

Mastère Spécialisé

Illustration Professionnelle





tech université
technologique

Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/design/master/master-illustration-professionnelle

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 28

06

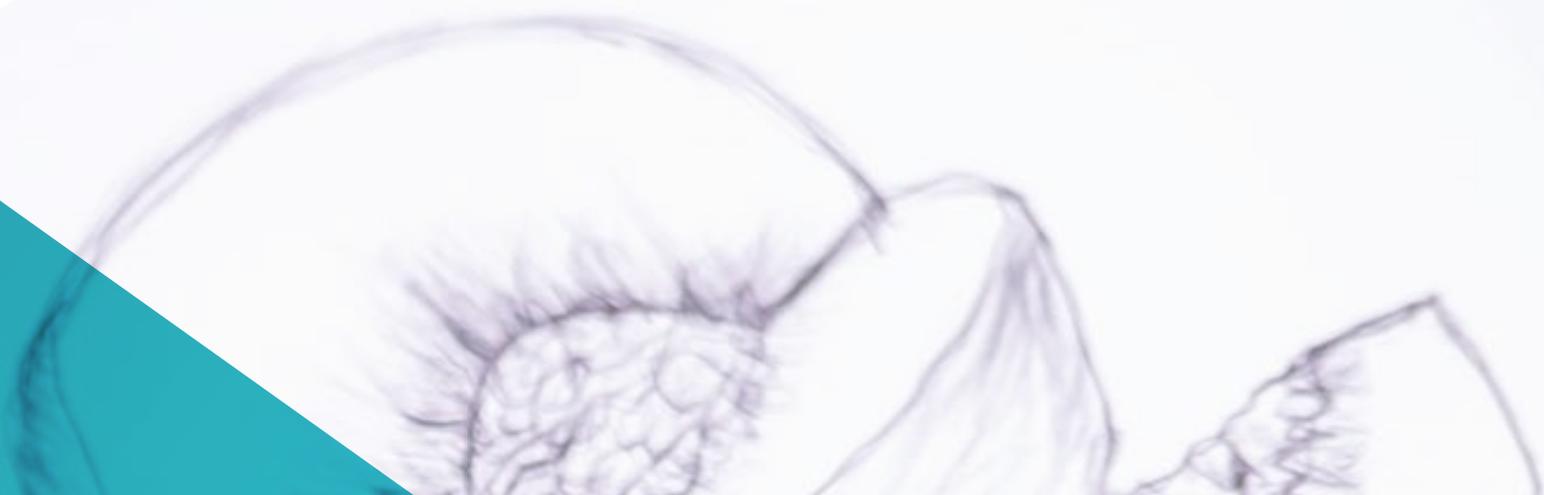
Diplôme

page 36

01

Présentation

L'essor des nouvelles technologies a transformé des secteurs et des industries de toutes sortes, y compris le domaine des arts graphiques et de l'illustration. Plus que jamais, le public consomme une quantité immense de contenus audiovisuels, tant sur les plateformes de *Streaming* que dans les bandes dessinées, les maisons d'édition, la publicité et les jeux vidéo. Dans tous ces cas, le travail de l'illustrateur Professionnel est absolument essentiel, car il lui incombe de donner forme et couleur aux idées créatives des autres équipes, constituant un lien irremplaçable entre la planification et l'exécution de tout produit ou campagne. S'agissant d'un secteur en croissance continue et ayant besoin de professionnels hautement qualifiés, TECH Global University a mis au point ce diplôme qui combine les dernières connaissances dans des domaines tels que le *Lettering*, la suite Adobe, la narration numérique ou les différentes techniques et procédures avancées. Tout cela dans un format 100% en ligne, accessible et pratique, sans cours sur place ni horaires fixes pour garantir une flexibilité maximale.





“

Orientez votre carrière professionnelle vers les studios de conception les plus recherchés grâce à une large maîtrise d'Adobe Photoshop, Illustrator et Procreate, qui vous donnera la polyvalence nécessaire pour aborder n'importe quel projet”

L'évolution constante d'outils tels qu'Adobe Photoshop, Illustrator ou Procreate, ainsi que le rythme vertigineux de secteurs tels que la mode ou la bande dessinée, font que les illustrateurs d'aujourd'hui doivent se tenir au courant des tendances, des styles, des techniques et de toutes sortes de connaissances qui les aideront dans leur travail quotidien.

Sur le marché du travail très concurrentiel d'aujourd'hui, il ne suffit pas qu'un illustrateur ait une connaissance moyenne des logiciels et du matériel à utiliser, mais il doit aussi se spécialiser dans les domaines qui connaissent la plus forte croissance, comme l'illustration, la publicité ou l'édition. Ils pourront ainsi orienter leur profil professionnel vers des postes tels qu'Illustrateur de Bandes Dessinées et de Mangas, Concepteur Graphique de Jeux Vidéo, Artiste pour l'industrie cinématographique ou créateur de pièces et de créativités pour des campagnes publicitaires, parmi les nombreuses autres perspectives d'emploi qu'ouvre l'illustration professionnelle.

Pour répondre à cette demande de spécialisation et de renouvellement des connaissances artistiques, TECH Université Technologique a créé un programme exhaustif qui couvre tout, de l'illustration avec iPad et la suite Adobe aux techniques et projets spécifiques des secteurs les plus importants. Ainsi, le concepteur se plongera dans des projets de vidéo *Mapping*, *Lettering*, signalétique et d'UX. Pour ce faire, ils seront soutenus par un vaste contenu multimédia, comprenant des vidéos détaillées, des scénarios simulés, des lectures réflexives et d'autres ressources utiles pour chacun des sujets traités.

Une occasion unique de donner un coup de pouce à la carrière d'un designer dans l'illustration Professionnelle, avec un Mastère Spécialisé qui vous fournira toutes les clés et les détails techniques pour y parvenir. Le format entièrement en ligne du programme donne au professionnel de la conception la flexibilité nécessaire pour adapter l'ensemble de la charge de cours à ses propres intérêts, en étant capable de combiner ce diplôme avec ses responsabilités les plus exigeantes. En bref, c'est l'option idéale pour continuer à s'épanouir personnellement et professionnellement sans devoir abandonner ses obligations.

