

Certificat

Design et Création
d'Objets et de Plantes en
tant que Personnages 2D



Certificat

Design et Création d'Objets et de Plantes en tant que Personnages 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

Accès au site web: www.techtitute.com/jeux-videos/cours/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 création et la conception de la végétation en général et de toutes sortes d'objets est un point très important dans le processus de tout concepteur de jeux vidéo. À tel point qu'ils peuvent aussi bien être le protagoniste que compléter un scénario qui développe l'intrigue principale. Ce programme offre un cursus très complet pour apprendre à créer des éléments et des plantes. Avec l'aide de grands professionnels, les élèves apprendront à les construire du début à la fin dans le but de développer toutes leurs compétences dans leur conception et leur création.



“

*Augmentez vos connaissances
dans le monde des jeux vidéo.
Apprenez à concevoir des plantes
et des objets avec les ressources
que TECH met à votre portée”*

De nos jours, de nombreux jeux vidéo utilisent des plantes ou des objets comme protagonistes ou antagonistes. Impossible de ne pas se souvenir de "Fruit Ninja" où l'objectif principal était de couper le plus de fruits possible avec un sabre. Cet exemple est très utile si vous voulez voir jusqu'où peut aller un jeu dont les seuls éléments sont des légumes (fruits) et des objets (le sabre). Dans ce Certificat, l'étudiant se concentrera sur ces deux variantes afin de les développer tant dans des rôles principaux que dans des rôles secondaires ou de décoration au sein du monde virtuel.

Le fait de se soucier des détails devient parfois une tâche compliquée, mais indubitablement nécessaire. Une attention particulière aux couleurs, aux formes et aux détails peut être un facteur de différenciation essentiel. C'est pourquoi, au sein de ce programme, des experts hautement qualifiés se chargeront de transmettre à l'étudiant tous les concepts et compétences nécessaires à la conception et à la création de plantes et d'objets de la plus haute qualité.

Ce programme est destiné à ceux qui souhaitent compléter leur formation professionnelle ou qui veulent simplement en savoir plus sur ce domaine. À cette fin, TECH a développé une méthodologie 100% en ligne qui facilite l'étude des étudiants. Ainsi, vous pouvez étudier tout en adaptant votre emploi du temps à votre journée de travail ou à vos activités personnelles. Une autre particularité de cette méthodologie est la répétition de concepts qui, bien qu'ils semblent être déjà connus, dans le cas de cette université, il est possible de dire qu'ils ont été réinventés. Ces concepts ne seront plus répétés par les élèves, mais par l'enseignant afin de s'assurer qu'ils sont bien compris.

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

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



Concevez des éléments qui complètent un espace dans lequel se déroule le jeu vidéo. Transformez ces éléments en protagonistes"

“

Oubliez les problèmes d'horaires. Grâce à la méthodologie de TECH, étudier ne vous fera pas perdre le temps que vous devez investir dans d'autres obligations quotidiennes"

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.

Étudiez leurs expressions et leurs constructions selon que vous cherchez à créer quelque chose d'animé ou à lui donner un aspect réaliste.

Plantes carnivores, fleurs, fruits, etc. Le monde végétal offre des possibilités infinies. Choisissez ce que vous voulez concevoir.



02

Objectifs

Dans ce programme, l'étudiant développera une série de compétences et d'aptitudes qui lui permettront de concevoir toutes sortes de plantes et d'objets qui feront partie d'un jeu vidéo. Les plantes et les légumes ainsi que les objets du quotidien ou les véhicules seront travaillés. À l'issue de ce diplôme, l'étudiant sera hautement qualifié pour concevoir à la perfection des représentations graphiques de ces éléments.



“

Imaginez concevoir des plantes ou des objets qui prennent une vie propre. Avec ce programme, vous réussirez à le faire”



Objectifs généraux

- ◆ Créez tous les types de véhicules et d'objets pour l'animation 2D
- ◆ Créez des personnages à partir de toutes sortes de légumes
- ◆ Savoir largement comment structurer, créer et construire des personnages



Les objectifs de ce programme vous rendront capables de donner vie à n'importe quel objet ou plante et de lui donner une personnalité qui ne laissera personne indifférent"





Objectifs spécifiques

- ◆ Transformer le monde végétal en dessins animés en leur donnant une personnalité
- ◆ Analyser toutes les variantes pour créer des caractères conçus sur toutes sortes de formes géométriques
- ◆ Adaptation des variantes à la conception de caractères végétaux

03

Direction de la formation

Chez TECH, nous comptons sur des enseignants hautement qualifiés. C'est pourquoi ce programme travaille avec de grands professionnels du secteur. Des personnalités du monde du design qui réalisent des projets significatifs dans le secteur. Ils sont tous qualifiés pour guider les étudiants dans la conception et la création d'objets et de plantes dans le monde des jeux vidéo.





