

Certificat Avancé

Design et Création de Props,
Animaux, Objets et Plantes 2D





tech université
technologique

Certificat Avancé

Design et Création de Props,
Animaux, Objets et Plantes 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-props-animaux-objets-plantas-2d

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

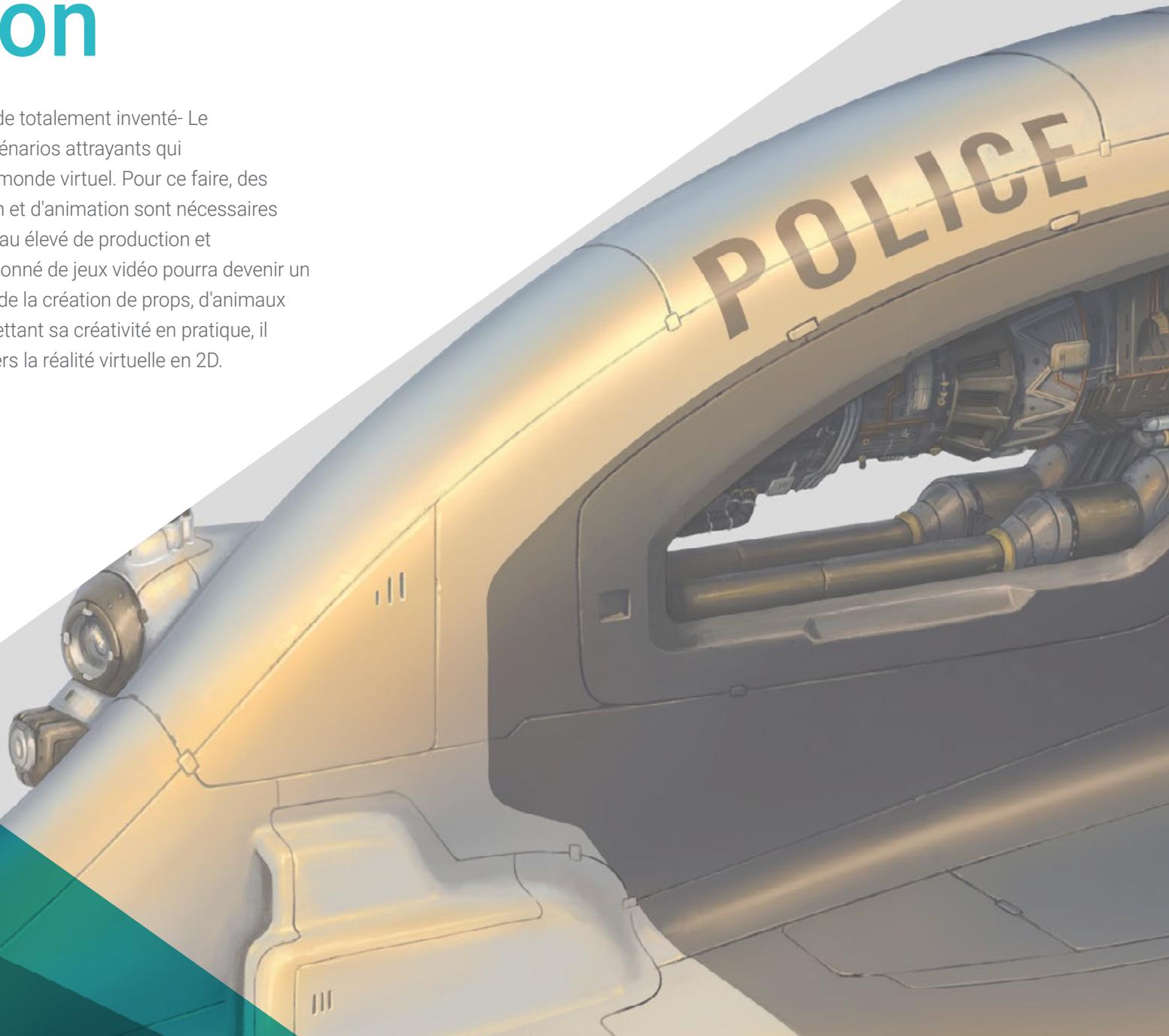
Diplôme

page 28

01

Présentation

L'art des jeux vidéo repose sur l'invention d'un monde totalement inventé- Le développeur doit donc être capable de créer des scénarios attrayants qui accompagnent les récits les plus passionnants du monde virtuel. Pour ce faire, des compétences spécifiques en matière de conception et d'animation sont nécessaires pour permettre au professionnel d'atteindre un niveau élevé de production et d'esthétique. Avec ce programme, le designer passionné de jeux vidéo pourra devenir un professionnel dans le domaine de la conception et de la création de props, d'animaux et de plantes. En maîtrisant les techniques et en mettant sa créativité en pratique, il parviendra à transférer des objets du monde réel vers la réalité virtuelle en 2D.





“

Si vous êtes passionné par les jeux vidéo en 2D et que vous souhaitez devenir concepteur dans le secteur national et international le plus prometteur, ce programme est fait pour vous”

Cet Certificat Avancé est destiné à renforcer les compétences professionnelles des concepteurs de jeux vidéo qui souhaitent actualiser et approfondir leurs connaissances en matière de conception 2D, en s'appuyant sur une approche adaptée aux besoins des entreprises.

Tout au long de ce Certificat Avancé, les étudiants vont acquérir différentes disciplines associées au design 2D: dessin, modélisation, animation, texturation et production. Construire et créer des éléments complets et optimisés pour les jeux d'action et les simulateurs.