Ce **Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de ce domaine
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Profitez d'un format totalement flexible qui peut être adapté à vos besoins, vous décidez quand, où et comment aborder la charge de cours"

“

Vous renforcerez vos compétences lorsqu'il s'agira de concevoir la typographie d'une campagne ou de créer un récit visuel cohérent et percutant, ce qui vous donnera l'élan professionnel dont vous avez besoin”

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, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour 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 la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Cela se fera à l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus

Vous pouvez accéder à la classe virtuelle à partir de n'importe quel appareil doté d'une connexion internet, de sorte que vous pouvez étudier et revoir le contenu même depuis le confort de votre Smartphone.

Affinez vos compétences en matière de concept art pour créer des illustrations de toutes sortes, que ce soit pour la modélisation 3D, la sculpture ou l'industrie cinématographique.



02 Objectifs

L'étendue des branches et des spécialisations professionnelles que le concepteur peut trouver dans le domaine de l'illustration Professionnelle est si vaste qu'il est essentiel de se concentrer de manière exhaustive et adéquate pour obtenir le plus grand succès. C'est pourquoi l'ensemble du programme de ce Mastère Spécialisé a été conçu non seulement pour vous fournir les connaissances les plus importantes, mais aussi pour atteindre une série d'objectifs fixés qui auront un impact réel sur vos perspectives d'emploi et votre propre méthodologie de travail lorsque vous traiterez différents projets d'illustration.



“

L'équipe académique de TECH a conçu tous les contenus de ce programme pour les adapter à la réalité du marché de la conception, afin que vous puissiez vous spécialiser dans les domaines les plus importants de l'illustration”



Objectifs généraux

- ◆ Examiner les tendances artistiques actuelles de l'Illustration Professionnelle
- ◆ Réaliser une revue exhaustive des principaux outils de travail, tant logiciels que matériels, indispensables au travail de l'illustrateur
- ◆ Étudier la méthodologie de travail de l'illustrateur dans les secteurs professionnels modernes

“

Le contenu de ce programme dépassera vos attentes les plus élevées et vous donnera le coup de pouce dont vous avez besoin pour vous positionner de manière décisive dans le secteur de l'Illustration Professionnelle”





Objectifs spécifiques

Module 1. Outils de la suite Adobe

- ◆ Apprécier les grands avantages et utilités fournis par les deux piliers fondamentaux d'Adobe: Photoshop et Illustrator
- ◆ Connaître les commandes de base de chaque programme et profiter des propriétés de base des bitmaps et des vecteurs
- ◆ Développer un personnage en différenciant correctement les lignes directrices de l'ensemble du processus, pour aboutir aux touches finales qui lui confèrent un plus grand dynamisme
- ◆ Perfectionner les techniques déjà connues dans les deux logiciels par l'utilisation d'outils complexes
- ◆ Projeter l'illustration vectorielle comme une ressource audiovisuelle pour le domaine de l'animation

Module 2. Illustration avec l'iPad

- ◆ Valoriser l'iPad comme un instrument clé dans le développement des illustrations dans le domaine professionnel
- ◆ Approfondir l'application Procreate en tant que toile pour favoriser la créativité et toutes les applications professionnelles
- ◆ Apprendre les techniques de dessin traditionnelles dans Procreate et d'autres styles visuels
- ◆ Concevoir un personnage dans le style cartoon et définir un *Storyboard*
- ◆ Étudier les autres outils de dessin disponibles pour l'iPad en tant qu'illustrateurs professionnels

Module 3. La narration numérique appliquée à l'illustration

- ◆ Se familiariser avec les récits numériques en vue de leur application dans le domaine de l'illustration
- ◆ Identifier la cyberculture comme un élément fondamental de l'art numérique
- ◆ Gérer le récit de la sémiotique comme une méthode d'expression dans son propre dessin
- ◆ Connaître les principales tendances dans le domaine de l'illustration et établir une comparaison entre différents artistes
- ◆ Perfectionner la technique visuelle des récits graphiques et valoriser la *storytelling* appliquée au développement d'un personnage

Module 4. Illustration éditoriale

- ◆ Encourager la créativité graphique visant à travailler dans la spécialité de la conception éditorial
- ◆ Se familiariser avec les techniques de grande référence dans l'environnement éditorial
- ◆ Étudier l'application de l'humour ou de la parodie graphique et son utilisation dans la presse
- ◆ Examiner l'utilisation de magazines, de brochures ou d'autres médias comme moyen d'illustrer des compositions
- ◆ Valoriser le roman graphique et l'illustration pour enfants comme l'une des disciplines les plus travaillées et les plus appréciées par les illustrateurs professionnels

Module 5. Illustration et animation

- ◆ Appliquer les ressources de l'animation au moyen de l'illustration numérique
- ◆ Apprendre les outils les plus sophistiqués pour travailler professionnellement avec une plus grande efficacité dans la spécialité de l'animation
- ◆ Étudier les références visuelles réussies qui ont établi des paradigmes dans les différents studios d'animation
- ◆ Illustrer une campagne publicitaire qui sera ensuite animée selon une série de principes
- ◆ Différencier les considérations techniques lors du travail en animation 2D ou en animation 3D

Module 6. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- ◆ Interpréter la bande dessinée comme un moyen d'expression pour de nombreux illustrateurs
- ◆ Apprendre les différentes esthétiques dans le développement visuel d'une bande dessinée
- ◆ Étudier les motifs visuels et narratifs dans la bande dessinée du genre super-héros et dans le genre fantastique ou d'aventure
- ◆ Analyser la bande dessinée en Asie, avec une étude formelle du manga en tant que produit d'édition de divertissement au Japon
- ◆ Comprendre les motifs visuels des mangas et des anime et leur construction

Module 7. Concept Art

- ◆ Introduire le *Concept Art* comme modèle artistique dans le panorama créatif du designer et de l'illustrateur professionnel
- ◆ Appliquer les techniques professionnelles de la sculpture dans le domaine numérique
- ◆ Apprendre à texturer et colorer en 3D les différents éléments à modéliser
- ◆ Évaluer les outils numériques disponibles pour modéliser un personnage ou une caricature et intégrer les exigences visuelles étudiées précédemment
- ◆ Simuler un projet 3D réel, en introduisant les concepts du langage cinématographique et les exigences de la direction artistique

Module 8. Illustration et Lettering

- ◆ Tirer parti de la spécialité du *Lettering* comme moyen créatif de travailler et d'améliorer différentes techniques d'illustration
- ◆ Identifier la typographie comme une image, communiquant des concepts à travers l'élaboration des lettres et la modification de leur anatomie
- ◆ Connaître la relation entre la calligraphie, le *Lettering* et la typographie



- ◆ Étudier la promotion de la typographie par la publicité en tant que plate-forme permettant de relier l'individu aux émotions suscitées par un produit particulier
- ◆ Projeter la typographie à travers différents médias: environnement numérique, réseaux sociaux, animation, etc.

