

Certificat

Dessin pour les Jeux Vidéo





Certificat

Dessin pour 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/dessin-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

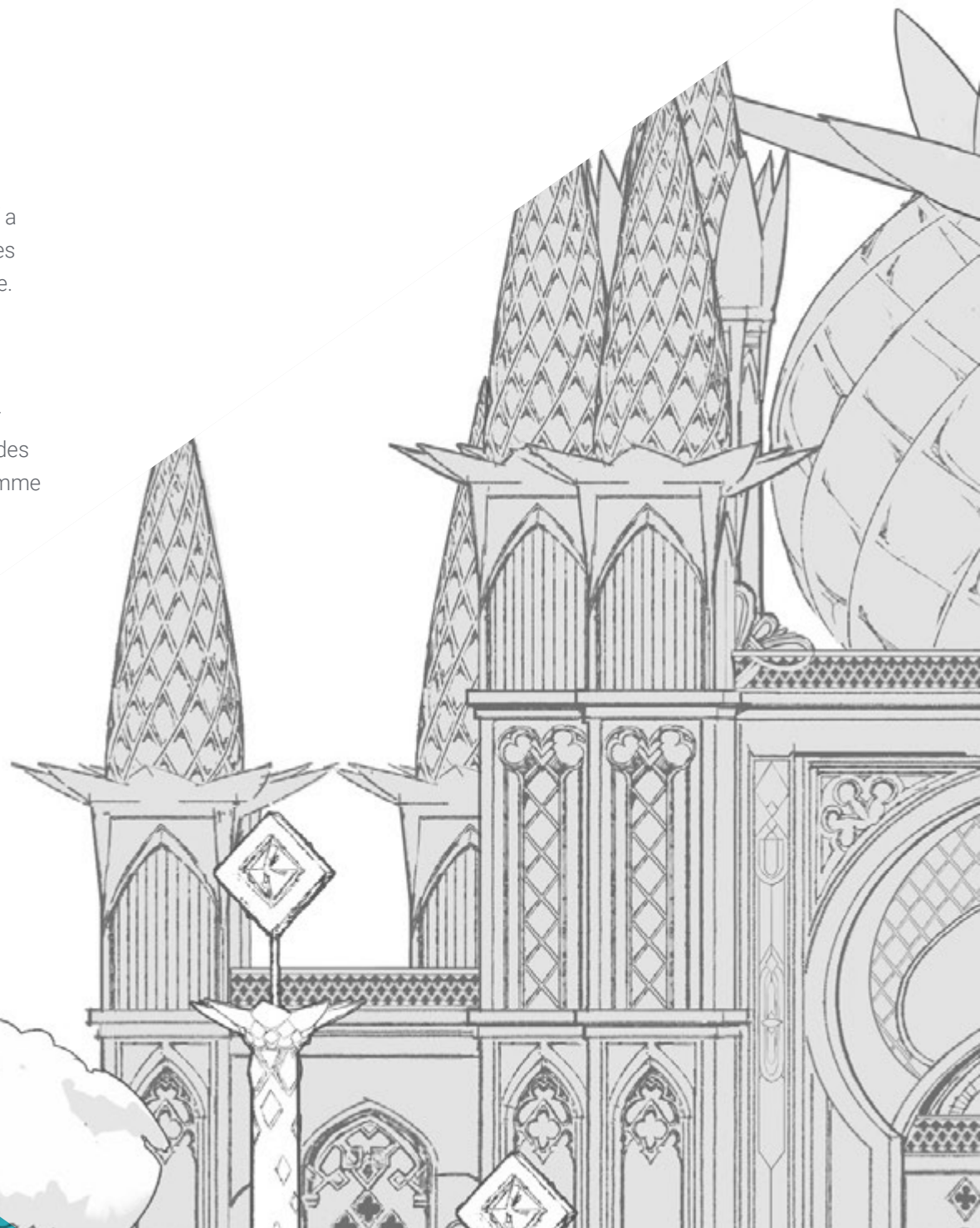
Diplôme

page 28

01

Présentation

Saviez-vous qu'au cours des dernières années, l'industrie du divertissement interactif a généré plus de revenus que l'industrie cinématographique ou sportive ? Le marché des jeux vidéo n'a jamais cessé de croître et les experts prévoient une nouvelle croissance. Mais avant que tout cela ne devienne visible et n'atteigne les consoles de jeux vidéo, il passe par les mains d'artistes et de créatifs qui sont de plus en plus sollicités par les développeurs de jeux vidéo. Se tenir au courant des nouvelles tendances dans le domaine du *Gaming* sera un facteur déterminant pour le professionnel de ce secteur important. Une connaissance approfondie du dessin et de sa discipline pour obtenir des finitions professionnelles est possible dans le cadre du développement de ce programme d'apprentissage destiné aux amateurs d'art pour les jeux vidéo.





“

Lancez-vous dans la conception de jeux vidéo avec le programme de dessin professionnel"

La création de jeux vidéo nécessite une formation et de l'inventivité. Chaque nouvelle œuvre commence par une idée qui est généralement capturée sur papier, appelée croquis, une réalité qui a été transcendée par le nombre d'applications et de logiciels de conception spécialisés qui ont vu le jour. Aujourd'hui, les outils mis en œuvre ont évolué et lorsqu'il s'agit de concevoir des environnements virtuels, les procédures deviennent de plus en plus techniques.

Grâce au Certificat en Dessin pour les Jeux Vidéo, l'étudiant profitera de l'utilisation de matériaux traditionnels et numériques, qui permettront de transférer le croquis vers de nouveaux formats *Responsive*. Vous développerez des lignes et des formes géométriques pour des environnements 3D, apprendrez à simplifier les formes et à appliquer des ombres tout en maintenant un équilibre entre les idées et le résultat final.