“

*Apprenez de nouvelles choses
chaque jour et soyez guidé par de
grands professionnels. Donnez à vos
objets et plantes la touche magique
dont ils ont besoin pour prendre vie”*

Direction



M. Quilez Jordán, Francisco Manuel

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

Professeurs

M. González, Manuel

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

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 Arrugas

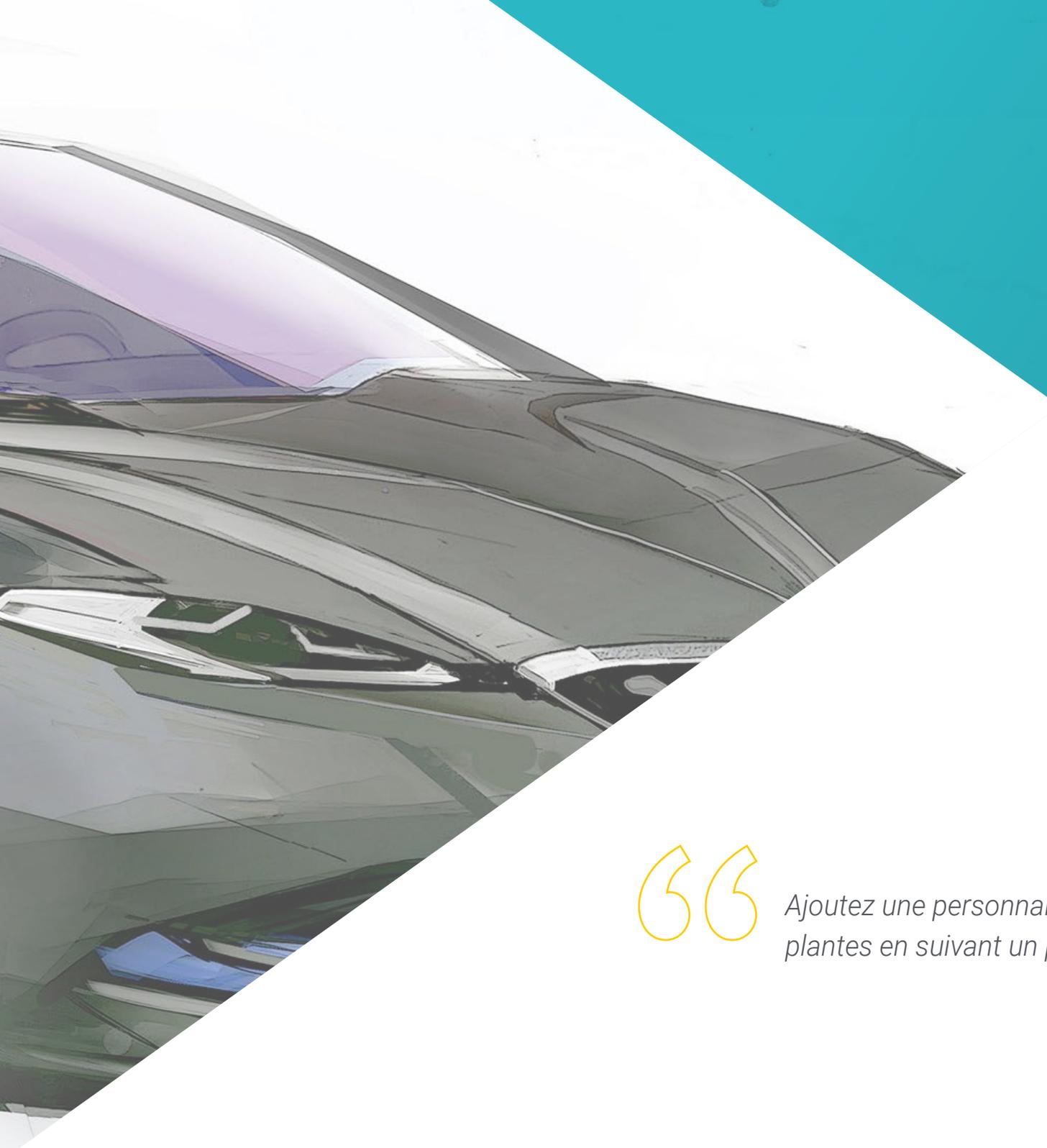


04

Structure et contenu

Dans ce programme, il est possible de trouver tout le contenu nécessaire pour créer et concevoir de nouveaux personnages à partir d'objets et de plantes. Les possibilités sont infinies, il sera donc très facile de trouver quelle personnalité correspond à quoi, mais ce qui est primordial, c'est d'apprendre à les représenter de la manière la plus adaptée possible. Quelle sera sa construction ou quelles poses il adoptera sont quelques-unes des questions que les étudiants résoudront au cours de ce cours de Certificat.