Module 9. Illustration dans le domaine de la mode

- ◆ Appliquer l'illustration professionnelle au Conception de mode comme l'une des modalités les plus consolidées de la conception actuelle
- ◆ Connaître le rôle de l'illustrateur dans la production et la distribution des différentes collections de mode
- ◆ Réaliser le développement visuel d'une pièce à travers ses phases correspondantes
- ◆ Appliquer une série de principes de production industrielle directement liés à la mode elle-même
- ◆ Connaître les considérations techniques d'une importance particulière, telles que la fabrication de modèles ou l'impression, en reliant leur procédure à l'illustration elle-même

Module 10. Techniques et procédures d'illustration

- ◆ Examiner l'application de l'esthétique classique du XXe siècle à de nouveaux projets d'illustration, en fusionnant le numérique et l'analogique
- ◆ Analyser l'art de l'affiche comme un moteur de propulsion pour les grands illustrateurs et un reflet de leur carrière artistique
- ◆ Utiliser le genre cinématographique comme projet d'illustration pour les petites et grandes productions
- ◆ Étudier l'application de l'illustration dans des projets audiovisuels tels que le *video Mapping*
- ◆ Étudier en profondeur la procédure de transfert de l'illustration digitale vers d'autres projets tels que la signalétique et la conception UX

03

Compétences

La pression et la concurrence constantes dans le secteur de la conception poussent les illustrateurs à disposer d'un portefeuille perfectionné, capable de démontrer leurs compétences dans des styles allant de la bande dessinée au cinéma hyperréaliste ou à la mode. Par conséquent, le designer qui décide d'entreprendre ce Mastère Spécialisé verra également ses compétences créatives et professionnelles renforcées dans de multiples domaines, en étant capable d'intégrer dans sa méthodologie de travail les compétences les plus demandées et les plus appréciées de nos jours.



“

Perfectionnez votre flux de travail et adaptez-vous à différents styles tels que le dessin animé ou le lettrage grâce à ce Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle”

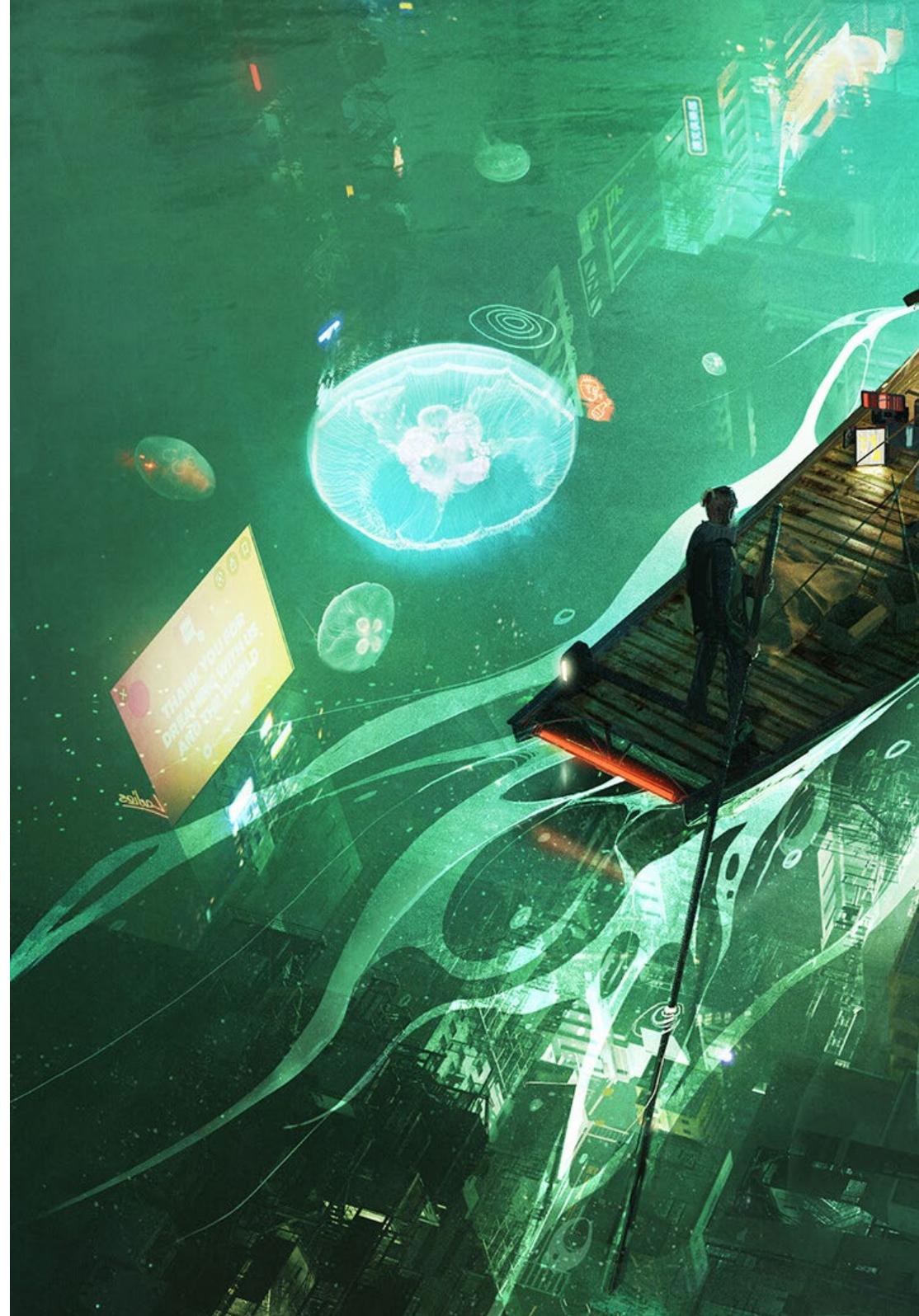


Compétences générales

- ◆ Travailler avec les principaux outils de l'illustration Professionnelle, en adaptant leur méthodologie de travail à la mission requise
- ◆ Développer des projets de toutes sortes, du style cartoon à la mode ou au cinéma
- ◆ Maîtriser l'illustration professionnelle dans une perspective moderne et numérique
- ◆ Appliquer les techniques d'illustration les plus avancées pour accélérer les projets et les processus