Le programme a une approche entièrement pratique et est adapté aux méthodologies de l'industrie. Ainsi, les lignes directrices pour la création d'un projet sont suivies depuis l'idée initiale jusqu'à la phase de production et de présentation. L'étudiant étudiera en profondeur les outils de conception et d'animation, ainsi que l'organisation et la résolution des problèmes posés par les projets de jeux vidéo en 2D. Développer les compétences nécessaires en matière de planification, de conception et de développement des *props*, afin de transmettre des idées par le biais de supports visuels.

TECH propose un Certificat Avancé 100% en ligne, qui permet aux étudiants d'étudier à leur propre rythme. Avec un simple appareil connecté à l'internet, vous pouvez propulser votre carrière vers le succès.

C'est une modalité en phase avec son temps. Ce programme dispose de tous les avantages pour l'étudiant lorsqu'il s'agit d'aborder les études d'un point de vue plus dynamique, créatif et professionnel sans interférer avec son travail ou ses horaires personnels.

Ce **Certificat Avancé en Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts dans la création de Création de Props, Animaux, Objets et Plantes jusqu'à leur production finale
- ◆ L'acquisition d'un apprentissage à travers un cadre théorique et pratique des différents programmes de modélisation et de texturation
- ◆ Des cours traitant de la structure et de l'organisation pour la création d'objets 2D à contenu graphique et schématique, avec une approche entièrement pratique
- ◆ Optimisation des conceptions pour les rendre fonctionnelles et réelles
- ◆ Les nouvelles techniques spécifiques au marché seront explorées en profondeur
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Étudiez à votre rythme et quand vous le souhaitez. Chez TECH, nous nous adaptons à votre style de vie afin que vous puissiez continuer à approfondir vos connaissances des techniques de conception et d'animation sans renoncer à aucun autre aspect de votre vie"

“

Devenez un créateur de nouveaux scénarios, en brisant les barrières de la conception 2D, avec la création d'armes puissantes, d'animaux accrocheurs et même de plantes extravagantes"

