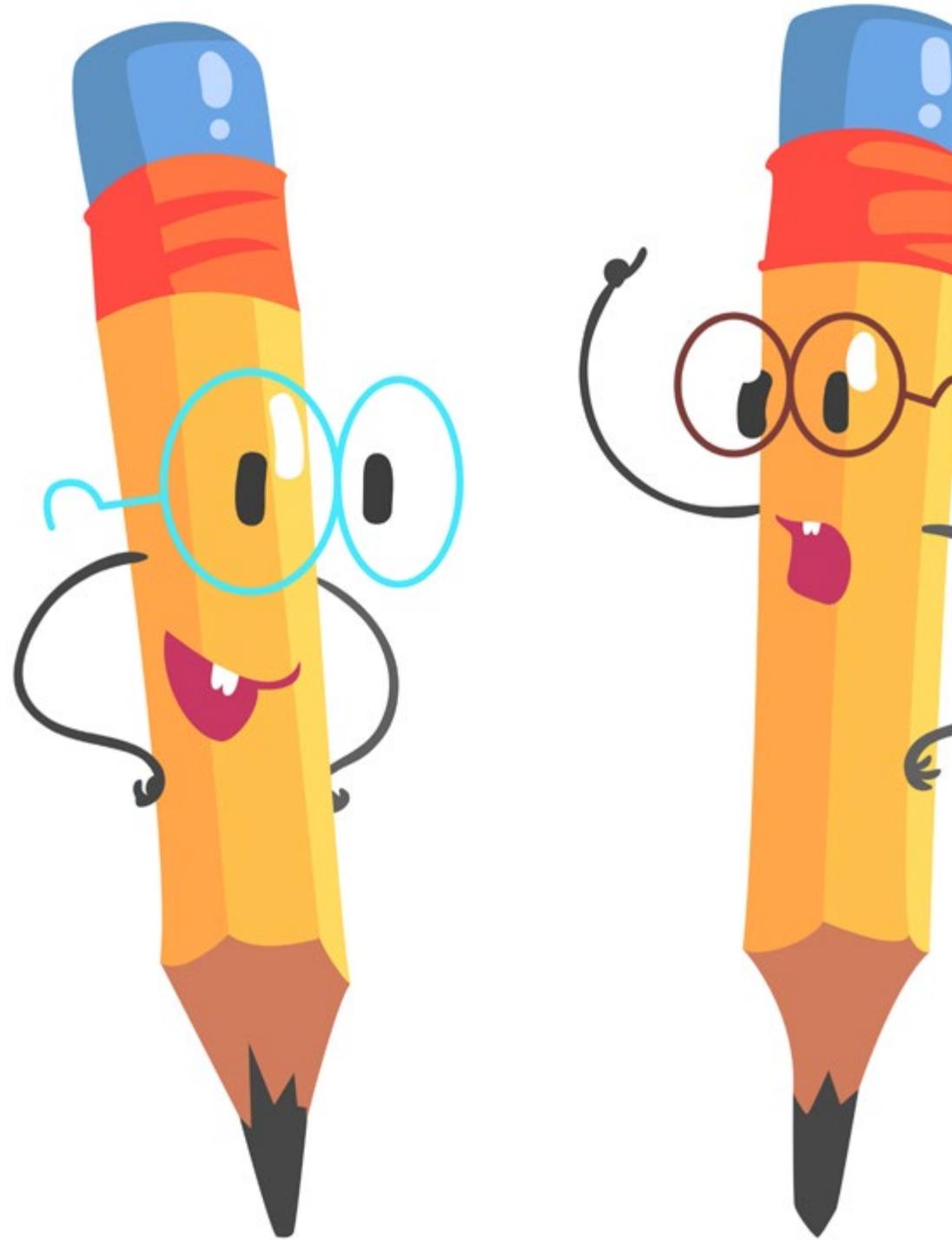
“

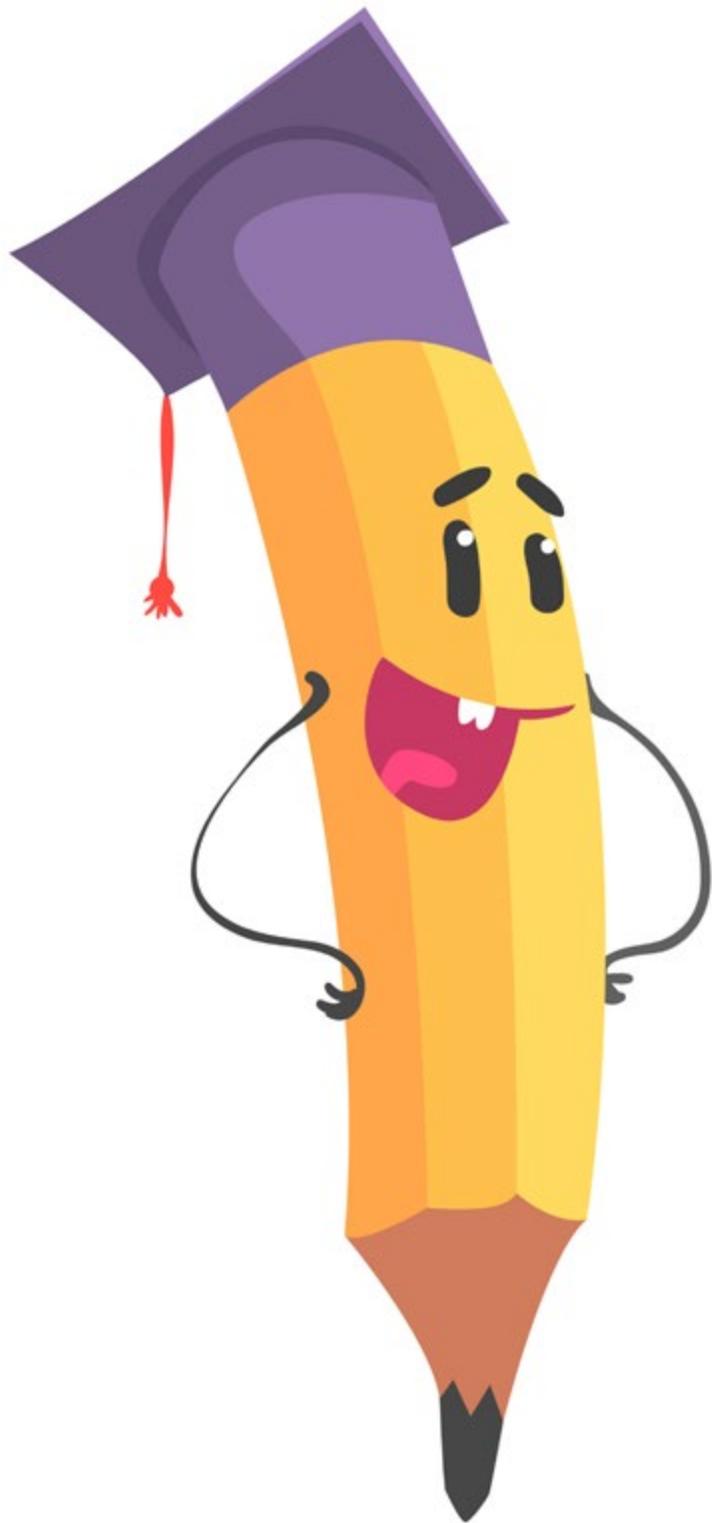
N'attendez plus pour affiner vos techniques de conception grâce aux dernières avancées technologiques en matière de création d'objets et de plantes en tant que personnages 2D"