“

Acquérir les compétences professionnelles qui vous distingueront en tant qu'illustrateur Professionnel très prestigieux, donnant une distinction unique à votre proposition de valeur”





Compétences spécifiques

- ◆ Effectuer une gestion correcte des couleurs dans Adobe Photoshop et Adobe Illustrator
- ◆ Créer un portrait illustré avec Procreate, en gérant ses outils, ses pinceaux et le traçage des couleurs
- ◆ Illustrer au moyen de la suppression de texte et de la narration soutenue exclusivement par des images
- ◆ Des images d'accompagnement produites à l'aide de techniques numériques très sophistiquées avec le texte lui-même
- ◆ Créer des projets en ayant à l'esprit le mouvement et les récits visuels
- ◆ Développer une BD en suivant pas à pas les phases qui composent le projet
- ◆ Concevoir des scénarios en 3D, en appliquant l'esthétique travaillée au préalable
- ◆ Dessiner des familles typographiques, en connaissant les directives nécessaires à leur développement visuel
- ◆ Étudier et analyser les tendances les plus importantes de la conception de mode
- ◆ Créer un projet d'album illustré, en détaillant correctement les phases à réaliser et les objectifs à atteindre

04

Structure et contenu

Afin de créer une expérience académique profonde, efficace et agréable, le contenu de ce Mastère Spécialisé suit la méthodologie pédagogique du *Relearning*. Cela signifie que les clés et les sujets les plus pertinents de l'illustration Professionnelle sont donnés au designer de manière répétée, graduelle et progressive tout au long du syllabus. Cela rend l'enseignement et l'apprentissage beaucoup plus efficaces et permet d'économiser de nombreuses heures d'étude qui peuvent être investies dans des contenus multimédias supplémentaires ou complémentaires.





“

Faites progresser votre carrière d'Illustrateur Professionnel grâce aux techniques et à la méthodologie de travail les plus avancées dans votre domaine”

Module 1. Outils de la suite Adobe

- 1.1. Conception du projet avec Adobe Photoshop
 - 1.1.1. Photoshop comme toile d'illustration
 - 1.1.2. Avantages de l'utilisation de Photoshop pour la conception de projets d'illustration
 - 1.1.3. Les couches de notre illustration
 - 1.1.4. Formats et exportation optimale des fichiers
- 1.2. Améliorer nos pinceaux avec Photoshop
 - 1.2.1. Les brosses par défaut
 - 1.2.2. Installation des brosses
 - 1.2.3. Raffinement de la brosse
 - 1.2.4. Techniques de coloration avec nos pinceaux
- 1.3. Gestion des couleurs dans Photoshop
 - 1.3.1. Couleur et équilibre visuel
 - 1.3.2. Contraste
 - 1.3.3. Lumière et ombres
 - 1.3.4. Unité de composition
- 1.4. Création de personnages avec Photoshop
 - 1.4.1. Croquis et esquisses
 - 1.4.2. Raffinement linéaire
 - 1.4.3. Coloriage et définition
 - 1.4.4. Les touches finales
- 1.5. Techniques mixtes dans Photoshop
 - 1.5.1. L'esthétique du collage
 - 1.5.2. Fusion de styles visuels
 - 1.5.3. Application des ressources mixtes
- 1.6. Conception de projets avec Adobe Illustrator
 - 1.6.1. Tirer le meilleur parti des ressources disponibles
 - 1.6.2. Organisation visuelle dans l'espace de travail
 - 1.6.3. Prototypage et validation
 - 1.6.4. Gestion du volume et des couleurs

- 1.7. Illustration vectorielle et fluidité dans Illustrator
 - 1.7.1. Contrôle des commandes et des actions optimales
 - 1.7.2. Penser dans un système vectoriel
 - 1.7.3. Illustration géométrique
- 1.8. Raffinement graphique dans Illustrator
 - 1.8.1. Création de motifs
 - 1.8.2. Textures
 - 1.8.3. Conception de scénarios
 - 1.8.4. Actions complexes
- 1.9. Animation avec Illustrator et After Effects
 - 1.9.1. Animation vectorielle
 - 1.9.2. Outils essentiels à manipuler
 - 1.9.3. Continuité et développement
 - 1.9.4. Exportation et présentation des fichiers
- 1.10. Illustration et identité d'entreprise pour les nouveaux médias
 - 1.10.1. L'illustration comme image visuelle de l'entreprise
 - 1.10.2. Application et définition des ressources visuelles
 - 1.10.3. Conception d'une identité graphique sans logo
 - 1.10.4. Audit graphique des médias

Module 2. Illustration avec l'iPad

- 2.1. Dessin à main levée
 - 2.1.1. Considérations préliminaires
 - 2.1.2. L'iPad comme outil
 - 2.1.3. Aspects formels
 - 2.1.4. Interface et technique
- 2.2. Procreate: techniques d'illustration créative
 - 2.2.1. Créer un projet
 - 2.2.2. Formats
 - 2.2.3. Gestion des outils
 - 2.2.4. Brosse

- 2.3. Procreate: portrait illustré
 - 2.3.1. Analyse
 - 2.3.2. Synthèse
 - 2.3.3. Disposition
 - 2.3.4. Remplissages
- 2.4. Techniques traditionnelles avec Procreate
 - 2.4.1. Dessin traditionnel sur *Tablette*
 - 2.4.2. Hachurage et traçage
 - 2.4.3. Volume et développement
 - 2.4.4. Paysage et réalité
- 2.5. Styles visuels dans Procreate
 - 2.5.1. Concevoir un style
 - 2.5.2. Trajectoires et ressources
 - 2.5.3. Combinaison de techniques
- 2.6. Illustration naturaliste
 - 2.6.1. Le paysage comme support
 - 2.6.2. Connaissance de l'environnement
 - 2.6.3. Léger comme le volume
 - 2.6.4. Construction d'un paysage
- 2.7. Illustration réaliste
 - 2.7.1. La complexité du réalisme
 - 2.7.2. Perception photographique
 - 2.7.3. Construction d'un modèle réaliste
- 2.8. Conception de cartoon sur Procreate
 - 2.8.1. Références visuelles
 - 2.8.2. Anatomie et corps
 - 2.8.3. L'histoire du personnage
 - 2.8.4. Construction du personnage
- 2.9. Création d'un *Storyboard* sur Procreate
 - 2.9.1. Comment définir un *Storyboard*
 - 2.9.2. Phases et éléments du *Storyboard*
 - 2.9.3. Animation et *Storyboard*