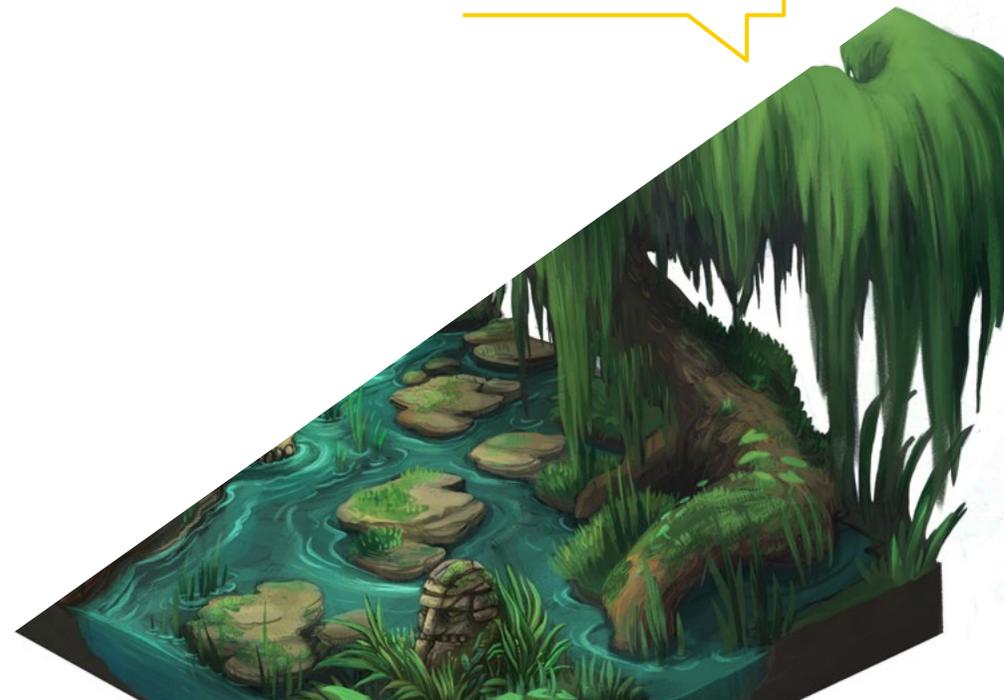
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

Il excelle dans le secteur le plus recherché, tant en tant que développeur indépendant qu'en tant que développeur de jeux pour une entreprise.

Participez à la création des éléments d'un jeu vidéo et soyez capable de transporter chaque élément dans une nouvelle réalité virtuelle.



02 Objectifs

La conception du programme de ce Certificat Avancé permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour actualiser leurs connaissances dans la profession, après avoir étudié en profondeur les aspects clés de la conception de Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D. Renforcer tous les aspects d'un artiste pour perfectionner les techniques et les compétences, et rejoindre les nouvelles compétences du secteur, tant dans les jeux vidéo que dans l'animation. C'est pourquoi TECH propose un plan d'études complet qui ouvrira aux étudiants un large éventail de possibilités et d'objectifs. Établir une série d'objectifs généraux et spécifiques pour la plus grande satisfaction du futur diplômé.





“

TECH s'adapte à vous en vous offrant le plus haut niveau de connaissances pour que rien n'arrête votre créativité"



Objectifs généraux

- ◆ Approfondir les aspects clés du Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D
- ◆ Créer toutes sortes d'objets avec des programmes industriels
- ◆ Encourager le développement personnel grâce à une approche actualisée de la numérisation
- ◆ Développement en 2D de personnages spécifiques
- ◆ Créer des scripts pour saisir les idées créatives de manière structurée et concise

“

Vous élargirez vos connaissances et serez en mesure d'évoluer habilement dans les technologies les plus avancées de la création 2D"





Objectifs spécifiques

Module 1. Props. Véhicules et accessoires

- ◆ Implémenter les type fonts de *props* et d'accessoires réels, fantastiques et de science-fiction
- ◆ Pour en savoir plus sur la création de voitures, de motos et de véhicules futuristes et contemporains
- ◆ Création d'armes blanches, d'armes à feu et d'armes futuristes
- ◆ Produire et intégrer les *props* dans un jeu vidéo

Module 2. Animaux

- ◆ Connaître les différents types d'animaux: canins, félins, herbivores et grands mammifères
- ◆ Créer des animaux de dessin animé et réalistes pour les réaliser correctement
- ◆ Analyser les animaux marins, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les insectes
- ◆ Étudier l'anatomie des animaux préhistoriques pour la réalisation d'un canon idéal