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





Objectifs spécifiques

- ◆ 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

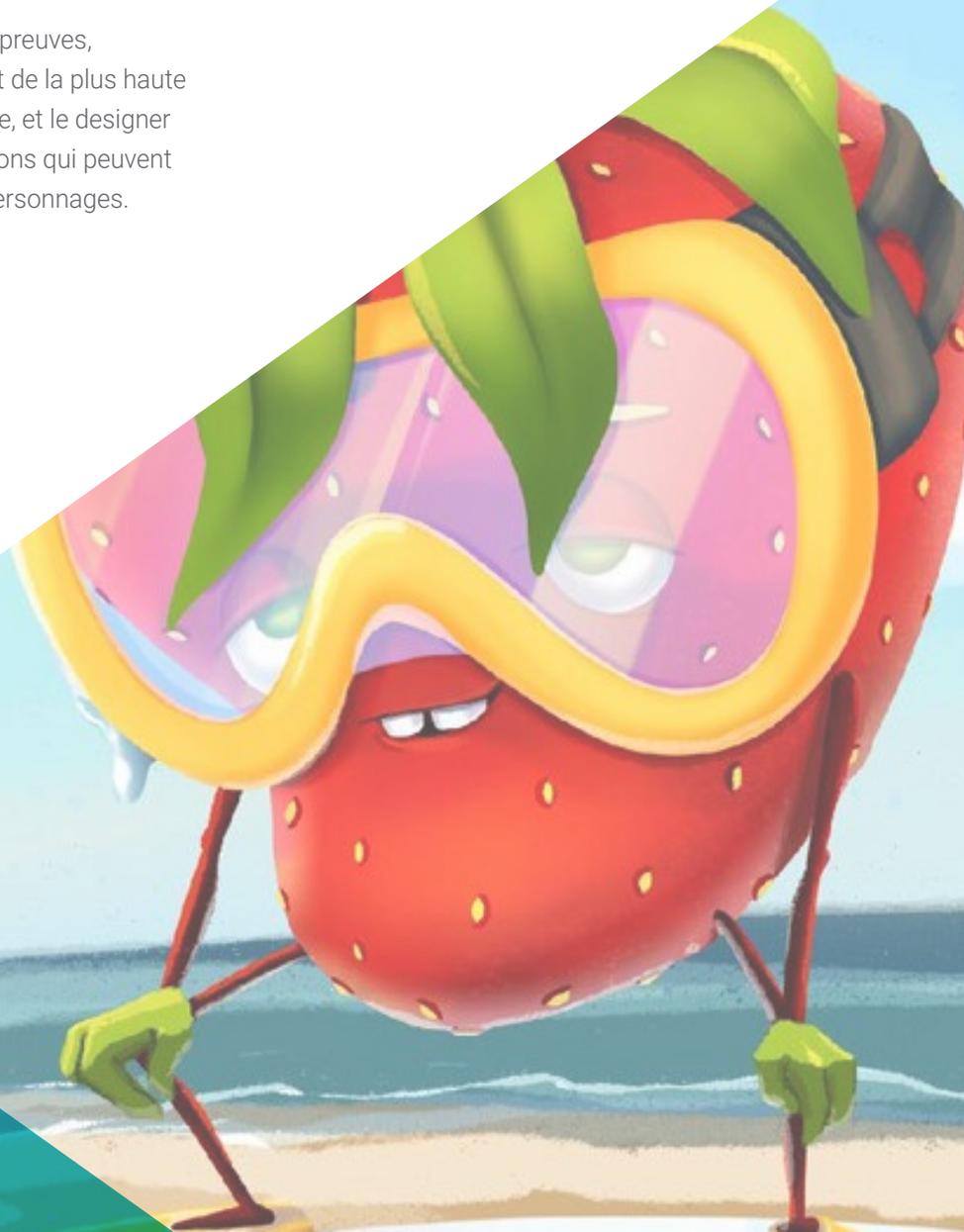
“

Vous améliorerez vos techniques de travail tout au long du Certificat, en remarquant la progression avant même de le terminer”

03

Direction de la formation

TECH a réuni une équipe de professionnels dont l'expérience a fait ses preuves, garantissant ainsi que tous les contenus fournis dans ce Certificat sont de la plus haute qualité. La communication entre l'étudiant et les enseignants est directe, et le designer reçoit un tutorat totalement personnalisé sur tous les doutes ou questions qui peuvent se poser concernant la conception d'objets et de plantes en tant que personnages.