- 2.10. Autres applications pour illustrer sur iPad
 - 2.10.1. Pourquoi est-il important de comparer les applications?
 - 2.10.2. Illustration vectorielle sur iPad
 - 2.10.3. Illustration bitmap sur iPad
 - 2.10.4. Illustration 3D sur iPad
 - 2.10.5. Applications d'illustration professionnelles sur iPad

Module 3. La narration numérique appliquée à l'illustration

- 3.1. Comment traduire la narration numérique en illustration?
 - 3.1.1. Récit numérique
 - 3.1.2. L'art de raconter des histoires
 - 3.1.3. Ressources disponibles
- 3.2. Cyberculture et art numérique
 - 3.2.1. La cyberculture au nouveau siècle
 - 3.2.2. La culture appliquée à la technologie
 - 3.2.3. Des illustrateurs qui réussissent dans l'environnement numérique
- 3.3. Illustration narrative
 - 3.3.1. Raconter une histoire
 - 3.3.2. Script et raffinement
 - 3.3.3. Continuité
 - 3.3.4. Autres éléments narratifs
- 3.4. Illustration et sémiotique
 - 3.4.1. La sémiotique dans le domaine de l'illustration
 - 3.4.2. La symbologie comme ressource
 - 3.4.3. La syntaxe de l'image
- 3.5. Des graphismes qui parlent d'eux-mêmes
 - 3.5.1. Suppression du texte
 - 3.5.2. Expression graphique
 - 3.5.3. Dessiner avec un discours en tête
 - 3.5.4. Le dessin d'enfant comme paradigme

- 3.6. La narration numérique comme ressource didactique
 - 3.6.1. Développement de récits
 - 3.6.2. L'environnement hypertextuel
 - 3.6.3. L'environnement multimédia
- 3.7. Le pouvoir de la *Storytelling*
 - 3.7.1. Exploiter le *Storytelling*
 - 3.7.2. Gérer le discours
 - 3.7.3. Actions complémentaires
 - 3.7.4. Application des nuances
- 3.8. Principales tendances en matière d'illustration
 - 3.8.1. Des artistes à succès
 - 3.8.2. Des styles visuels qui ont marqué l'histoire
 - 3.8.3. Copier ou définir votre propre style?
 - 3.8.4. Demande potentielle des clients
- 3.9. Techniques narratives pour l'amélioration de l'image
 - 3.9.1. Récit visuel
 - 3.9.2. Harmonie et contraste
 - 3.9.3. Connectivité avec l'histoire
 - 3.9.4. Allégories visuelles
- 3.10. Identité visuelle narrative d'un personnage
 - 3.10.1. L'identification d'un personnage
 - 3.10.2. Comportement et gestes
 - 3.10.3. Autobiographie
 - 3.10.4. Discours graphique et support de projection

Module 4. Illustration éditoriale

- 4.1. Réflexion sur le soutien
 - 4.1.1. Conception éditoriale et illustration
 - 4.1.2. Formats disponibles
 - 4.1.3. Impression ou exportation numérique?
 - 4.1.4. Hiérarchie et texte
- 4.2. Accompagnement littéraire
 - 4.2.1. Le texte dicte le graphisme
 - 4.2.2. Comment illustrer ce que nous lisons?
 - 4.2.3. Quelle est l'esthétique la plus appropriée?
- 4.3. Techniques d'illustration éditoriale
 - 4.3.1. La technique rédactionnelle
 - 4.3.2. Considérations techniques
 - 4.3.3. Au-delà de l'image
- 4.4. Humour graphique
 - 4.4.1. La bande dessinée graphique
 - 4.4.2. Humour et illustration
 - 4.4.3. Expression et critique
 - 4.4.4. Médias et ressources
- 4.5. La relation entre le texte et l'image
 - 4.5.1. La typographie dans l'illustration
 - 4.5.2. La typographie comme image
 - 4.5.3. Typographie créative
 - 4.5.4. Hiérarchie entre le texte et l'image
- 4.6. Illustration dans les magazines
 - 4.6.1. Le magazine en tant que média
 - 4.6.2. Pourquoi illustrer dans un magazine?
 - 4.6.3. Formats et spécifications techniques
 - 4.6.4. L'arrivée finale
- 4.7. Illustration dans des catalogues ou des brochures
 - 4.7.1. Le catalogue et ses applications graphiques
 - 4.7.2. Identité graphique des médias imprimés
 - 4.7.3. Possibilités de création
 - 4.7.4. Ingénierie du papier
- 4.8. Illustration dans les livres et les romans
 - 4.8.1. Le roman graphique
 - 4.8.2. Le degré de discrétion
 - 4.8.3. L'illustration dans les histoires pour enfants

- 4.9. L'illustration dans la presse
 - 4.9.1. Simplicité graphique
 - 4.9.2. Espaces d'illustration
 - 4.9.3. Grandes références
 - 4.9.4. La polémique graphique
- 4.10. Illustration numérique imprimée
 - 4.10.1. Considérations relatives à la préimpression
 - 4.10.2. Épreuve et comparaison
 - 4.10.3. Encres et reproduction des couleurs
 - 4.10.4. Simuler une technique traditionnelle sur papier

