

Certificat

Couleur dans les Jeux Vidéo





Certificat Couleur dans les Jeux Vidéo

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/couleur-jeux-video

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

Les études de conception les plus élémentaires démontrent l'importance de la mise en œuvre correcte de la théorie des couleurs pour obtenir un impact dans tout projet visuel. Le mélange efficace des pigments et des couleurs contribuera à rendre le processus de création plus efficace. Il est de plus en plus facile pour l'industrie audiovisuelle de générer de bons résultats grâce à l'utilisation de technologies appropriées, mais sans la connaissance des techniques et l'utilisation des ressources, il est impossible de réussir. Dans le cas des jeux vidéo, la qualité graphique du projet influencera l'expérience de jeu de l'utilisateur. C'est pourquoi le professionnalisme de l'équipe de conception des environnements virtuels est si important. Ce programme vous permettra de franchir une étape supplémentaire dans votre préparation au métier d'expert en Couleur pour les Jeux Vidéo.



“

*Créer des illusions d'optique qui rendent
l'expérience du joueur de plus en plus réelle
est le présent et l'avenir des jeux vidéo”*

Ce syllabus présente au futur designer les outils colorimétriques appropriés à mettre en œuvre dans des projets destinés à l'industrie audiovisuelle, en particulier aux jeux vidéo, grâce au système d'enseignement de la TECH Université Technologique, qui a développé tout un programme éducatif dédié à l'art dans ce secteur. Dans ce programme, les étudiants pourront se spécialiser dans chacun des domaines de compétence en fonction de leurs intérêts et de leurs besoins.

Dans ce Certificat en Couleur pour les Jeux Vidéo, l'étudiant passera non seulement en revue les concepts fondamentaux de la couleur dans le design, mais il apprendra également le *Concept Art* et la conception de *Props*, la bonne utilisation de la lumière et des contrastes, des saturations ; la liberté de donner libre cours à leur créativité pour réaliser des pièces uniques avec leur propre style, en s'inspirant de grandes références dans l'histoire du processus créatif des jeux vidéo.

À l'issue de cette formation, les professionnels disposeront d'un large éventail d'outils artistiques, ce qui leur permettra de faire passer leur créativité à un niveau supérieur, en comprenant comment la lumière affecte les différentes surfaces. Ils apprendront à connaître la réflexion et son utilisation dans la conception et l'influence de l'environnement sur la couleur des formes.

Un programme développé pour six semaines d'étude en ligne depuis n'importe quel dispositif et lieu, rendant le processus d'apprentissage facile et confortable, avec l'accompagnement constant de l'équipe pédagogique spécialisée dans l'art du jeu vidéo qui intègre cet espace éducatif.

Ce **Certificat en Couleur pour 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 en Art pour les Jeux Vidéo
- ◆ Le contenu graphique, schématique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé afin d'améliorer
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



L'utilisation de la couleur dans les jeux vidéo fait une différence dans le type d'expérience de l'utilisateur, c'est pourquoi il est si important d'appliquer les théories correctement"

“

Il est désormais plus facile de devenir l'un des meilleurs artistes conceptuels de jeux vidéo grâce au programme spécialisé proposé par TECH, la plus grande université numérique du monde"

Le corps programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises 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.

Les premiers jeux vidéo étaient verts... Pouvez-vous alors imaginer comment seront-ils dans le futur?.

Vous appliquerez correctement la théorie des couleurs pour illustrer votre imagination.