Ce programme est destiné aux personnes qui souhaitent perfectionner leurs niveau supérieur des dessins les transformer en outils professionnels. C'est pourquoi, avec la méthodologie d'étude en de TECH Université Technologique, de plus en plus de personnes bénéficient d'une formation dans un environnement sûr et personnalisé grâce à des processus d'apprentissage flexibles et efficaces.

TECH propose un programme éducatif en ligne complet qui réunit des contenus pratiques et théoriques téléchargeables sur tout type d'appareil, conçus par des experts de l'art des jeux vidéo ; avec un campus numérique composé de forums, de salles de réunion, de bibliothèques numériques, de chats et de plateformes de streaming, destiné à tous ceux qui ont la passion et le goût du dessin professionnel.

Ce **Certificat en Dessin 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 conception de jeux vidéo.
- ◆ Le contenu graphique et pratique de l'ouvrage fournit des informations concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle.
- ◆ Le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage par le biais d'exercices pratiques
- ◆ Il met l'accent sur les nombreuses facettes qui composent un projet de développement 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 à des contenus téléchargeables depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet.



Donner vie aux meilleurs scénarios de jeux vidéo est possible grâce à ce Certificat"

“

En seulement 6 semaines, vous apprendrez à différencier et à appliquer les techniques d'ombrage, de Lineart, de perspective, de manipulation et de présentation du croquis avec des contenus interactifs et en ligne"

Apprenez à mettre vos idées en perspective et à créer le prochain jeu vidéo viral avec ce Certificat en Dessin pour les Jeux Vidéo.

Passez du statut de joueur amateur à celui d'artiste professionnel de jeux vidéo.

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.

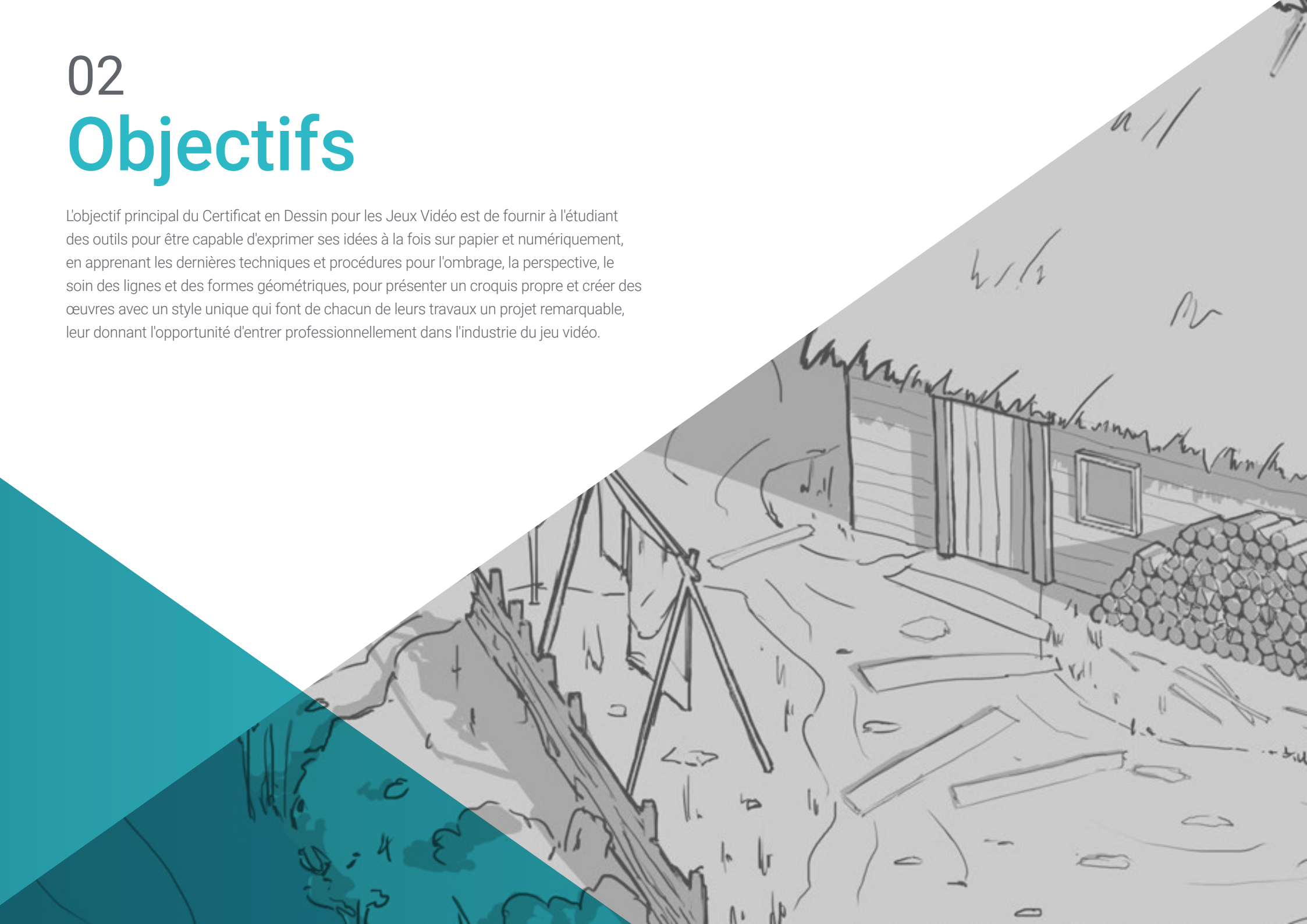
Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