Module 5. Illustration et animation

- 5.1. L'animation en tant que moyen d'illustration
 - 5.1.1. Dessiner pour animer
 - 5.1.2. Premières esquisses
 - 5.1.3. Approches et arts finaux
 - 5.1.4. Illustration avec mouvement
- 5.2. La sophistication de l'animation
 - 5.2.1. Technologie dans le domaine de l'animation
 - 5.2.2. Clés pour animer les éléments
 - 5.2.3. Nouvelles méthodes et techniques
- 5.3. Paradigmes d'animation réussis
 - 5.3.1. Reconnaissance du succès
 - 5.3.2. Principaux studios d'animation
 - 5.3.3. Tendances visuelles
 - 5.3.4. Courts et longs métrages
- 5.4. Technologie actuelle de l'animation
 - 5.4.1. De quoi avons-nous besoin pour animer une illustration?
 - 5.4.2. Logiciels disponibles pour animer
 - 5.4.3. Donner vie à un personnage et à un décor
- 5.5. Conceptualisation d'une histoire animée
 - 5.5.1. Le concept graphique
 - 5.5.2. Le scénario et le *Storyboard*
 - 5.5.3. La modélisation des formulaires
 - 5.5.4. Développement technique
- 5.6. Illustration appliquée à une campagne publicitaire
 - 5.6.1. Illustration publicitaire
 - 5.6.2. Références
 - 5.6.3. Que voulons-nous raconter?
 - 5.6.4. Transférer des idées sur le support numérique
- 5.7. Synthèse graphique
 - 5.7.1. Moins, c'est plus
 - 5.7.2. Illustrer avec subtilité
 - 5.7.3. La géométrie dans l'illustration
- 5.8. Concevoir une histoire en animation 2D
 - 5.8.1. Illustration en 2D
 - 5.8.2. Considérations techniques dans l'animation 2D
 - 5.8.3. La narration en 2D
 - 5.8.4. Scène 2D
- 5.9. Concevoir une histoire en animation 3D
 - 5.9.1. Illustration en 3D
 - 5.9.2. Considérations techniques dans l'animation 3D
 - 5.9.3. Volume et modélisation
 - 5.9.4. Perspective dans l'animation 3D
- 5.10. L'art de simuler la 3D avec la 2D
 - 5.10.1. La perception visuelle dans l'animation
 - 5.10.2. Les textures dans l'animation
 - 5.10.3. La lumière et le volume
 - 5.10.4. Références visuelles

Module 6. Illustration professionnelle axée sur la bande dessinée

- 6.1. La bande dessinée comme moyen d'expression
 - 6.1.1. La bande dessinée comme moyen de communication graphique
 - 6.1.2. La conception de bandes dessinées visuelles
 - 6.1.3. La reproduction des couleurs dans les bandes dessinées
- 6.2. Techniques et évolution de la bande dessinée
 - 6.2.1. Les débuts de la bande dessinée
 - 6.2.2. Évolution graphique
 - 6.2.3. Motifs narratifs
 - 6.2.4. La représentation des éléments
- 6.3. Réflexion formelle
 - 6.3.1. La structure d'une bande dessinée
 - 6.3.2. Storytelling
 - 6.3.3. La conception des personnages
 - 6.3.4. La conception des paramètres
 - 6.3.5. Le discours des scènes
- 6.4. Le genre super-héros
 - 6.4.1. La bande dessinée de super-héros
 - 6.4.2. Le cas de Marvel Comics
 - 6.4.3. Le cas de DC Comics
 - 6.4.4. Conception visuelle
- 6.5. Le genre fantastique et d'aventure
 - 6.5.1. Le genre fantastique
 - 6.5.2. La conception du personnage fantastique
 - 6.5.3. Ressources visuelles et références
- 6.6. Bandes dessinées en Asie
 - 6.6.1. Principes visuels de l'illustration asiatique
 - 6.6.2. La calligraphie en Orient
 - 6.6.3. La narration visuelle des bandes dessinées
 - 6.6.4. Graphisme oriental

- 6.7. Développement technique des mangas
 - 6.7.1. Conception de manga
 - 6.7.2. Aspects formels et structure
 - 6.7.3. *Storytelling* et storyboarding
- 6.8. La relation entre le manga et l'anime
 - 6.8.1. L'animation au Japon
 - 6.8.2. Caractéristiques de l'anime
 - 6.8.3. Le processus de conception d'un anime
 - 6.8.4. Techniques visuelles dans les anime
- 6.9. La bande dessinée dans les médias numériques
 - 6.9.1. La bande dessinée à travers l'écran
 - 6.9.2. Animation d'une bande dessinée
 - 6.9.3. Équilibre des couleurs et codes visuels
 - 6.9.4. Structure et formats graphiques
- 6.10. Projet: conception d'une bande dessinée personnalisée
 - 6.10.1. Définition des objectifs
 - 6.10.2. L'histoire à développer
 - 6.10.3. Les personnages et les interprètes
 - 6.10.4. Conception de scénarios
 - 6.10.5. Formats

Module 7. *Concept Art*

- 7.1. Qu'est-ce que le *Concept Art*?
 - 7.1.1. Définition et utilisation du concept
 - 7.1.2. Application de l'art conceptuel aux nouveaux médias
 - 7.1.3. Développement digital de *Concept Art*
- 7.2. Couleur et composition digitale
 - 7.2.1. Peinture digitale
 - 7.2.2. Bibliothèques et palettes de couleurs
 - 7.2.3. Coloration digitale
 - 7.2.4. Application de textures

- 7.3. Techniques traditionnelles de sculpture
 - 7.3.1. De l'illustration à la sculpture
 - 7.3.2. Techniques de modélisation sculpturale
 - 7.3.3. Textures et volume
 - 7.3.4. Projet de sculpture
- 7.4. Peinture et textures 3D
 - 7.4.1. La peinture dans la conception 3D
 - 7.4.2. Textures naturelles et artificielles en 3D
 - 7.4.3. Étude de cas: le réalisme dans les jeux vidéo
- 7.5. Modélisation de personnages et caricatures
 - 7.5.1. Définition d'un personnage 3D
 - 7.5.2. Logiciel à utiliser
 - 7.5.3. Assistance technique
 - 7.5.4. Outils utilisés
- 7.6. Définition des objets et des scénarios
 - 7.6.1. Le scénario d'une illustration
 - 7.6.2. La conception de décors en projection isométrique
 - 7.6.3. Objets complémentaires
 - 7.6.4. Décoration de l'environnement
- 7.7. Langue cinématographique
 - 7.7.1. Films d'animation
 - 7.7.2. Ressources visuelles graphiques
 - 7.7.3. Graphiques animés
 - 7.7.4. Real Image vs. Animation par Ordinateur
- 7.8. Retouche et raffinement esthétique
 - 7.8.1. Erreurs courantes dans la conception 3D
 - 7.8.2. Fournir un plus grand degré de réalisme
 - 7.8.3. Spécifications techniques
- 7.9. Simulation d'un projet 3D
 - 7.9.1. Conception volumétrique
 - 7.9.2. Espace et mouvement
 - 7.9.3. L'esthétique visuelle des éléments
 - 7.9.4. Les touches finales