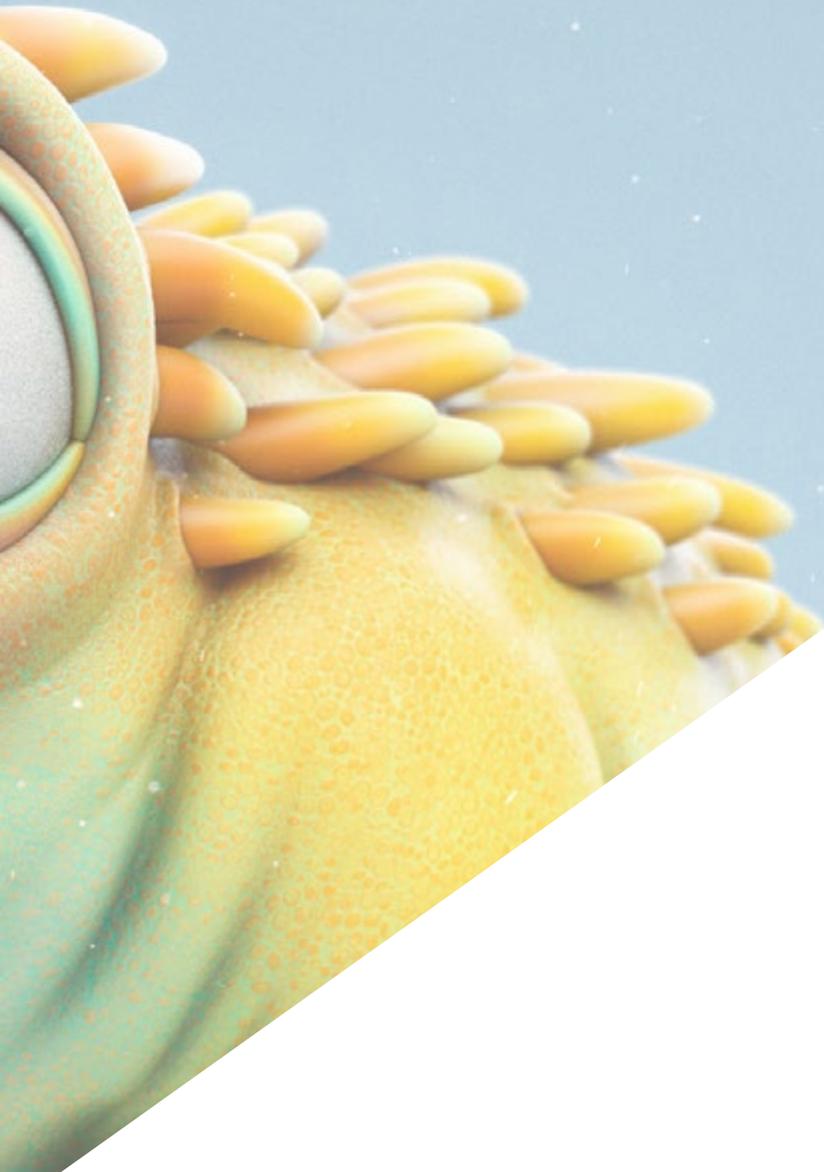


02

Objectifs

Ce Certificat en Couleur pour les Jeux Vidéo permettra aux étudiants de se profiler sur le marché de l'art conceptuel, en leur fournissant les compétences nécessaires qui leur permettront d'approfondir les techniques de coloration d'une œuvre virtuelle. Vous pourrez découvrir votre propre style, parmi une variété d'exemples et d'exercices pratiques soutenus par un contenu théorique élaboré par des experts après un choix exhaustif des meilleurs outils. Dans le cadre de ce processus de sélection, TECH a établi une série d'objectifs généraux et spécifiques afin de rendre plus efficace le processus d'enseignement du futur diplômé.





“

Chaque technique apprise et pratiquée dans le cadre de ce diplôme de coloriste de jeux vidéo vous rapprochera de l'objectif de devenir le meilleur professionnel"



Objectifs généraux

- ◆ Générez des conceptions de qualité professionnelle pour l'industrie audiovisuelle
- ◆ Composer un portfolio spécialisé avec des techniques de couleurs innovantes
- ◆ Élargir vos connaissances des techniques d'application des couleurs
- ◆ Promouvoir la présentation des œuvres d'une manière professionnelle.
- ◆ Approfondir le savoir-faire artistique





Objectifs spécifiques

- ◆ Comprendre le comportement de la lumière et sa propagation
- ◆ Évaluer les différents aspects de la lumière, les nuances, la saturation et le contraste
- ◆ Étudier les différentes techniques d'application de la couleur
- ◆ Connaître l'importance de la couleur dans l'art du jeu vidéo