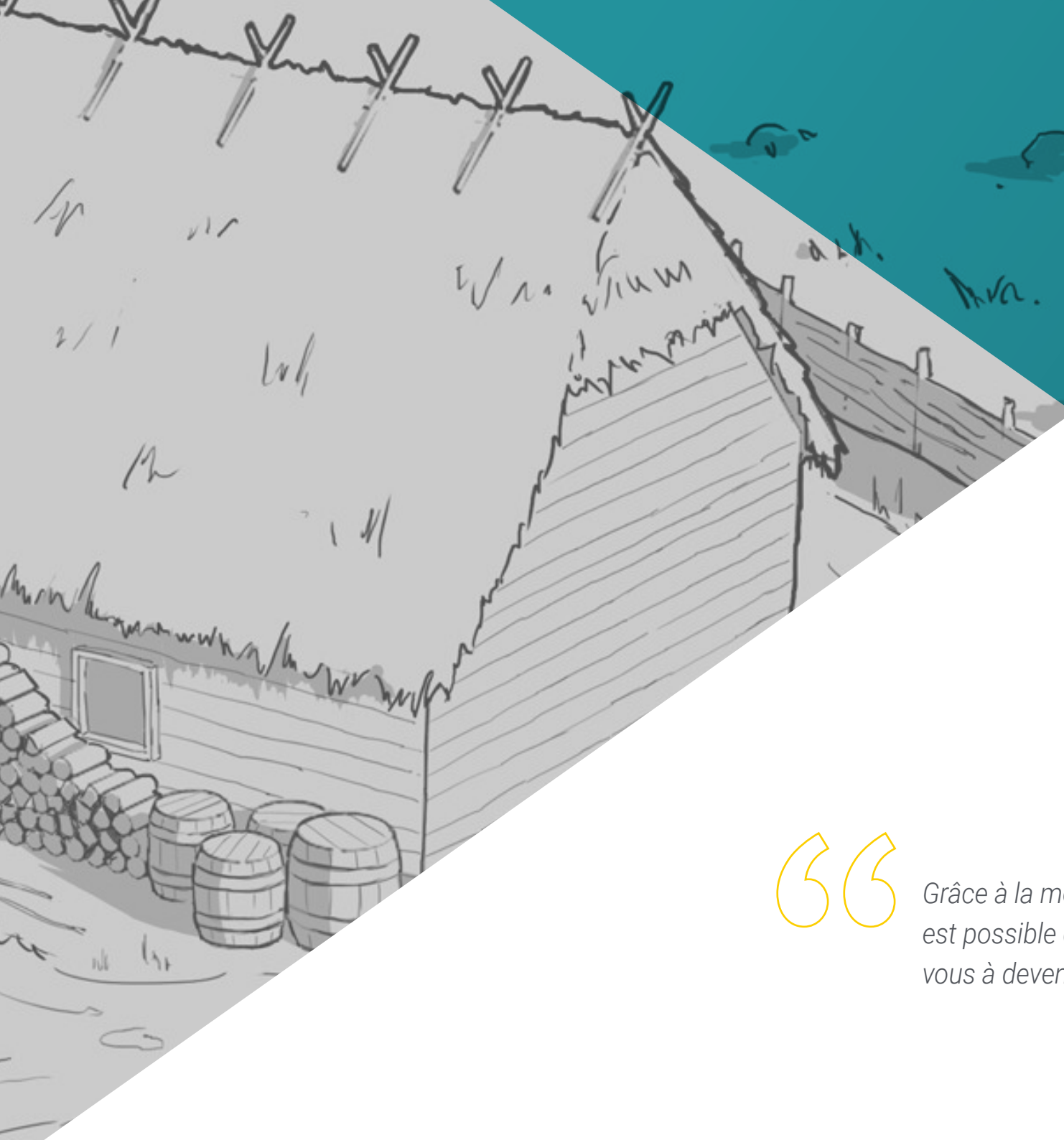
La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes. Ainsi l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.



02 Objectifs

L'objectif principal du Certificat en Dessin pour les Jeux Vidéo est de fournir à l'étudiant des outils pour être capable d'exprimer ses idées à la fois sur papier et numériquement, en apprenant les dernières techniques et procédures pour l'ombrage, la perspective, le soin des lignes et des formes géométriques, pour présenter un croquis propre et créer des œuvres avec un style unique qui font de chacun de leurs travaux un projet remarquable, leur donnant l'opportunité d'entrer professionnellement dans l'industrie du jeu vidéo.





“

Grâce à la méthodologie d'étude de TECH, il est possible d'atteindre vos objectifs, préparez-vous à devenir le meilleur Concept Art"



Objectifs généraux

- ◆ Apprendre les techniques et procédures de dessin professionnel les plus efficaces, telles que le trait, l'ombrage, l'encrage sur support, la perspective et la simplification des formes.
- ◆ Connaître la discipline de travail de l'artiste numérique pour préserver la santé et l'ergonomie.
- ◆ Réaliser des travaux pratiques en appliquant les techniques apprises grâce à la méthodologie interactive du cours
- ◆ Acquérir des compétences pour utiliser efficacement les ressources et les matériaux appropriés à chaque création





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître les principaux matériaux avec lesquels un artiste travaille.
- ◆ Apprendre à faire des croquis numériques et traditionnels
- ◆ Étudier la simplification de formes géométriques complexes.
- ◆ Améliorer le dessin au trait