- 7.10. Direction artistique d'un projet
 - 7.10.1. Fonctions de la direction artistique
 - 7.10.2. Analyse du produit
 - 7.10.3. Considérations techniques
 - 7.10.4. Évaluation du projet

Module 8. Illustration et *Lettering*

- 8.1. La résurgence du *Lettering*
 - 8.1.1. *Lettering* et typographie
 - 8.1.2. L'évolution du *Lettering*
 - 8.1.3. Le but de la création *Lettering*
 - 8.1.4. Les bases du *Lettering*
- 8.2. La typographie comme illustration
 - 8.2.1. Le *lettering* en tant qu'image
 - 8.2.2. La typographie comme identité
 - 8.2.3. Image de marque et typographie
- 8.3. Conception d'une famille de caractères
 - 8.3.1. Anatomie typographique
 - 8.3.2. Conception du quadratin
 - 8.3.3. Aspects techniques
 - 8.3.4. Éléments décoratifs
- 8.4. Calligraphie, *Lettering* et typographie
 - 8.4.1. La calligraphie dans la conception
 - 8.4.2. Lisibilité du *Lettering*
 - 8.4.3. La nouvelle typographie
- 8.5. Conceptualisation et dessin du *lettering*
 - 8.5.1. Conception professionnel de *Lettering*
 - 8.5.2. Convertir des lettres en images
 - 8.5.3. Le schéma d'un alphabet typographique

- 8.6. *Lettering* et publicité
 - 8.6.1. La typographie dans la publicité
 - 8.6.2. Promotion de produits par le biais de textes
 - 8.6.3. Impact visuel
 - 8.6.4. La persuasion par le Marketing
- 8.7. La typographie dans l'environnement de l'entreprise
 - 8.7.1. L'identité d'entreprise par l'image
 - 8.7.2. Créer une identité sans logo
 - 8.7.3. Couleur et esthétique typographique
 - 8.7.4. Finition et autres effets
- 8.8. La typographie dans l'environnement digital
 - 8.8.1. La typographie dans les applications mobiles
 - 8.8.2. La typographie dans les bannières publicitaires
 - 8.8.3. La typographie dans l'environnement web
- 8.9. La typographie dans l'animation
 - 8.9.1. Graphiques animés
 - 8.9.2. Directives d'animation pour travailler avec la typographie
 - 8.9.3. Effets et considérations techniques
 - 8.9.4. Références esthétiques
- 8.10. Conception de *Lettering* pour les médias sociaux
 - 8.10.1. Préférences actuelles des utilisateurs sur les réseaux sociaux
 - 8.10.2. L'affichage de contenu sur les plateformes de médias sociaux
 - 8.10.3. Échange culturel
 - 8.10.4. Le *Lettering* dans les réseaux sociaux

Module 9. Illustration dans le domaine de la mode

- 9.1. Marketing de la mode
 - 9.1.1. La structure du marché de la mode
 - 9.1.2. Recherche et planification
 - 9.1.3. Promotion de la mode
 - 9.1.4. Le *Branding* appliquée à la mode
- 9.2. Le rôle de l'illustrateur dans la mode
 - 9.2.1. Les locaux de l'illustrateur digital
 - 9.2.2. Illustration dans le domaine de la mode
 - 9.2.3. Le développement de la mode par la conception
- 9.3. Techniques de création axées sur la mode
 - 9.3.1. L'art dans le processus de création
 - 9.3.2. Positionnement sur les marchés de la mode
 - 9.3.3. Le produit de mode et la marque
 - 9.3.4. Tendances macro et micro
- 9.4. Développement visuel d'une pièce de mode
 - 9.4.1. Lesquisse dans le dessin de mode
 - 9.4.2. Références visuelles dans la mode
 - 9.4.3. Techniques expérimentales
 - 9.4.4. Couleur et tissu
- 9.5. L'esthétique dans la mode
 - 9.5.1. Tendances en matière de création de mode
 - 9.5.2. Avant-garde dans la création de mode
 - 9.5.3. L'inspiration dans l'illustration des produits de mode
 - 9.5.4. La conception inclusif dans la mode
- 9.6. Développement industriel
 - 9.6.1. Considérations techniques pour La conception
 - 9.6.2. La production dans la mode
 - 9.6.3. Techniques d'impression
- 9.7. Illustration sur le support
 - 9.7.1. Illustration sur des supports complexes
 - 9.7.2. La mode inspirée par la peinture
 - 9.7.3. Production artistique
- 9.8. Références mondiales en matière de conception de mode
 - 9.8.1. Les grands designers
 - 9.8.2. La grande contribution de l'illustration
 - 9.8.3. La mode dans la mise en page des magazines
 - 9.8.4. L'impact par la couleur

- 9.9. Conception d'impression
 - 9.9.1. Estampillage de la pièce
 - 9.9.2. Application de la conception graphique
 - 9.9.3. Dessin de motifs
 - 9.9.4. Haute couture
- 9.10. Projet: Conception de collection de mode
 - 9.10.1. Les objectifs du prototype
 - 9.10.2. Principes de Conception pour illustrer le produit
 - 9.10.3. Croquis et illustrations
 - 9.10.4. Le *Packaging* dans la conception de mode
 - 9.10.5. Production et distribution

