

# Mastère Spécialisé

Conception et Création de Personnages  
2D pour l'Animation et les Jeux Vidéo



## Mastère Spécialisé

### Conception et Création de Personnages 2D pour l'Animation et les Jeux Vidéos

Modalité: En ligne

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.500 h.

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-videos/master/master-conception-personnages-2d-animation-jeux-videos](http://www.techtitute.com/fr/jeux-videos/master/master-conception-personnages-2d-animation-jeux-videos)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Compétences

---

*page 12*

04

Direction de la formation

---

*page 16*

05

Structure et contenu

---

*page 20*

06

Méthodologie

---

*page 30*

07

Diplôme

---

*page 38*

# 01

# Présentation

La création de personnages est l'un des piliers fondamentaux de tout studio de jeux vidéo. Des personnages tels que Lara Croft, Link ou Master Chief font désormais partie de l'histoire et de l'idiosyncrasie du secteur lui-même. C'est pour cette raison que le professionnel du jeu vidéo doit être capable de créer non seulement des personnages mythiques, mais aussi toutes sortes de créatures, de *props* et de véhicules qui donnent au titre sa propre personnalité et son caractère. Ce programme TECH se penche sur cette question importante, en donnant au designer les clés les plus importantes pour qu'il puisse créer, animer et développer ses propres personnages 2D emblématiques.





“

*De l'imagination à l'exécution finale  
et à la présentation, vous aurez une  
compréhension beaucoup plus complète  
du processus de création de personnages"*

Le charisme, la personnalité et l'attitude d'un personnage, surtout s'il s'agit d'un protagoniste, ont un poids très important dans le succès ou même l'échec des projets de jeux vidéo. La responsabilité de créer des individus ou des créatures qui captent l'attention de millions de joueurs est très élevée. Le concepteur et l'animateur de jeux professionnels doivent donc avoir des compétences à la hauteur de la demande.

Étant donné que peu de diplômés se concentrent sur la pré-production et le développement de personnages à partir de zéro, TECH a voulu créer ce Mastère Spécialisé avec une vision moderne et transversale. Le programme répondra aux attentes des concepteurs les plus exigeants, car il aborde de manière exhaustive la création correcte de personnages, de créatures, de véhicules, de plantes et d'accessoires, en partant de l'idée elle-même jusqu'à une méthodologie de travail fluide et professionnelle.

Ce programme est donc l'occasion pour chaque artiste d'axer sa carrière sur la création et l'animation de personnages de qualité pour les jeux vidéo. Soutenu par une équipe pédagogique prestigieuse et reconnue, le programme contient les clés de la réussite pour améliorer les compétences en matière de couleurs, de formes, de poses et d'apparence de personnages de style *cartoon* ou réalistes.

Par ailleurs, ce Master Spécialisé est enseigné dans un format entièrement en ligne, ce qui permet à l'artiste de le rendre flexible et de l'adapter à son propre rythme. Sans cours en présentiel ni horaires prédéterminés, il s'agit de la qualification idéale pour combiner l'amélioration professionnelle continue avec le travail actuel ou les responsabilités personnelles.

Ce **Mastère Spécialisé en Conception et Création de Personnages 2D pour l'Animation et les Jeux Vidéo** 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 tous types de personnages animés en 2D
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Accédez aux clés de la construction de personnages, d'animaux et d'accessoires qui ont conduit la faculté au succès et au prestige professionnel"*

“

*Accédez aux meilleures méthodes de création de personnages, d'animaux et d'accessoires qui ont conduit la faculté au succès et au prestige professionnel"*

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.

*Vous n'aurez pas à vous adapter ou à sacrifier un quelconque aspect de votre vie. Chez TECH, vous décidez quand, où et comment étudier.*

*Des personnages de dessins animés classiques comme ceux de Cuphead à la création hyperréaliste de The Last of Us 2, vous maîtriserez tout type de mission.*



# 02 Objectifs

Les personnages étant un élément fondamental du développement de tout jeu vidéo, l'objectif de ce programme est de renforcer et d'optimiser les compétences et les capacités de l'artiste. Grâce à un programme complet et au soutien d'une équipe d'enseignants de renom, les étudiants repartiront de ce programme avec une connaissance beaucoup plus approfondie et spécialisée de la création de personnages en 2D.