“

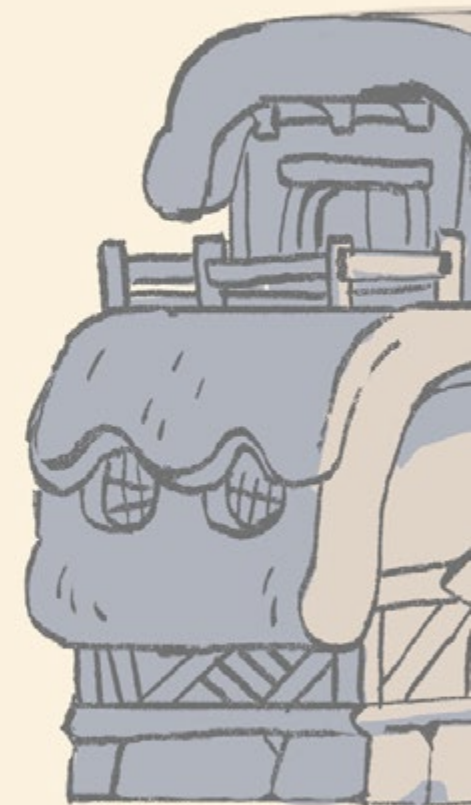
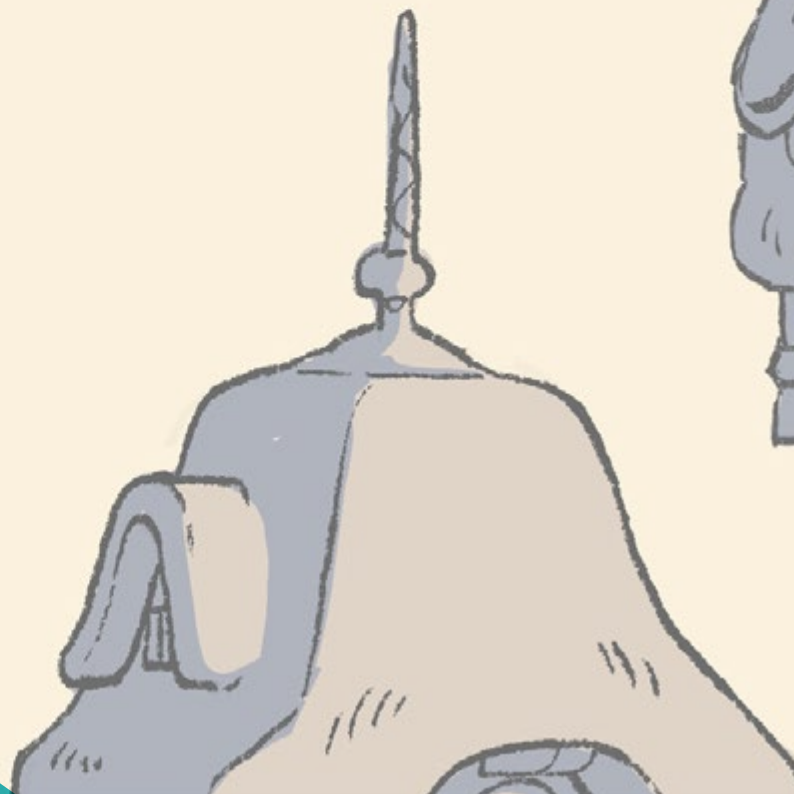
Vous améliorerez votre dessin au trait pour devenir un vrai professionnel”

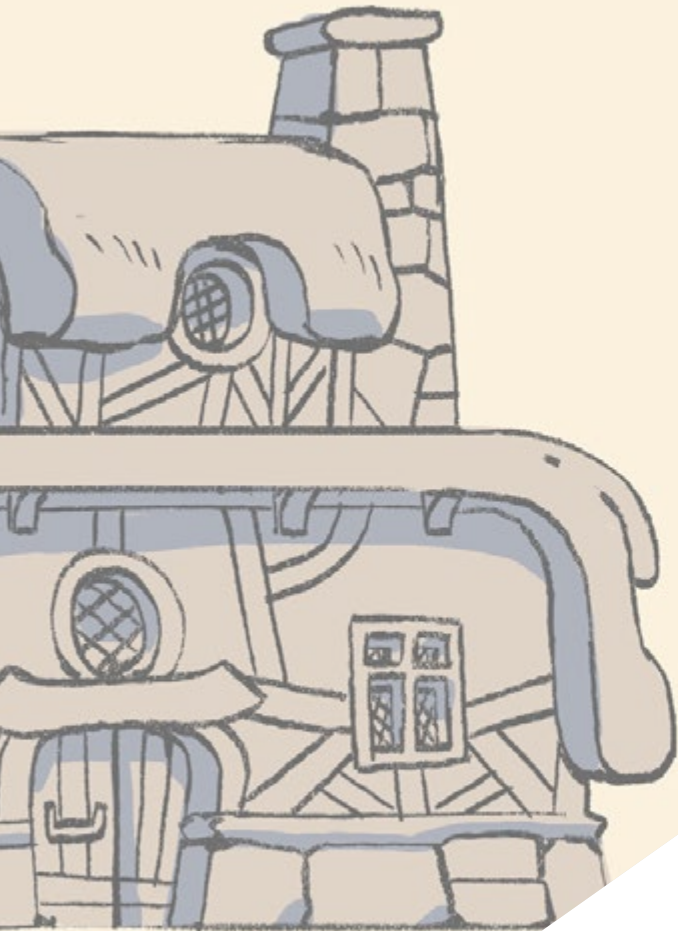


03

Direction de la formation

Le personnel enseignant qui a élaboré le Certificat en Dessin pour les Jeux Vidéo dispose de connaissances et d'une expérience approfondies qui permettront aux étudiants de commencer leur carrière dans le monde du dessin de manière professionnelle, grâce à un programme d'études conçu pour fournir les outils nécessaires à l'étudiant afin qu'il puisse entrer en toute sécurité sur le marché du travail actuel. Assurer une formation de qualité avec le soutien de TECH, la plus grande université numérique du monde.