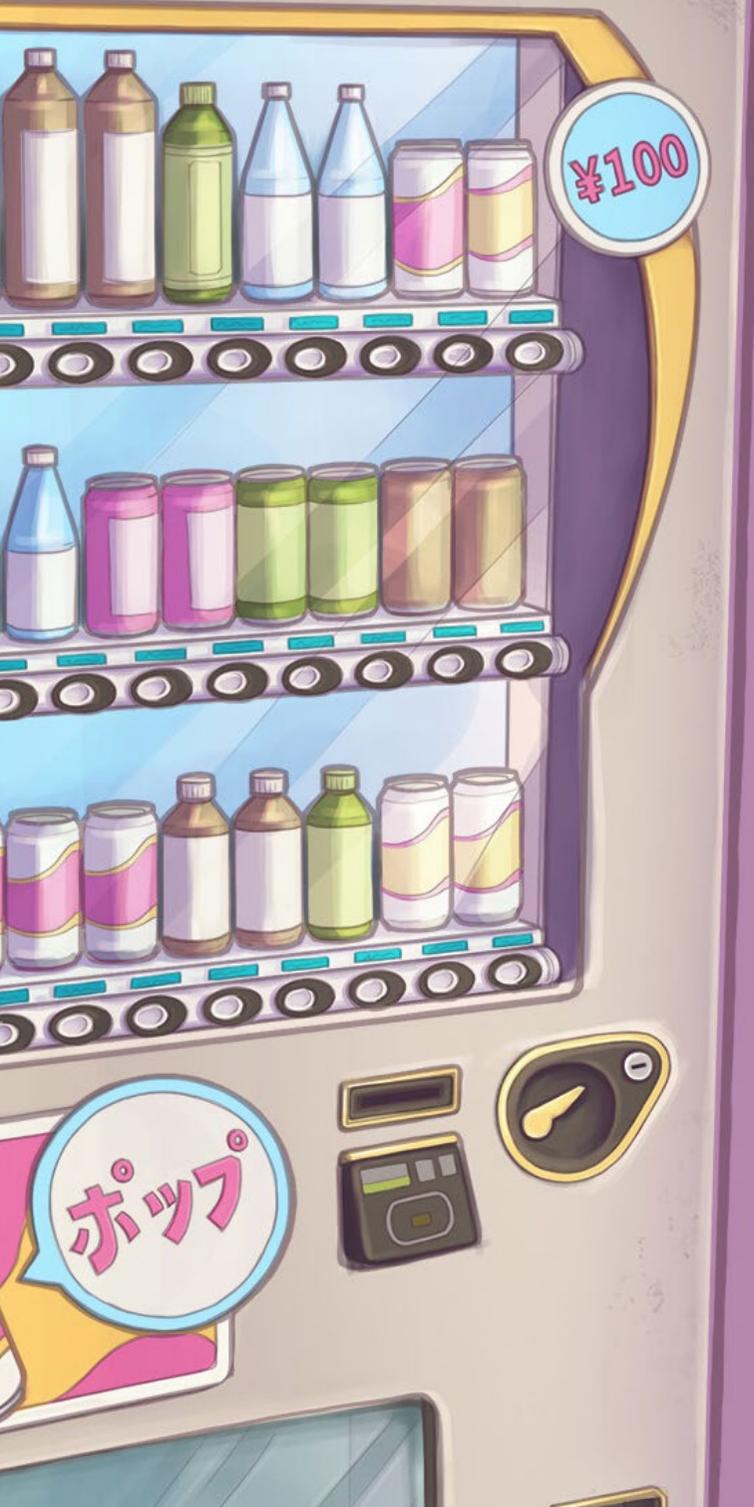
“

Ajoutez une personnalité aux objets et aux plantes en suivant un programme complet”

Module 1. Objets et Plantes comme 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

“

Une structure claire et concise est la base de tout apprentissage de qualité. Dans le cadre de ce programme, vous apprendrez l'ensemble des connaissances nécessaires grâce à un contenu complet"

05

Méthodologie

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

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





“

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

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

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

“

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



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

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

“

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

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

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

Relearning Methodology

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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



Support d'étude

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

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



Cours magistraux

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

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



Pratique des aptitudes et des compétences

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



Bibliographie complémentaire

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





Case Studies

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



Résumés interactifs

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

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



Testing & Retesting

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



06 Diplôme

Le Certificat en Design et Création d'Objets et de Plantes en tant que Personnages 2D vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives"*

Ce **Certificat en Design et Création d'Objets et de Plantes en tant que 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 en tant que 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

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formations

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Design et Création
d'Objets et de Plantes en
tant que Personnages 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 semaines

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 150 h.

Certificat

Design et Création
d'Objets et de Plantes en
tant que Personnages 2D