“

*Vous aurez accès à tout un ensemble de contenus et de supports qui vous aideront à atteindre vos objectifs les plus ambitieux”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Encourager la documentation et les références nécessaires à l'élaboration d'un travail correct
- ◆ Apprendre à structurer, créer et construire des personnages
- ◆ Approfondir dans le développement des dossiers de modèles nécessaires dans l'industrie de l'animation
- ◆ Créez tous les types de véhicules et d'objets à utiliser dans toutes les disciplines de l'animation 2D et 3D
- ◆ Maîtriser l'anatomie de tous les types d'animaux
- ◆ Analyser le développement et la création de personnages d'horreur
- ◆ Maîtrisez l'art de colorier les personnages créés
- ◆ Développer de manière exhaustive des personnages spécifiques pour des jeux vidéo en 2D et 3D



*Vous serez en mesure d'égaliser la qualité professionnelle des plus grands projets de jeux vidéo après avoir obtenu ce diplôme"*



## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Personnages

- ◆ Connaître les différents styles et techniques de création de personnages
- ◆ Faire la différence entre les personnages *cartoon*, de mangas et les personnages réalistes
- ◆ Développer la création de personnages d'animaux
- ◆ Approfondir les caractéristiques physiques, psychologiques et littéraires des personnages

### Module 2. Construction du personnage

- ◆ Définir les lignes d'action des personnages et leurs formes complexes
- ◆ Étudiez l'anatomie, les cheveux et la tête des personnages
- ◆ Pour approfondir les personnages et animaux de dessins animés et leur définition
- ◆ Connaître la représentation correcte des membres et des mains dans différents types de caractères

### Module 3. Feuille de modèle

- ◆ Reconnaître l'importance d'une bonne *model sheet* dans le flux de travail de l'artiste
- ◆ Étudiez les expressions, les poses et les lignes directrices essentielles dans la *model sheet*
- ◆ Approfondir dans les codes des bouches et la mise en scène des personnages à travers la *model sheet*
- ◆ Pour élaborer une fiche de panne correcte, indispensable dans l'animation suivante

#### Module 4. Props. Véhicules et accessoires

- ◆ Connaître les différents types de *props* pour le réel, le fantastique et la science-fiction
- ◆ Pour en savoir plus sur la création de voitures, de motos et de véhicules futuristes et contemporains
- ◆ Développer la capacité de créer des armes blanches, des armes à feu et des armes futuristes
- ◆ Intégrer correctement les différents types de *props* dans le jeu vidéo

#### Module 5. Animaux

- ◆ Étudier les différences entre les canines, les félins, les herbivores et les grands mammifères
- ◆ Différencier les animaux réalistes des animaux de *cartoon* pour les élaborer correctement
- ◆ Analyser les autres types d'animaux marins, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les insectes
- ◆ Apprendre à connaître les dinosaures pour leur animation, leur création et leurs poses correctes

#### Module 6. Objets et plantes en tant que personnages

- ◆ Approfondir dans la représentation de fleurs, légumes, fruits et autres types de plantes
- ◆ Apprendre des exemples et des expressions possibles des plantes carnivores
- ◆ Analyser les types d'arbres à créer et à concevoir, ainsi que leur rôle éventuel
- ◆ Apprendre à créer des appareils ménagers et des véhicules de différents types et de différentes constructions

#### Module 7. Créatures fantastiques

- ◆ Pour apprendre en profondeur les différents types de créatures fantastiques
- ◆ Différencier correctement les différents types de créatures volantes, aquatiques et souterraines
- ◆ Se familiariser avec les types de créatures féeriques et hybrides, ainsi que les démoniaques et les géants
- ◆ Apprendre à représenter plus fermement les dieux et demi-dieux

#### Module 8. Personnages d'horreur

- ◆ Connaître l'anatomie des personnages d'horreur et les clés de leur représentation correcte
- ◆ Se plonger dans la création et le design de vampires, de loups-garous et de momies
- ◆ Analyser les figures classiques de l'horreur telles que le monstre de Frankenstein ou le Dr Jekyll et Mr. Hyde
- ◆ En savoir plus sur les formes géométriques qui définissent les êtres extraterrestres ou aliens

#### Module 9. Couleur

- ◆ Étudier la couleur, ses bases et la théorie de la lumière et de la couleur elle-même
- ◆ Connaître les relations chromatiques entre température, contraste et équilibre
- ◆ Analyser la psychologie de la couleur et le symbolisme de certaines couleurs
- ◆ Examiner les applications numériques de tous les contenus

#### Module 10. Jeux vidéo et personnages

- ◆ Se pencher sur la mise en œuvre des personnages dans les jeux vidéo
- ◆ Apprendre les différences fondamentales entre la 2D et la 3D
- ◆ Pour consolider votre propre style de personnages, de lumière et de couleurs
- ◆ Créer une bonne méthodologie de travail avec des références pour la modélisation 3D

# 03

## Compétences

Les compétences de tout artiste qui souhaite travailler sur de grands projets de jeux vidéo doivent être aussi élevées que possible afin de répondre aux exigences des titres triple A ou des développements indépendants à gros budget. Cela conduit l'artiste à un processus de renouvellement constant, où ce diplôme TECH entre en jeu car il lui fournit les connaissances et les compétences adéquates pour rester à la tête de la création et de la conception de personnages pour les jeux vidéos.