Module 3. Objets et plantes en tant que personnages

- ◆ Analyser les différentes formes de représentation de fleurs, légumes, fruits et autres types de plantes
- ◆ Étudier les plantes exotiques et carnivores
- ◆ Étudier les arbres: création des racines, du tronc et des feuilles, pour les transformer en personnages animés
- ◆ Fabrication d'appareils ménagers et de véhicules de différents types et constructions

03

Direction de la formation

Le domaine du design et de l'animation est aujourd'hui plus présent que jamais. C'est pourquoi TECH offre dans ce programme un personnel d'enseignants professionnels hautement qualifiés, avec une expérience académique et professionnelle reconnue. Leurs compétences et leurs connaissances leur ont permis de remporter des prix nationaux prestigieux. Toutes ces caractéristiques sont réunies afin de mettre leurs compétences au service de cette université experte dans la conception et la Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D pour les jeux vidéo. Offrir aux étudiants une expérience d'apprentissage de la plus haute qualité et au niveau du marché actuel.

“

Progresser aux côtés de grands professionnels qui vous accompagneront dans ce parcours, afin d'apprendre et de vous encourager à expérimenter grâce à vos propres connaissances”

Direction



M. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Gagnant d'un Goya pour le court-métrage "Pollo" auquel il a participé en tant qu'assistant et acteur de fond
- ♦ Professionnel dans la création de fonds, storyboard, animation et assistant dans les séries TV, publicité, longs métrages, e-learning, comme: *Le Songe d'une nuit d'été*, *"L'esprit de la forêt"*, *"Wrinkles"* et *"Phineas et Ferb"*
- ♦ Animateur de *"Juanito Jones"* et *"Miniman"*
- ♦ Intercalateur et concepteur de *"Les Trois Petites Sœurs"*

Professeurs

M. González, Manuel

- ♦ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ♦ 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

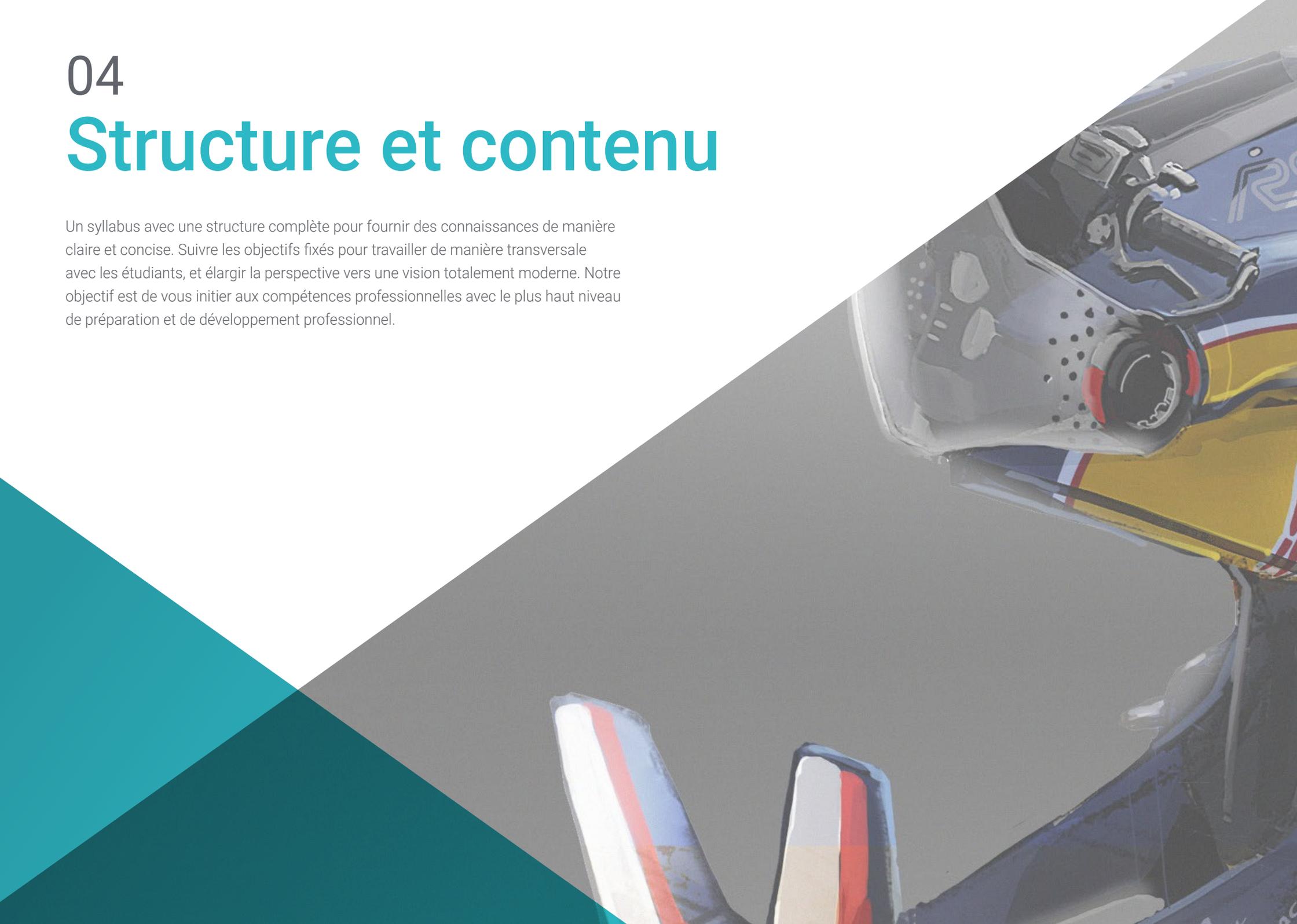
- ♦ Animateur indépendant avec 20 ans d'expérience
- ♦ Collaborateur en tant qu'animateur dans des courts métrages tels que *Another way to fly*, *Kuri* et *Cazatalentos* et *Cazatalentos*; des séries coupées comme *Forrito* et *Quatre amis et demi*, des séries 3d comme *Arrugas*