“

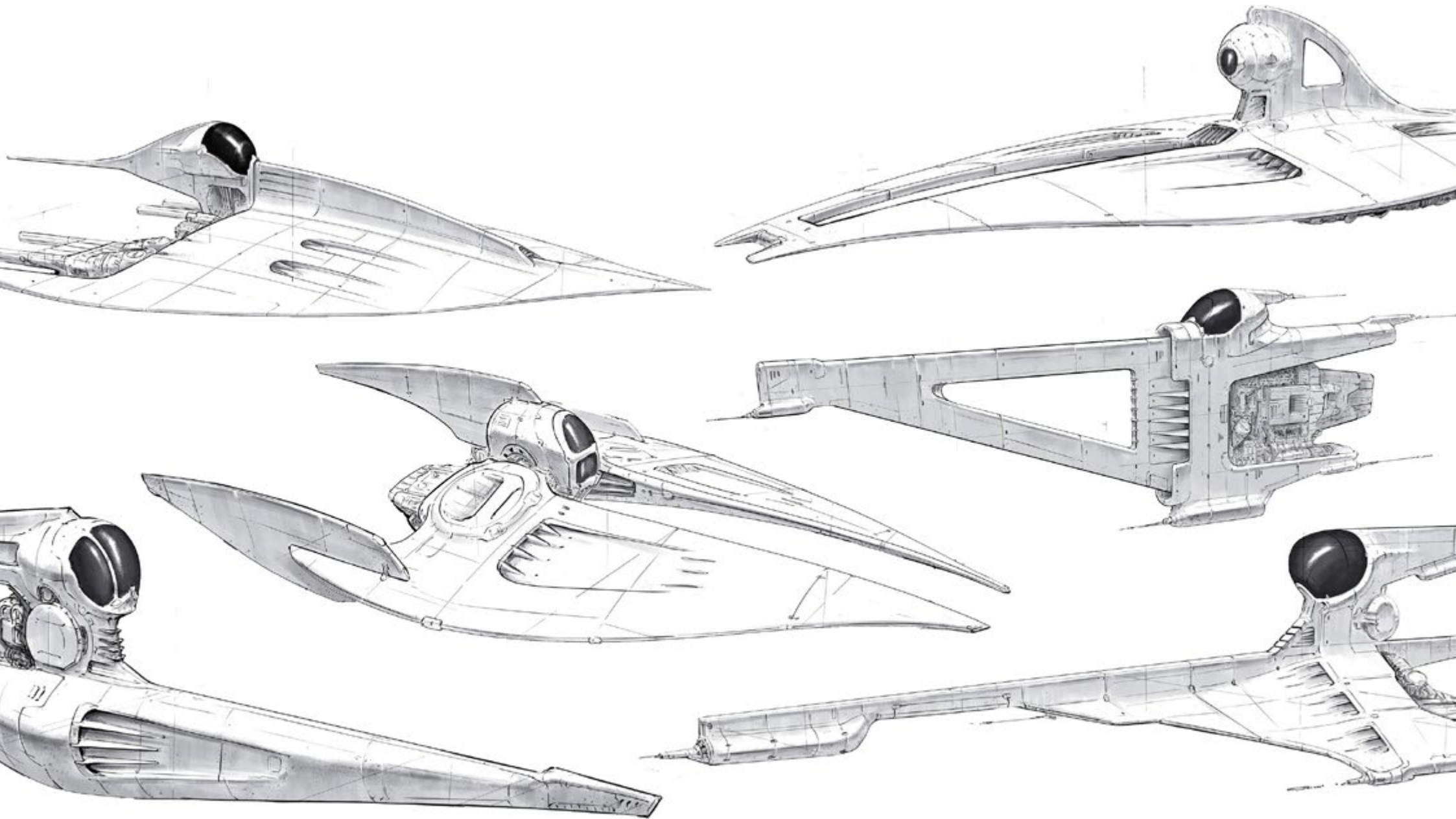
L'expérience d'apprentissage chez TECH vous apportera le confort et le dynamisme dont vous avez besoin pour vous former de nos jours, accompagné par des experts à tout moment"

Direction



D. Mikel Alaez, Jon

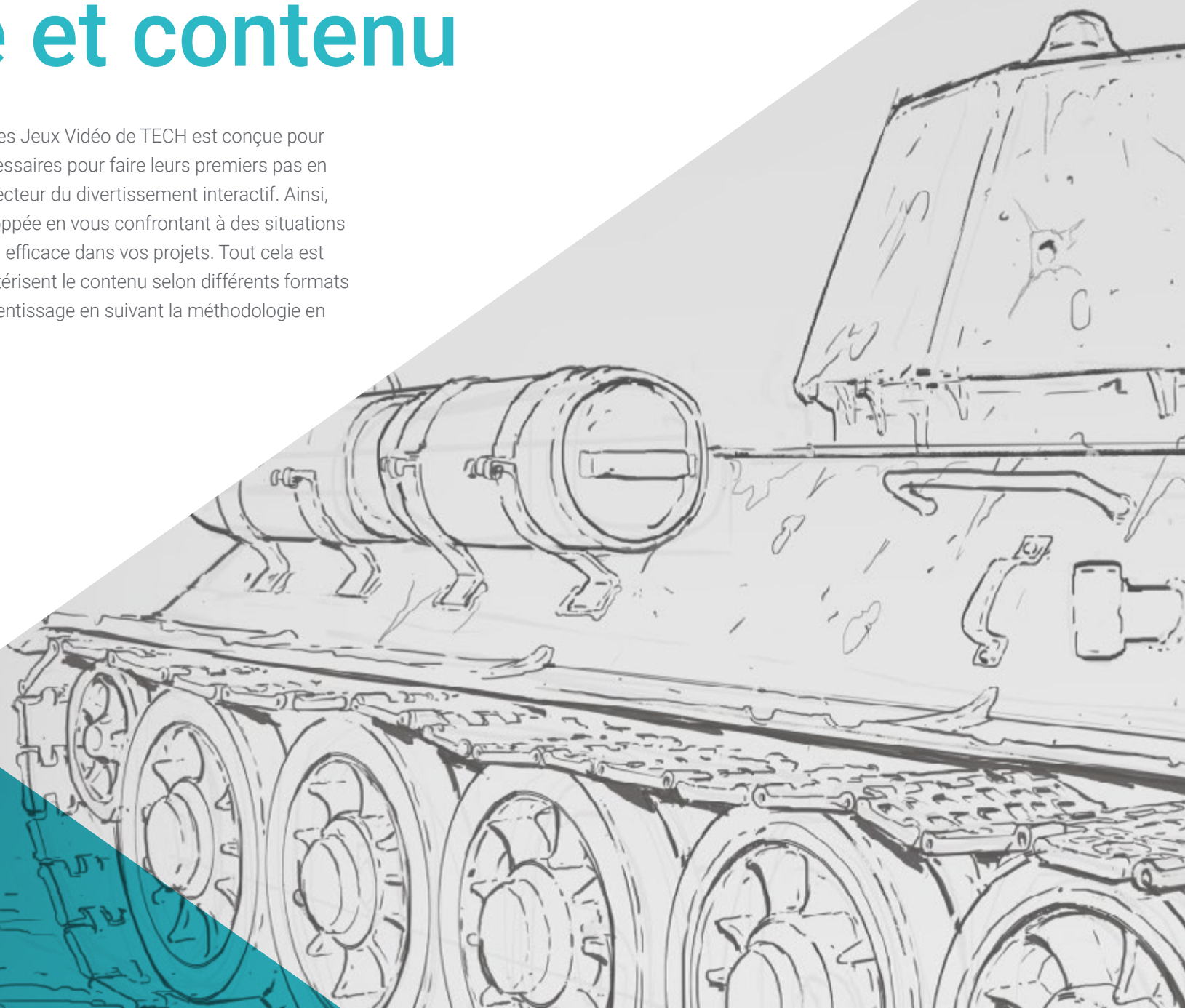
- Artiste conceptuel pour les personnages de English Coach Podcast
- Artiste conceptuel en Master D
- Diplômée en Art à l'Université des Beaux-Arts UPV
- Concept Art et Illustration Numérique à Master D Rendr