“

*Distinguez-vous efficacement dans
votre département en profitant des
connaissances des meilleurs designers”*

Direction



M. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ◆ Concepteur d'arrière-plan et assistant sur le court-métrage "Pollo", récompensé par le prix Goya
- ◆ Concepteur de fond, storyboard, animateur et assistant dans des projets tels que "Le rêve d'une nuit de San Juan", "L'Esprit de la forêt", "Wrinkles" et "Phineas et Ferb"
- ◆ Intercalaire et designer à 12 Pingüinos avec des projets tels que "Las triplettes" ou "Juanito Jones"

Professeurs

M. González, Manuel

- ◆ Gérant et directeur de la société de production 12 Pingüinos SL
- ◆ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos SL
- ◆ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ◆ Chargé de cours à l'université Complutense de Madrid, à la faculté des beaux-arts, dans le cadre du cours de dessin expérimental et d'animation 2D

M. Custodio, Nacho

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



04

Structure et contenu

Tout au long du syllabus, l'étudiant trouvera une multitude de ressources audiovisuelles de haute qualité, y compris des vidéos détaillées et des études de cas réels permettant de contextualiser la construction de plantes et d'objets en tant que personnages. Tout ce matériel a été élaboré jusque dans les moindres détails par l'ensemble du corps enseignant, avec le souci évident de le rendre accessible, agréable, complet et utile dans la carrière professionnelle du designer.





“

Téléchargez l'intégralité du syllabus depuis n'importe quel appareil doté d'une connexion Internet, obtenant ainsi un matériel de référence de haute qualité qui vous sera utile même après l'obtention du Certificat"

Module 1. Objets et plantes en tant que personnages

- 1.1. Fleurs
 - 1.1.1. Exemples
 - 1.1.2. Construction
 - 1.1.3. Poses et expressions
- 1.2. Légumes
 - 1.2.1. Exemples
 - 1.2.2. Construction
 - 1.2.3. Poses et expressions
- 1.3. Fruits
 - 1.3.1. Exemples
 - 1.3.2. Construction
 - 1.3.3. Poses et expressions
- 1.4. Plantes carnivores
 - 1.4.1. Exemples
 - 1.4.2. Construction
 - 1.4.3. Poses et expressions
- 1.5. Arbres
 - 1.5.1. Types
 - 1.5.2. Construction
 - 1.5.3. Poses et expressions
- 1.6. Arbustes
 - 1.6.1. Types
 - 1.6.2. Construction
 - 1.6.3. Poses et expressions





- 1.7. Objets
 - 1.7.1. Exemples
 - 1.7.2. Personnalité
 - 1.7.3. Types
- 1.8. Appareils ménagers
 - 1.8.1. Types
 - 1.8.2. Construction
 - 1.8.3. Poses et expressions
- 1.9. Véhicules
 - 1.9.1. Types
 - 1.9.2. Construction
 - 1.9.3. Poses et expressions
- 1.10. Autres objets
 - 1.10.1. Types
 - 1.10.2. Construction
 - 1.10.3. Poses et expressions

“

Vous n'aurez aucune restriction pour assumer la charge de cours que vous souhaitez. Vous pourrez étudier en profondeur les sujets qui vous intéressent le plus et même décider dans quel ordre les étudier”

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 en Design et Création d'Objets Et de Plantes comme 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 Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Design et Création d'Objets Et de Plantes comme 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 Design et Création d'Objets Et de Plantes comme Personnages 2D**

N.º d'heures officielles: **150 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

Design et Création d'Objets
Et de Plantes comme
Personnages 2D

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

Certificat

Design et Création d'Objets Et de
Plantes comme Personnages 2D