04

Structure et contenu

Un syllabus avec une structure complète pour fournir des connaissances de manière claire et concise. Suivre les objectifs fixés pour travailler de manière transversale avec les étudiants, et élargir la perspective vers une vision totalement moderne. Notre objectif est de vous initier aux compétences professionnelles avec le plus haut niveau de préparation et de développement professionnel.





“

*Un contenu complet et de qualité qui
garantit le succès dans le monde actuel
des compétences professionnelles”*

Module 1. Props. Véhicules et accessoires

- 1.1. Props
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un *prop*?
 - 1.1.2. Généralistes
 - 1.1.3. *Props* ayant un poids dans l'argumentation
- 1.2. Accessoires
 - 1.2.1. Accessoires et vêtements
 - 1.2.2. Accessoires réels. Professions
 - 1.2.3. Accessoires fantastiques et de science-fiction
- 1.3. Voitures
 - 1.3.1. Classique
 - 1.3.2. Actuel
 - 1.3.3. Futuristes
- 1.4. Motos
 - 1.4.1. Actuel
 - 1.4.2. Futuristes
 - 1.4.2. Motos à 3 roues
- 1.5. Autres véhicules
 - 1.5.1. Véhicules terrestres
 - 1.5.2. En vol
 - 1.5.3. Maritime
- 1.6. Armes
 - 1.6.1. Types et tailles
 - 1.6.2. Design par période
 - 1.6.3. Armoiries
- 1.7. Armes à feu
 - 1.7.1. Long
 - 1.7.2. Short
 - 1.7.3. Fonctionnement Pièces mobiles
- 1.8. Armes futuristes
 - 1.8.1. Armes à feu
 - 1.8.2. Arme à énergie
 - 1.8.3. Armes futuristes FX

- 1.9. Armures
 - 1.9.1. Classique et actuel
 - 1.9.2. Futuristes
 - 1.9.3. Mécanisé et robotique
- 1.10. *Props* dans les jeux-vidéos
 - 1.10.1. Différences avec les *props* d'animation
 - 1.10.2. *Props* et leur utilisation
 - 1.10.3. Design