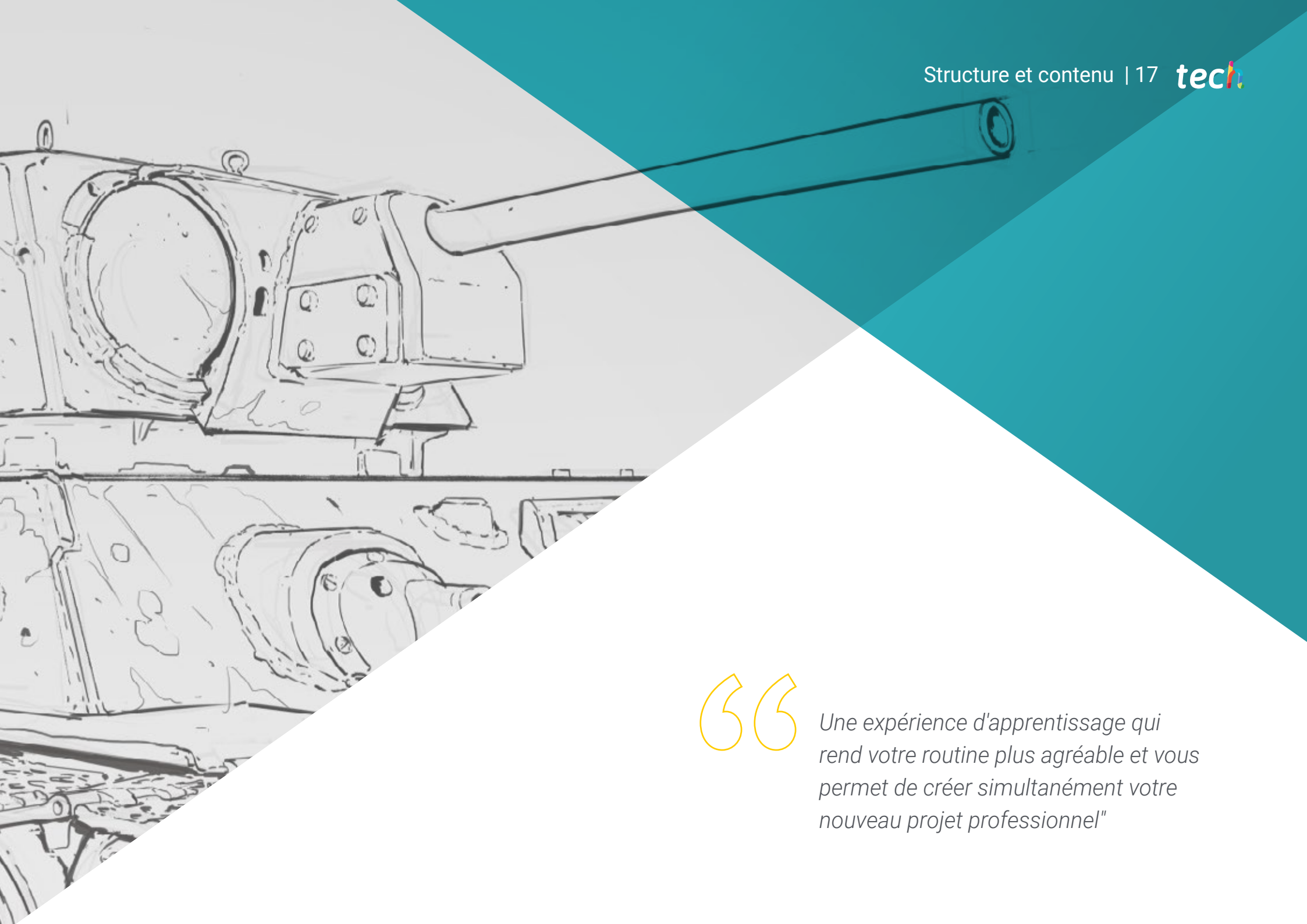


04

Structure et contenu

La structure de ce Certificat en Dessin pour les Jeux Vidéo de TECH est conçue pour fournir aux étudiants les connaissances nécessaires pour faire leurs premiers pas en tant qu'illustrateurs professionnels dans le secteur du divertissement interactif. Ainsi, votre expérience d'apprentissage sera développée en vous confrontant à des situations réelles afin de favoriser une prise de décision efficace dans vos projets. Tout cela est dirigé par des enseignants experts qui caractérisent le contenu selon différents formats et le distribuent pendant le processus d'apprentissage en suivant la méthodologie en ligne spécifique de TECH.