“

*Vous sortirez de ce Mastère Spécialisé  
avec un ensemble de compétences très  
demandées par les entreprises et les  
développeurs les plus puissants du marché”*



## Compétences générales

---

- ◆ Connaître et avoir une vision globale de la création de personnages.
- ◆ Étudier la pré-production complète d'un projet
- ◆ Donner aux personnages et aux *props* une personnalité et un style qui leur sont propre
- ◆ Être capable de traiter avec professionnalisme les styles de *cartoon*, fantastiques ou réalistes
- ◆ Comprendre les étapes nécessaires à la création de personnages, *props* ou de créatures en tout genre.

“

*Vous démontrerez vos capacités et vos excellentes compétences de manière professionnelle, avec un flux de travail impeccable”*





## Compétences spécifiques

---

- ◆ Créez des personnages à partir de légumes de toutes sortes
- ◆ Créez toutes sortes de personnages fantastiques
- ◆ Maîtriser la création de personnages du premier tracé à la composition finale
- ◆ Créer une discipline de travail qui comprend la création correcte d'une *model sheet*
- ◆ Construisez des modèles de véhicules et d'accessoires classiques, modernes et futuristes
- ◆ Transformez les objets végétaux en personnages des *cartoon* ou réalistes
- ◆ Concevez des personnages fantastiques ou d'horreur de manière réaliste et professionnelle
- ◆ Connaître la palette de couleurs, ainsi que la théorie des couleurs et de la lumière applicable
- ◆ Différencier tous les types possibles d'animaux à créer, y compris les dinosaures
- ◆ Comprendre la méthodologie et la mise en œuvre des personnages dans les jeux vidéo

# 04

## Direction de la formation

Vous démontrerez vos capacités et vos excellentes compétences de manière professionnelle, avec un workflow irréprochable" Grâce à son expertise dans le développement de personnages pour divers projets primés au niveau national, le programme est enrichi des clés qui mèneront l'étudiant vers des perspectives beaucoup plus prestigieuses. Tout cela constitue une grande garantie de qualité tant pour les contenus que pour sa propre adaptation à la réalité du marché actuel.







“

*Vous apprendrez de professionnels  
ayant réussi les clés qui les ont conduits  
à une reconnaissance nationale”*

## Direction



### Mr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

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

## Professeurs

### Mr. González, Manuel

- ◆ Gérant et directeur de la société de production 12 Pingüinos SL
- ◆ Gérant et directeur de la société de production Cazatalentos SL
- ◆ Membre académique de l'Académie des Arts et des Sciences Cinématographiques d'Espagne
- ◆ 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

### Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Coordinateur de production pour plusieurs longs métrages et séries télévisées: Les Voyages de Gulliver, Los 4 Musiciens Bremen (Prix Goya), Los Musiciens trotteurs (également scénariste)
- ◆ Doctorat en communication audiovisuelle
- ◆ Professeur de production et d'écriture de scénarios et coordinateur de la spécialité Animation à l'ECAM (École de cinéma et d'audiovisuel de la Communauté de Madrid)
- ◆ Professeur de la matière Histoire du cinéma d'animation à l'École Universitaire de Design, Innovation et Technologie (ESNE) et à l'U-tad
- ◆ Conférencier sur des sujets liés au cinéma d'animation dans diverses universités (Universidad Europea CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Membre de l'Académie des arts et des sciences du cinéma
- ◆ Auteur de cinq livres sur l'animation et contributeur à différents médias écrits
- ◆ Collaborateur sur des thèmes cinématographiques dans divers programmes de la chaîne COPE

### Mr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ Collaborations de dessins animés avec le studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Parc Thématique Warner, Kalise-Menorquina, Les triplettes, Pollo (court métrage lauréat du Goya du meilleur court métrage d'animation)
- ◆ Projets d'illustration et de conception pour Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel et Ikea, entre autres

### Mr. 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



*Notre équipe pédagogique mettra à votre disposition toutes ses connaissances pour vous permettre de rester au fait des dernières informations sur le sujet".*

# 05

## Structure et contenu

Afin de rendre les études aussi faciles que possible pour l'étudiant, le diplôme a été structuré de manière concise et claire et est accessible à l'étudiant à tout moment. De plus, TECH est basé sur une méthodologie d'enseignement efficace qui garantit une rentabilité maximale. Grâce au *relearning*, l'étudiant apprend et améliore ses compétences de manière naturelle avant même d'avoir terminé le programme lui-même, évitant ainsi d'investir de longues heures dans la formation.