Module 2. Animaux

- 2.1. Quadrupèdes
 - 2.1.1. Anatomie comparée
 - 2.1.2. Les réalistes et leur utilisation
 - 2.1.3. *Cartoon*
- 2.2. Canins
 - 2.2.1. Anatomie
 - 2.2.2. Design
 - 2.2.3. Poses
- 2.3. Félins
 - 2.3.1. Anatomie comparée
 - 2.3.2. Design
 - 2.3.3. Poses
- 2.4. Herbivores
 - 2.4.1. Ruminants
 - 2.4.2. Équidés
 - 2.4.3. *Cartoon*
- 2.5. Grands mammifères
 - 2.5.1. Anatomie comparée
 - 2.5.2. Construction
 - 2.5.3. Poses
- 2.6. Marins
 - 2.6.1. Mammifères
 - 2.6.2. Poisson
 - 2.6.3. Crustacés

- 2.7. Oiseaux
 - 2.7.1. Anatomie
 - 2.7.2. Poses
 - 2.7.3. *Cartoon*
 - 2.8. Reptiles amphibiens
 - 2.8.1. Construction
 - 2.8.2. Poses
 - 2.8.3. *Cartoon*
 - 2.9. Dinosaures
 - 2.9.1. Types
 - 2.9.2. Construction
 - 2.9.3. Poses
 - 2.10. Insectes
 - 2.10.1. Design
 - 2.10.2. Poses
 - 2.10.3. Comparatifs
- Module 3. Objets et plantes en tant que personnages**
- 3.1. Fleurs
 - 3.1.1. Exemples
 - 3.1.2. Construction
 - 3.1.3. Poses et expressions
 - 3.2. Légumes
 - 3.2.1. Exemples
 - 3.2.2. Construction
 - 3.2.3. Poses et expressions
 - 3.3. Fruits
 - 3.3.1. Exemples
 - 3.3.2. Construction
 - 3.3.3. Poses et expressions
 - 3.4. Plantes carnivores
 - 3.4.1. Exemples
 - 3.4.2. Construction
 - 3.4.3. Poses et expressions
 - 3.5. Arbres
 - 3.5.1. Types
 - 3.5.2. Construction
 - 3.5.3. Poses et expressions
 - 3.6. Arbustes
 - 3.6.1. Types
 - 3.6.2. Construction
 - 3.6.3. Poses et expressions
 - 3.7. Objets
 - 3.7.1. Exemples
 - 3.7.2. Personnalité
 - 3.7.3. Types
 - 3.8. Appareils ménagers
 - 3.8.1. Types
 - 3.8.2. Construction
 - 3.8.3. Poses et expressions
 - 3.9. Véhicules
 - 3.9.1. Types
 - 3.9.2. Construction
 - 3.9.3. Poses et expressions
 - 3.10. Autres objets
 - 3.10.1. Types
 - 3.10.2. Construction
 - 3.10.3. Poses et expressions



Un programme adapté aux nouvelles exigences du marché pour les meilleurs experts"

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.