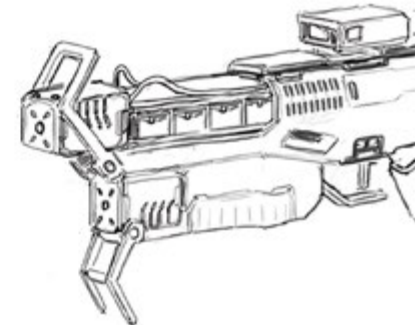
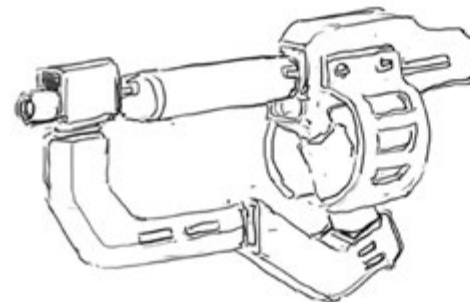
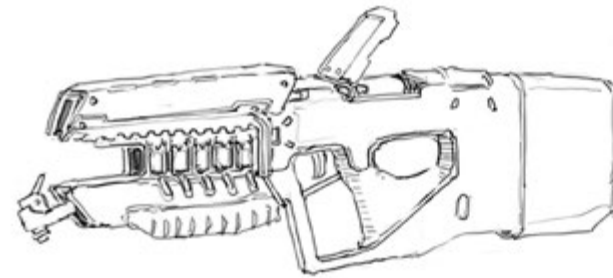
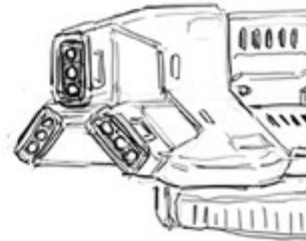
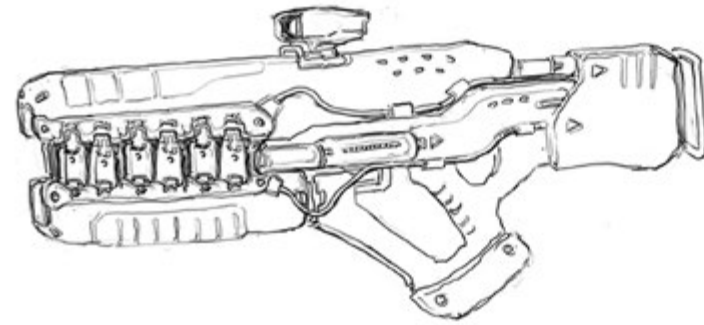