“

*Vous aurez accès à une grande quantité de support de soutien, y compris des résumés vidéo, des lectures supplémentaires et des exercices sur chaque partie du programme d'études”*

## Module 1. Personnages

- 1.1. Personnages
  - 1.1.1. Analyse et développement du caractère
  - 1.1.2. Styles et dessins par région et par culture
  - 1.1.3. Évolution des personnages vers les styles actuels
- 1.2. Styles dans chaque produit
  - 1.2.1. Personnages pour le cinéma
  - 1.2.2. Personnages pour les séries
  - 1.2.3. Personnages de jeux vidéo
- 1.3. Techniques de style
  - 1.3.1. 2D
  - 1.3.2. 3D
  - 1.3.3. Le *cut-out*
- 1.4. Personnages dans la publicité
  - 1.4.1. Les styles de publicité à travers l'histoire
  - 1.4.2. Actuel 2D
  - 1.4.3. Actuel 3D
- 1.5. Analyse des types de caractères
  - 1.5.1. *Cartoon*
  - 1.5.2. Manga
  - 1.5.3. Réaliste
- 1.6. Typologie
  - 1.6.1. Héros - anti-héros
  - 1.6.2. Vilain – antithèse
  - 1.6.3. Personnage Enrobé – Simple d'Esprit
- 1.7. L'image typique
  - 1.7.1. Professions
  - 1.7.2. Ages
  - 1.7.3. Personnalités

- 1.8. Personnages animaux
  - 1.8.1. Des humains zoomorphes
  - 1.8.2. Animaux anthropomorphes
  - 1.8.3. Animaux domestiques
- 1.9. Caractéristiques des personnages
  - 1.9.1. Littéraire
  - 1.9.2. Psychologiques
  - 1.9.3. Physiques
- 1.10. *Merchandising* de personnages
  - 1.10.1. Histoire
  - 1.10.2. Guides de style
  - 1.10.3. Application commerciale

## Module 2. Construction du personnage

- 2.1. Formes géométriques
  - 2.1.1. Principes de base
  - 2.1.2. Combinaison de formes
  - 2.1.3. Axes
- 2.2. Lignes d'action
  - 2.2.1. Courbes, horizontales et diagonales
  - 2.2.2. Des formes simples dans la ligne d'action
  - 2.2.3. Structure et extrémités
- 2.3. Formes complexes
  - 2.3.1. Géométries combinées
  - 2.3.2. La pose
  - 2.3.3. Division en têtes
- 2.4. L'anatomie
  - 2.4.1. Canon humain classique
  - 2.4.2. Proportions
  - 2.4.3. Possibilités d'action

- 2.5. La tête
  - 2.5.1. Construction
  - 2.5.2. Axes
  - 2.5.3. Yeux et parties du visage
- 2.6. Les cheveux
  - 2.6.1. Féminin
  - 2.6.2. Masculin
  - 2.6.3. Coiffures
- 2.7. Création de personnages *cartoon*
  - 2.7.1. Exagérer les proportions
  - 2.7.2. Têtes et expressions
  - 2.7.3. Silhouette et poses
- 2.8. Animaux *cartoon*
  - 2.8.1. Animaux domestiques
  - 2.8.2. Quadrupèdes et oiseaux
  - 2.8.3. Autres types
- 2.9. Membres
  - 2.9.1. Construction
  - 2.9.2. Articulations
  - 2.9.3. Poses
- 2.10. Mains
  - 2.10.1. Construction générale
  - 2.10.2. Humain
  - 2.10.3. *Cartoon*