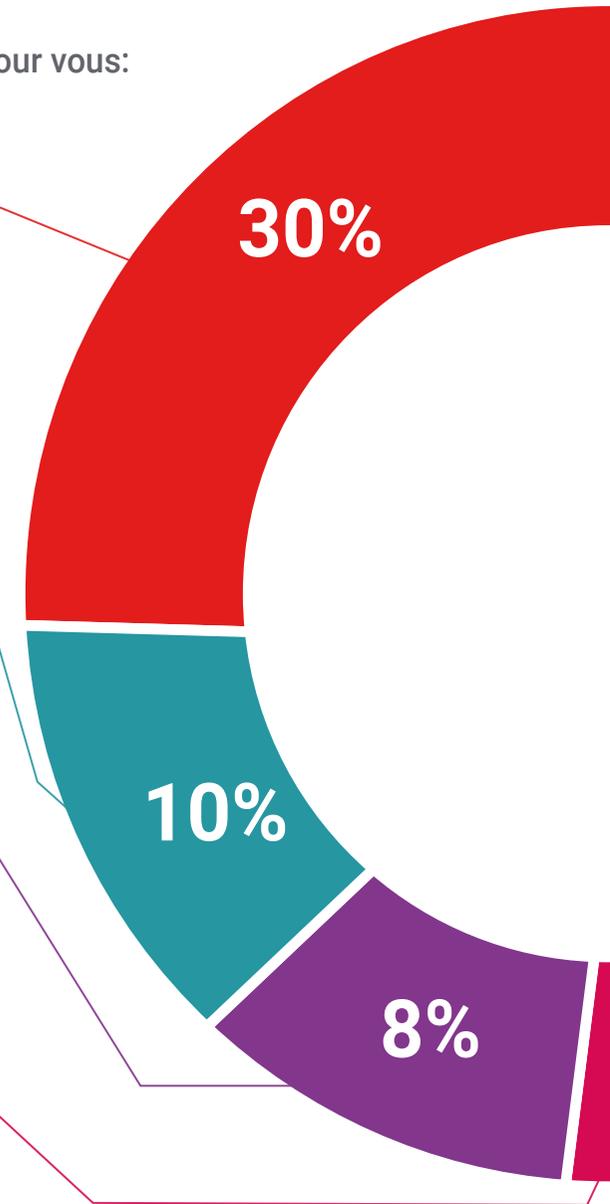
Pratique des aptitudes et des compétences

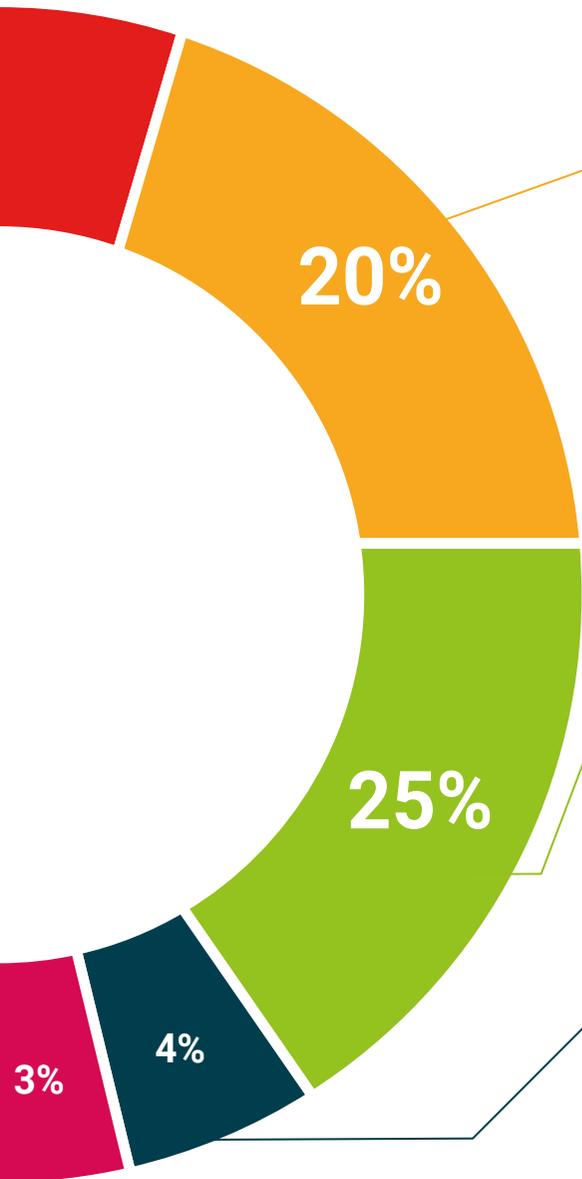
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 Props, Animaux, Objets et Plantes 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 Props, Animaux, Objets et Plantes 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: **Certificat Avancé en Design et Création de Props, Animaux, Objets et Plantes 2D**

N.º d'Heures Officielles: **450 h.**



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 langage

tech université
technologique

Certificat Avancé

Design et Création de Props,
Animaux, Objets et Plantes 2D

Modalité: En ligne

Durée: 6 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 450 h.

Certificat Avancé

Design et Création de Props,
Animaux, Objets et Plantes 2D