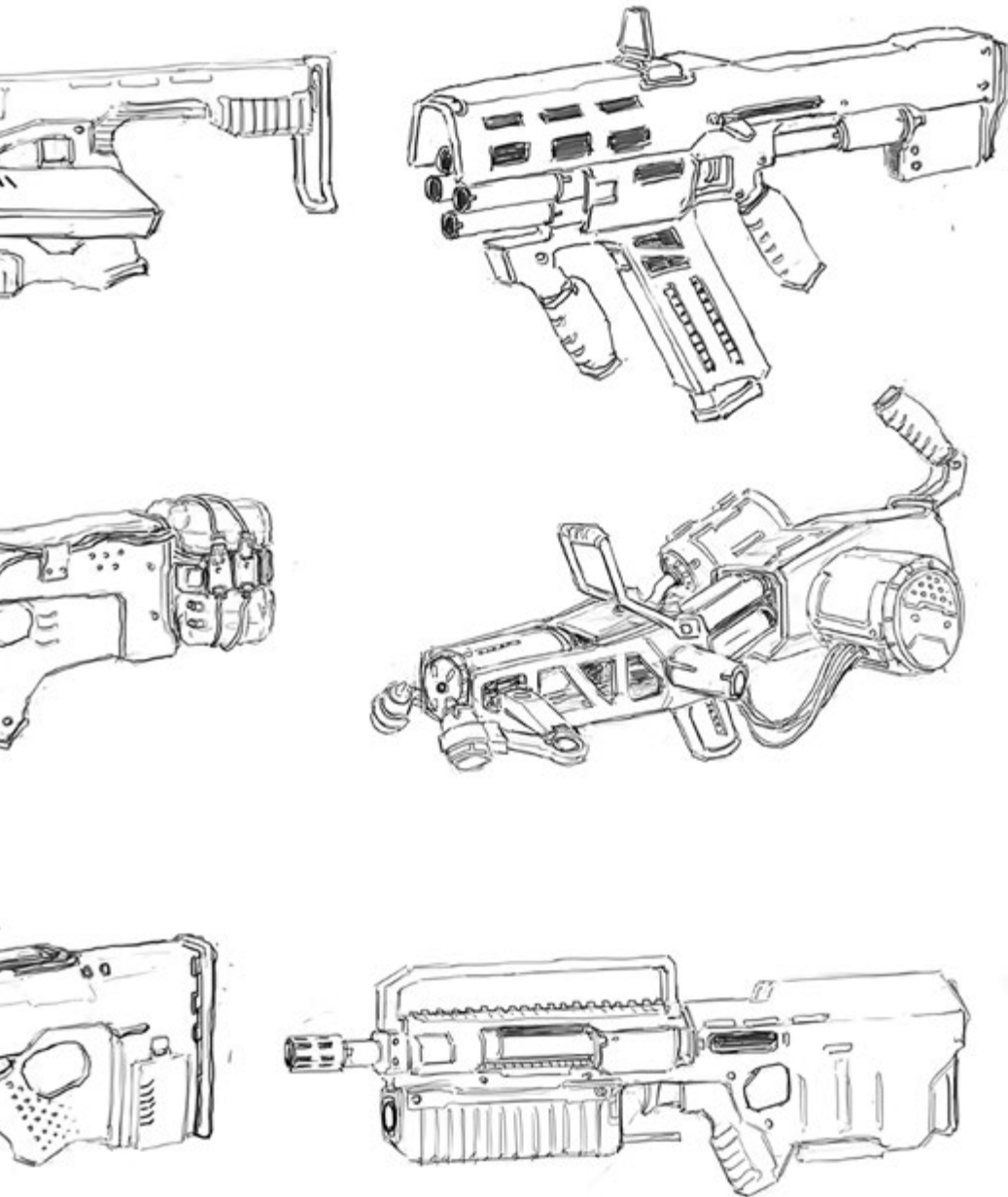
“

Une expérience d'apprentissage qui rend votre routine plus agréable et vous permet de créer simultanément votre nouveau projet professionnel"

Module 1. Dessin professionnel

- 1.1. Matériaux
 - 1.1.1. Traditionnel
 - 1.1.2. Digital
 - 1.1.3. Environnement
- 1.2. Ergonomie et chauffage
 - 1.2.1. Échauffement
 - 1.2.2. Repos
 - 1.2.3. Santé
- 1.3. Formes géométriques
 - 1.3.1. Ligne
 - 1.3.2. Ellipses
 - 1.3.3. Formes 3D
- 1.4. Perspective
 - 1.4.1. Un point de fuite
 - 1.4.2. Multiples points de fuite
 - 1.4.3. Conseils
- 1.5. Sketch
 - 1.5.1. Montage
 - 1.5.2. Digital vs. Traditionnel
 - 1.5.3. Nettoyer
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. A propos du sketch
 - 1.6.2. Digital
 - 1.6.3. Conseils





- 1.7. L'ombrage dans le dessin
 - 1.7.1. Trames
 - 1.7.2. Floutage
 - 1.7.3. Remplissage
- 1.8. Simplifier les formes
 - 1.8.1. Formes organiques
 - 1.8.2. Structures
 - 1.8.3. Fusion de formes simples
- 1.9. Encrage des médias
 - 1.9.1. Encre
 - 1.9.2. Stylo
 - 1.9.3. Digital
- 1.10. Améliorer le traçage
 - 1.10.1. Exercices.
 - 1.10.2. Affiner le traçage
 - 1.10.3. Mise en pratique

“

Améliorez vos compétences en matière de dessin et créez comme un vrai professionnel comme Akihiko Yoshida, Chris Metzen ou Tetsuya Nomura”

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.



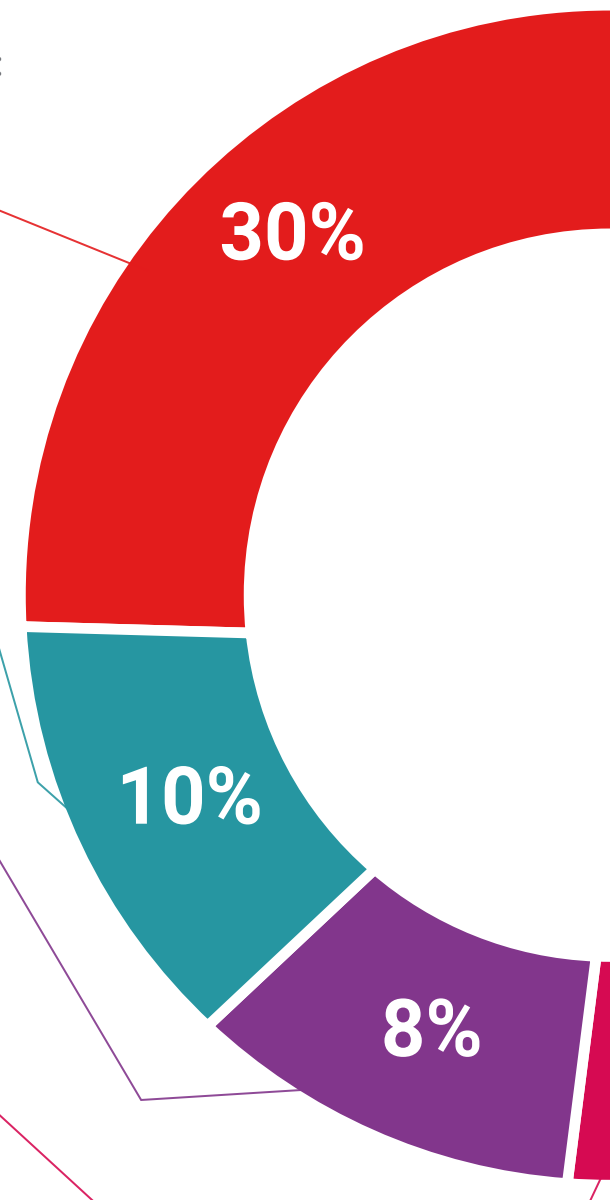
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Dessin pour les Jeux Vidéo, en plus d'une formation des plus rigoureuses et actualisées, l'accès à un diplôme 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 Dessin 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 Dessin 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 langues

tech université
technologique

Certificat

Dessin pour les Jeux Vidéo

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

Certificat

Dessin pour les Jeux Vidéo