“

Lorsque votre objectif est d'être le meilleur dans ce que vous faites, la préparation doit être constante, TECH vous accompagne dans ce processus"

03

Direction de la formation

Le corps enseignant de TECH Université Technologique offre une excellente formation à tous, grâce aux processus et à la méthodologie d'étude appliqués sur son campus virtuel. C'est ainsi que le Certificat en Couleur pour les Jeux Vidéo fait appel à des experts en art, dotés d'une grande expérience et d'une préparation spécifique qui leur permet d'enseigner les meilleurs outils à l'étudiant, en facilitant le développement de toutes ses compétences, en perfectionnant son profil professionnel et en parvenant à se démarquer sur des marchés de plus en plus compétitifs comme celui de l'art pour les jeux vidéo.





“

*L'apprentissage de nouveaux outils
auprès de professionnels réputés
vous donnera envie de continuer à
perfectionner votre style"*

Direction



D. Mikel Alaez, Jon

- ◆ Artiste conceptuel pour les personnages de English Coach Podcast
- ◆ Artiste conceptuel en Master D
- ◆ Diplômée en Art à l'Université des Beaux-Arts UPV
- ◆ Concept Art et Illustration Numérique à Master D Rendr



04

Structure et contenu

Le programme du Certificat en Couleur pour les Jeux Vidéo a été conçu pour un apprentissage dynamique basé sur le système de *relearning*, de TECH Université Technologique, la seule institution à disposer d'une licence pour son utilisation. Le programme développé dans ce module permettra à l'étudiant de comprendre les concepts les plus actuels, à travers le contenu théorique pratique, en appliquant les nouvelles technologies et procédures qui permettront un apprentissage facile et mettront en évidence le profil du nouveau professionnel.





“

Vous étudierez les références de couleurs les plus importantes dans l'art, en apprenant à appliquer la teinte, la saturation, la lumière et le contraste appropriés aux jeux vidéo"

Module 1. Couleur

- 1.1. Propagation de la lumière
 - 1.1.1. Technicité
 - 1.1.2. Exemple
 - 1.1.3. RGB
- 1.2. Lumière sur les surfaces
 - 1.2.1. Réflexions
 - 1.2.2. Rebonds
 - 1.2.3. *Subsurface Scattering*
- 1.3. Design et couleur
 - 1.3.1. Exagération
 - 1.3.2. Imagination
 - 1.3.3. Utilisation
- 1.4. Lumière dans les ombres
 - 1.4.1. Réflexions
 - 1.4.2. Couleur dans les ombres
 - 1.4.3. Astuces
- 1.5. HUE/Tonalité
 - 1.5.1. Définition
 - 1.5.2. Importance
 - 1.5.3. Utilisation
- 1.6. Saturation
 - 1.6.1. Définition
 - 1.6.2. Importance
 - 1.6.3. Utilisation





- 1.7. *Value*/contraste
 - 1.7.1. Définition
 - 1.7.2. Contraste dans l'œuvre
 - 1.7.3. Utilisation
- 1.8. Couleur dans l'illustration
 - 1.8.1. Différences
 - 1.8.2. Liberté
 - 1.8.3. Théorie
- 1.9. Couleur en *Concept Art*
 - 1.9.1. Importance
 - 1.9.2. Design et couleur
 - 1.9.3. *Prop* scène/personnage
- 1.10. La couleur dans l'art
 - 1.10.1. Histoire
 - 1.10.2. Changements
 - 1.10.3. Référence

“ *Aujourd'hui, l'éducation est beaucoup plus accessible et spécialisée, votre avenir dépend de vous*”

05

Méthodologie

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

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





“

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

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

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

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



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



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

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

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

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

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

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

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

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

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

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

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

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

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

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

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

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

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





Case studies

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



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Couleur pour les Jeux Vidéo, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme 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 en Couleur pour les Jeux Vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat** 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 Couleur pour les Jeux Vidéo**

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 formation

développement institutions

classe virtuelle langage

tech université
technologique

Certificat

Couleur dans les Jeux Vidéo

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

Certificat

Couleur dans les Jeux Vidéo