### Module 3. Feuille de modèle

- 3.1. Construction
  - 3.1.1. Trois quarts
  - 3.1.2. Division en têtes
  - 3.1.3. *Clean up*
- 3.2. *Turn Around*
  - 3.2.1. Les cinq poses
  - 3.2.2. Lignes directrices
  - 3.2.3. Symétries et non symétries
- 3.3. Poses
  - 3.3.1. Possibilités d'action
  - 3.3.2. Interrelation avec les *props*
  - 3.3.3. Position de la caméra dans la pose
- 3.4. Expressions
  - 3.4.1. Neutres
  - 3.4.2. Enjoué
  - 3.4.3. Triste et en colère
- 3.5. Mains
  - 3.5.1. Construction
  - 3.5.2. Positions et virages
  - 3.5.3. Interrelation avec les *props*
- 3.6. Comparatifs
  - 3.6.1. Division en têtes et lignes directrices
  - 3.6.2. Adaptation des autres personnages au protagoniste
  - 3.6.3. Interrelation
- 3.7. Codes de la bouche
  - 3.7.1. Standards universels et suppléments
  - 3.7.2. Correspondent à la phonétique et à la lecture
  - 3.7.3. Neutres, joyeux, en colère, tristes

- 3.8. *Blinks*
  - 3.8.1. Formes neutres et autres expressions
  - 3.8.2. Leur position fermée
  - 3.8.3. Intercalaires
- 3.9. Mise en scène
  - 3.9.1. Sa position dans l'arrière-plan
  - 3.9.2. Position des caméras
  - 3.9.3. Interrelations
- 3.10. Feuilles de fautes
  - 3.10.1. Oui
  - 3.10.2. Non
  - 3.10.3. Assistance aux animateurs

## Module 4. *Props*. Véhicules et accessoires

- 4.1. *Props*
  - 4.1.1. Qu'est-ce qu'un *prop*?
  - 4.1.2. Généralistes
  - 4.1.3. *Props* ayant un poids dans l'argumentation
- 4.2. Accessoires
  - 4.2.1. Accessoires et vêtements
  - 4.2.2. Accessoires réels. Professions
  - 4.2.3. Accessoires fantastiques et de science-fiction
- 4.3. Voitures
  - 4.3.1. Classique
  - 4.3.2. Actuel
  - 4.3.3. Futuristes
- 4.4. Motos
  - 4.4.1. Actuel
  - 4.4.2. Futuristes
  - 4.4.2. Motos à 3 roues

- 4.5. Autres véhicules
  - 4.5.1. Véhicules terrestres
  - 4.5.2. En vol
  - 4.5.3. Maritime
- 4.6. Armes
  - 4.6.1. Types et tailles
  - 4.6.2. Design par période
  - 4.6.3. Armoiries
- 4.7. Armes à feu
  - 4.7.1. Long
  - 4.7.2. Short
  - 4.7.3. Fonctionnement Pièces mobiles
- 4.8. Armes futuristes
  - 4.8.1. Armes à feu
  - 4.8.2. Arme à énergie
  - 4.8.3. Armes futuristes FX
- 4.9. Armures
  - 4.9.1. Classique et actuel
  - 4.9.2. Futuristes
  - 4.9.3. Mécanisé et robotique
- 4.10. *Props* dans les jeux-vidéos
  - 4.10.1. Différences avec les *props* de dessin-animés
  - 4.10.2. *Props* et leur utilisation
  - 4.10.3. Design

## Module 5. Animaux

- 5.1. Quadrupèdes
  - 5.1.1. Anatomie comparée
  - 5.1.2. Les réalistes et leur utilisation
  - 5.1.3. *Cartoon*



- 5.2. Canins
  - 5.2.1. Anatomie
  - 5.2.2. Design
  - 5.2.3. Poses
- 5.3. Félines
  - 5.3.1. Anatomie comparée
  - 5.3.2. Design
  - 5.3.3. Poses
- 5.4. Herbivores
  - 5.4.1. Ruminants
  - 5.4.2. Équidés
  - 5.4.3. *Cartoon*
- 5.5. Grands mammifères
  - 5.5.1. Anatomie comparée
  - 5.5.2. Construction
  - 5.5.3. Poses
- 5.6. Marins
  - 5.6.1. Mammifères
  - 5.6.2. Poisson
  - 5.6.3. Crustacés
- 5.7. Oiseaux
  - 5.7.1. Anatomie
  - 5.7.2. Poses
  - 5.7.3. *Cartoon*
- 5.8. Reptiles amphibiens
  - 5.8.1. Construction
  - 5.8.2. Poses
  - 5.8.3. *Cartoon*

- 5.9. Dinosaures
  - 5.9.1. Types
  - 5.9.2. Construction
  - 5.9.3. Poses
- 5.10. Insectes
  - 5.10.1. Design
  - 5.10.2. Poses
  - 5.10.3. Comparatifs