Module 10. Techniques et procédures d'illustration

- 10.1. Application de l'esthétique du 20e siècle
 - 10.1.1. Idéalisme visuel
 - 10.1.2. Le Pop Art dans les nouveaux médias
 - 10.1.3. Illustration psychédélique
 - 10.1.4. Développement du style rétro
- 10.2. Illustration orientée vers la conception de produits
 - 10.2.1. Complexité formelle
 - 10.2.2. *Packaging* rétro comme référence graphique
 - 10.2.3. Conception nordique
 - 10.2.4. Orientation visuelle dans le *Packaging*
- 10.3. Illustration dans la signalétique
 - 10.3.1. L'affiche comme moyen de communication
 - 10.3.2. Objectifs visuels de l'affiche
 - 10.3.3. Les nouveaux médias appliqués aux affiches
- 10.4. L'illustration dans le genre cinématographique
 - 10.4.1. L'art de l'affiche au cinéma
 - 10.4.2. Signalisation en animation
 - 10.4.3. L'industrie digitale
 - 10.4.4. Créativité en matière de compositing
- 10.5. Illustration dans les projets audiovisuels
 - 10.5.1. Illustration pour la projection sur scène
 - 10.5.2. Illustration avec mouvement
 - 10.5.3. Illustration pour *Video Mapping*
 - 10.5.4. Conception de stands ou d'espaces interactifs
- 10.6. Illustration sur le marché du travail
 - 10.6.1. La préparation des dossiers
 - 10.6.2. Livraison du produit
 - 10.6.3. Contact avec l'imprimeur ou les fournisseurs
 - 10.6.4. La rencontre avec le client
 - 10.6.5. Le devis final
- 10.7. Illustration de la signalétique
 - 10.7.1. Iconographie universelle
 - 10.7.2. Signalisation inclusive
 - 10.7.3. Études de symboles
 - 10.7.4. Conception de la signalétique
- 10.8. Illustration dans la conception UX
 - 10.8.1. Lignes directrices pour la conception d'interfaces
 - 10.8.2. La conception des infographies
 - 10.8.3. Illustrer le style visuel d'une interface
- 10.9. Créer un portefeuille professionnel
 - 10.9.1. La structure du portefeuille
 - 10.9.2. Classification des travaux
 - 10.9.3. Illustration et mise en page du portefeuille
 - 10.9.4. Matériaux et accessoires
- 10.10. Projet: conception d'un livre d'images
 - 10.10.1. Présentation du projet
 - 10.10.2. Objectifs du projet
 - 10.10.3. Thématique du projet
 - 10.10.4. Développement visuel du projet
 - 10.10.5. Arts et finitions finaux

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.



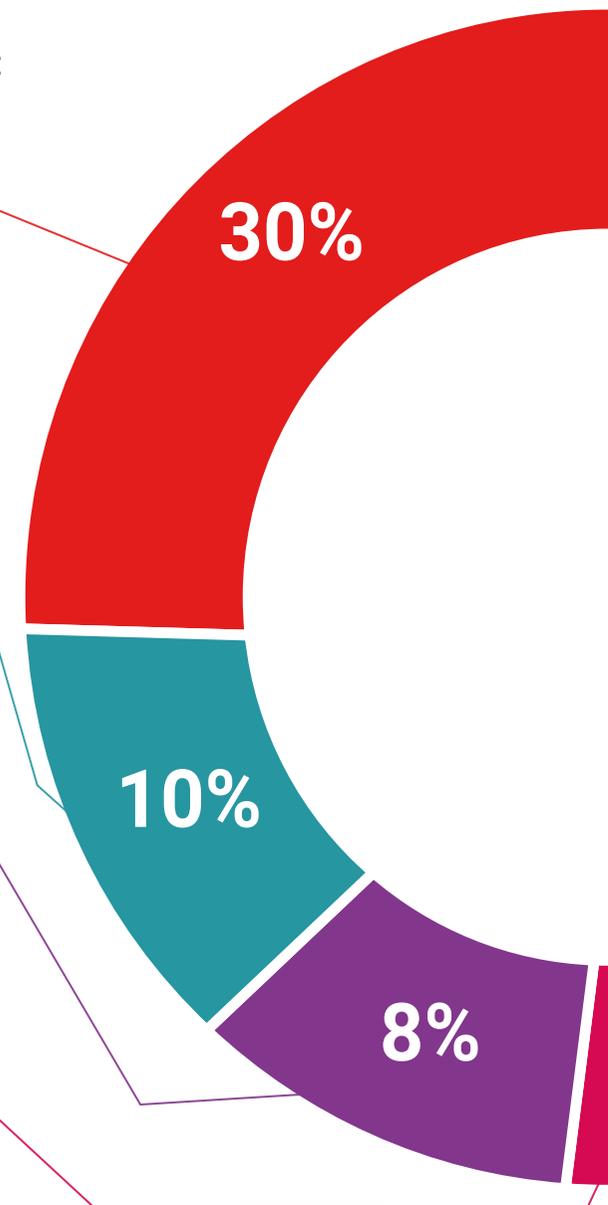
Pratiques en compétences et aptitudes

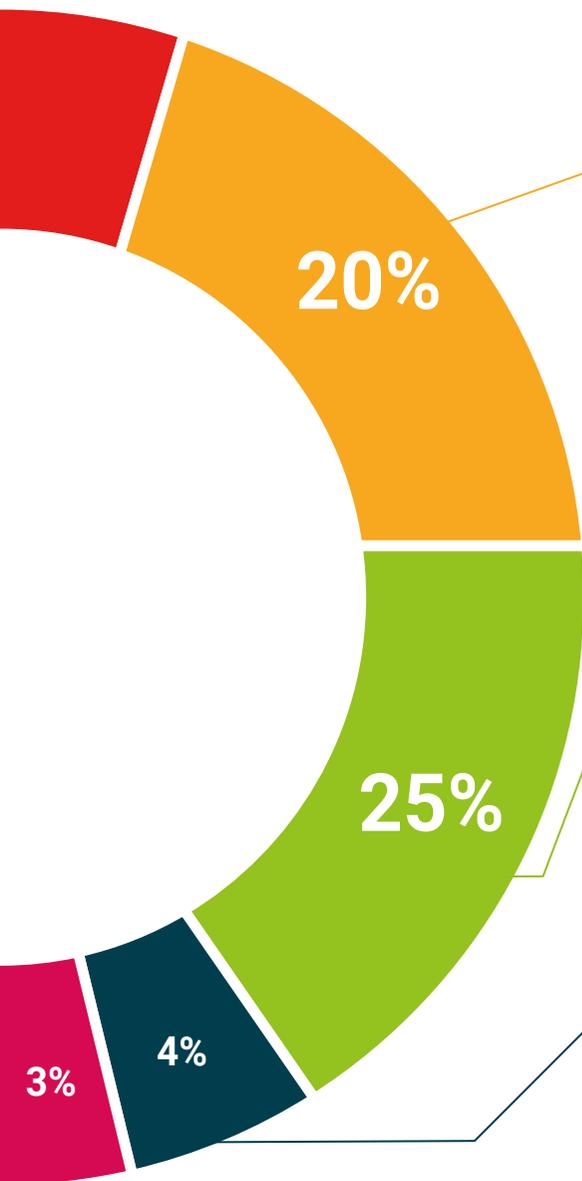
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce **Mastère Spécialisé en Illustration Professionnelle** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier* avec accusé de réception son diplôme de **Mastère Spécialisé** délivrée 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 Illustration Professionnelle**

Modalité: **en ligne**

Durée: **12 mois**



*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 formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé Illustration Professionnelle