## Module 6. Objets et plantes en tant que personnages

- 6.1. Fleurs
  - 6.1.1. Exemples
  - 6.1.2. Construction
  - 6.1.3. Poses et expressions
- 6.2. Légumes
  - 6.2.1. Exemples
  - 6.2.2. Construction
  - 6.2.3. Poses et expressions
- 6.3. Fruits
  - 6.3.1. Exemples
  - 6.3.2. Construction
  - 6.3.3. Poses et expressions
- 6.4. Plantes carnivores
  - 6.4.1. Exemples
  - 6.4.2. Construction
  - 6.4.3. Poses et expressions
- 6.5. Arbres
  - 6.5.1. Types
  - 6.5.2. Construction
  - 6.5.3. Poses et expressions
- 6.6. Arbustes
  - 6.6.1. Types
  - 6.6.2. Construction

- 6.6.3. Poses et expressions
- 6.7. Objets
  - 6.7.1. Exemples
  - 6.7.2. Personnalité.
  - 6.7.3. Types
- 6.8. Appareils ménagers
  - 6.8.1. Types
  - 6.8.2. Construction
  - 6.8.3. Poses et expressions
- 6.9. Véhicules
  - 6.9.1. Types
  - 6.9.2. Construction
  - 6.9.3. Poses et expressions
- 6.10. Autres objets
  - 6.10.1. Types
  - 6.10.2. Construction
  - 6.10.3. Poses et expressions

## Module 7. Créatures fantastiques

- 7.1. Dragons et hydres
  - 7.1.1. Exemples
  - 7.1.2. Construction
  - 7.1.3. Poses et expressions
- 7.2. Géants
  - 7.2.1. Exemples
  - 7.2.2. Construction
  - 7.2.3. Poses et expressions
- 7.3. Volants
  - 7.3.1. Anatomie comparée
  - 7.3.2. Construction
  - 7.3.3. Poses et expressions

- 7.4. Aquatique
  - 7.4.1. Changements de taux réels
  - 7.4.2. Construction
  - 7.4.3. Poses et expressions
- 7.5. Sous-terrains
  - 7.5.1. Formes géométriques
  - 7.5.2. Développement
  - 7.5.3. Poses et expressions
- 7.6. Êtres féériques
  - 7.6.1. Anatomie humaine
  - 7.6.2. Construction
  - 7.6.3. Poses et expressions
- 7.7. Hybrides
  - 7.7.1. Bases
  - 7.7.2. Design
  - 7.7.3. Poses et expressions
- 7.8. Êtres démoniaques
  - 7.8.1. Anatomie
  - 7.8.2. Design
  - 7.8.3. Poses et expressions
- 7.9. Dieux et semi Dieux
  - 7.9.1. Anatomie humaine
  - 7.9.2. Construction
  - 7.9.3. Poses et expressions
- 7.10. Autres créatures fantastiques
  - 7.10.1. Exemples
  - 7.10.2. Construction
  - 7.10.3. Poses et expressions



## Module 8. Personnages d'horreur

- 8.1. Vampires
  - 8.1.1. Anatomie humaine
  - 8.1.2. Design
  - 8.1.3. Poses et expressions
- 8.2. Monstre de Frankenstein
  - 8.2.1. Anatomie
  - 8.2.2. Construction
  - 8.2.3. Poses et expressions
- 8.3. Loup Garou
  - 8.3.1. Anatomie comparée
  - 8.3.2. Construction
  - 8.3.3. Poses et expressions
- 8.4. Momie
  - 8.4.1. Anatomie humaine
  - 8.4.2. Design
  - 8.4.3. Poses et expressions
- 8.5. Monstre des marécages
  - 8.5.1. Anatomie
  - 8.5.2. Construction
  - 8.5.3. Poses et expressions
- 8.6. Fantômes
  - 8.6.1. Exemples
  - 8.6.2. Construction
  - 8.6.3. Poses et expressions
- 8.7. Zombies
  - 8.7.1. Anatomie humaine
  - 8.7.2. Zombies animaux
  - 8.7.3. Construction et poses
- 8.8. Dr. Jekyll et Mr. Hyde
  - 8.8.1. Anatomie humaine
  - 8.8.2. Construction

- 8.8.3. Poses et expressions
- 8.9. La mort
  - 8.9.1. Anatomie
  - 8.9.2. Construction
  - 8.9.3. Poses et expressions
- 8.10. Aliens et êtres d'autres dimensions
  - 8.10.1. Formes géométriques
  - 8.10.2. Design
  - 8.10.3. Poses et expressions

## Module 9. Couleur

- 9.1. La base de la couleur
  - 9.1.1. Couleurs primaires, secondaires et tertiaires
  - 9.1.2. La couleur numérique et le problème de la couleur sur différents écrans et supports.
  - 9.1.3. Couleur et pigment
- 9.2. Théorie des couleurs
  - 9.2.1. Le cercle chromatique et ses échelles
  - 9.2.2. CMYK et RGB
  - 9.2.3. *Pantone hexadécimal*
- 9.3. Théorie de la lumière
  - 9.3.1. La lumière et ses effets
  - 9.3.2. Schémas dans le film d'animation
  - 9.3.3. Qualités physiques de la couleur
- 9.4. Relations chromatiques
  - 9.4.1. Température
  - 9.4.2. Contraste, équilibre
  - 9.4.3. Perception Synesthésie
- 9.5. Contrastes et harmonies
  - 9.5.1. Poids visuel de la couleur
  - 9.5.2. Couleur et musique
  - 9.5.3. Harmonies et équivalences

- 9.6. Psychologie, symbologie et métaphore de la couleur
  - 9.6.1. Couleur émotionnelle et symbolique
  - 9.6.2. La signification de la couleur dans différentes cultures
  - 9.6.3. La couleur de Goethe
- 9.7. La couleur dans la narration
  - 9.7.1. Analyse de la couleur dans différents récits
  - 9.7.2. *Color Script*
  - 9.7.3. Projet
- 9.8. Couleur du caractère sur le fond
  - 9.8.1. Réglages
  - 9.8.2. Contrastes
  - 9.8.3. Palettes de couleurs
- 9.9. Application numérique
  - 9.9.1. Couches
  - 9.9.2. Filtres
  - 9.9.3. Textures
- 9.10. Éclairage
  - 9.10.1. Lumières
  - 9.10.2. Ombres
  - 9.10.3. Lumières

## Module 10. Jeux vidéo et personnages

- 10.1. Personnages et jeux vidéo
  - 10.1.1. Analyse des personnages dans les jeux vidéo
  - 10.1.2. *Target* del personaje
  - 10.1.3. Références
- 10.2. Types
  - 10.2.1. 2D-3D
  - 10.2.2. Plateformes et types
  - 10.2.3. Personnages pixelisés

- 10.3. Méthodologie
  - 10.3.1. Planification du travail et types de documents
  - 10.3.2. Dessin analytique
  - 10.3.3. Dessinateur de lignes et dessinateur de formes
- 10.4. Définir un style
  - 10.4.1. Références et points clés
  - 10.4.2. Lumière et couleur: créer une atmosphère
  - 10.4.3. Personnages: personnalité et cohérence
- 10.5. 2D traditionnelle
  - 10.5.1. Références
  - 10.5.2. Création
  - 10.5.3. Paquet de *model sheet*
- 10.6. *Cut out I*
  - 10.6.1. Références
  - 10.6.2. Méthodologie
  - 10.6.3. Construction
- 10.7. *Cut out II*
  - 10.7.1. Couleur
  - 10.7.2. *Rig*
  - 10.7.3. Bibliothèques
- 10.8. 3D
  - 10.8.1. Références
  - 10.8.2. Design
  - 10.8.3. Construction
- 10.9. Personnages pixelisés
  - 10.9.1. Références et documentation
  - 10.9.2. Design
  - 10.9.3. Poses
- 10.10. Référence pour la modélisation 3D
  - 10.10.1. Palettes de couleurs
  - 10.10.2. Textures
  - 10.10.3. Ombres et lumières



*Grâce à la meilleure technologie éducative et à la meilleure méthodologie pédagogique, vous tirerez le meilleur parti de tout le temps que vous investirez dans le programme"*

06

# 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.



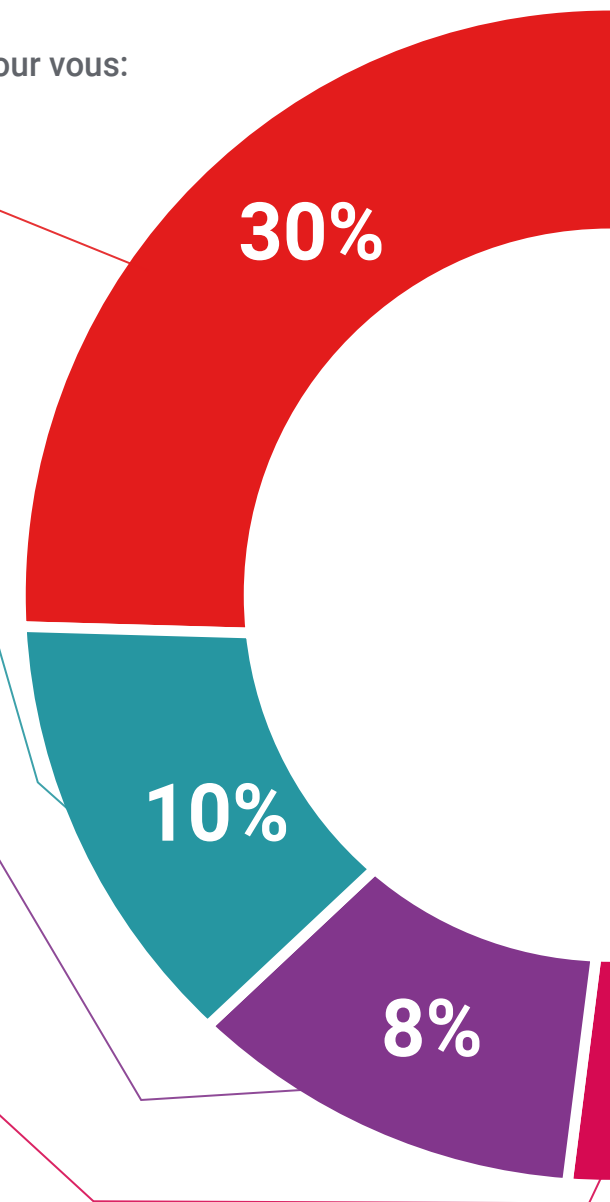
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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.



# 07 Diplôme

Le Conception et Création de Personnages 2D pour l'Animation et les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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”*

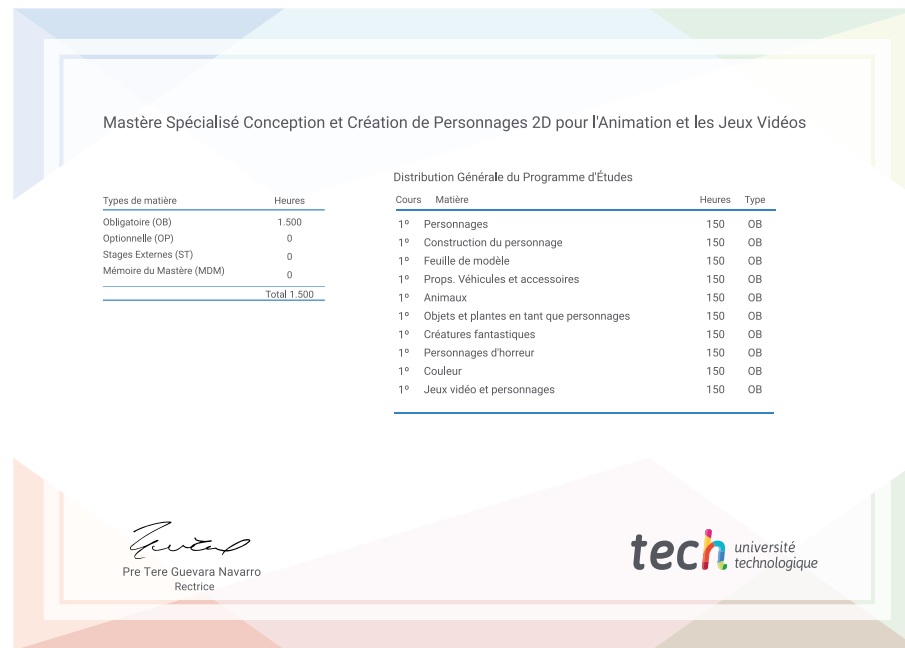
Ce **Mastère Spécialisé en Conception et Création de Personnages 2D pour l'Animation et les Jeux Vidéos** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré 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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Conception et Création de Personnages 2D pour l'Animation et les Jeux Vidéos**

N.º d'Heures Officielles: **1.500 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 langage

**tech** université  
technologique

## Mastère Spécialisé

Conception et Création de  
Personnages 2D pour  
l'Animation et les Jeux Vidéos

Modalité: En ligne

Durée: 12 mois

Diplôme: TECH Université Technologique

Heures de cours: 1.500 h.

# Mastère Spécialisé

Conception et Création de Personnages  
2D pour l'Animation et les Jeux Vidéo

