

# Certificat

## Graphiques Animés pour Jeux vidéo





## Certificat Graphiques Animés pour 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: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/graphiques-animés-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/graphiques-animés-jeux-video)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 16*

05

Diplôme

---

*page 24*

# 01 Présentation

Le processus de conception d'un jeu vidéo comporte un certain nombre de phases de développement, de la conception à la sortie. Dans certaines de ces phases, l'intervention d'experts en création de Graphiques Animés pour Jeux vidéo est nécessaire pour incorporer ces éléments dans le jeu. Cette tâche peut donc devenir essentielle, car des compétences très spécifiques dans le domaine sont nécessaires pour pouvoir atteindre correctement les objectifs. Ce diplôme offre aux étudiants les meilleures connaissances en matière de conception graphique de mouvement dans le but de leur permettre de réussir immédiatement dans l'industrie du jeu vidéo.





“

*After Effects est un outil fondamental pour ajouter des graphiques animés aux jeux vidéo. Spécialisez-vous avec cette qualification et devenez un élément essentiel de votre entreprise”*

Il y a tellement d'éléments visuels de nature différente dans chaque jeu vidéo qu'il est très difficile pour les joueurs et les utilisateurs de savoir combien de spécialistes ont été impliqués et ont apporté leurs talents. Ainsi, l'un de ces éléments est le motion graphics, qui est normalement créé par un logiciel spécifique qu'il faut connaître à la perfection pour le maîtriser et en extraire tout ce qu'il peut offrir.

Ainsi, le cas du programme After Effects est très important car il s'agit de l'un des outils les plus standardisés dans l'industrie du jeu vidéo pour créer ce type de graphiques. C'est pourquoi TECH offre à ses étudiants la possibilité de se spécialiser dans cette matière avec ce Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo, afin qu'ils aient de plus grandes possibilités d'accès aux grandes entreprises du secteur.

Cette qualification est entièrement en ligne et son contenu a été conçu par les plus grands spécialistes du domaine, ce qui garantit que les étudiants bénéficieront du meilleur enseignement possible pour accéder aux meilleures opportunités d'emploi.

Ce **Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Design de Jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus, rassemblent des informations profondes et complexes sur la création de motion graphics
- ◆ Les exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes pour la création de graphiques animés
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Les graphiques animés sont un élément fondamental des jeux vidéo. Passez ce diplôme et devenez un expert"*

“

*Les entreprises ont besoin de spécialistes de la conception de graphiques animés. Prenez ce Certificat et entrez dans le secteur comme vous l'avez toujours voulu"*

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 axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Atteignez tous vos objectifs grâce à ce programme éducatif innovant.*

*La voie la plus rapide vers le succès dans le monde des jeux vidéo est la spécialisation.*



# 02

## Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo est de fournir aux étudiants les meilleures connaissances pour la conception de ce type d'éléments visuels qui sont si importants dans les jeux vidéo. Ainsi, à l'issue de ce diplôme, les étudiants seront en mesure de concevoir et de créer toutes sortes de graphiques animés appliqués à des jeux vidéo de différents genres et styles. Cela vous ouvrira les portes des grandes entreprises du secteur.





“

*Vous avez de grands objectifs et  
TECH vous aidera à les atteindre”*

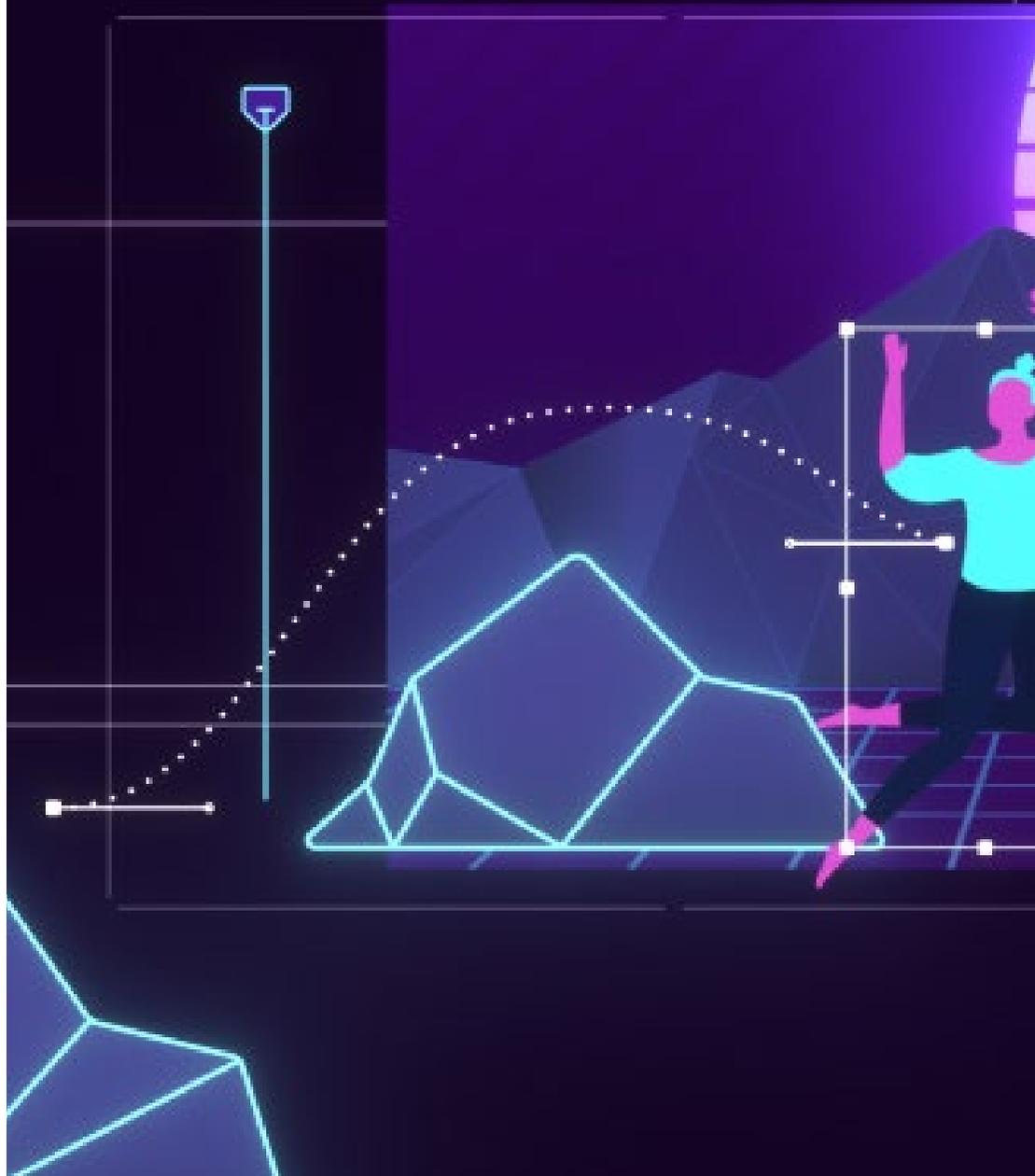


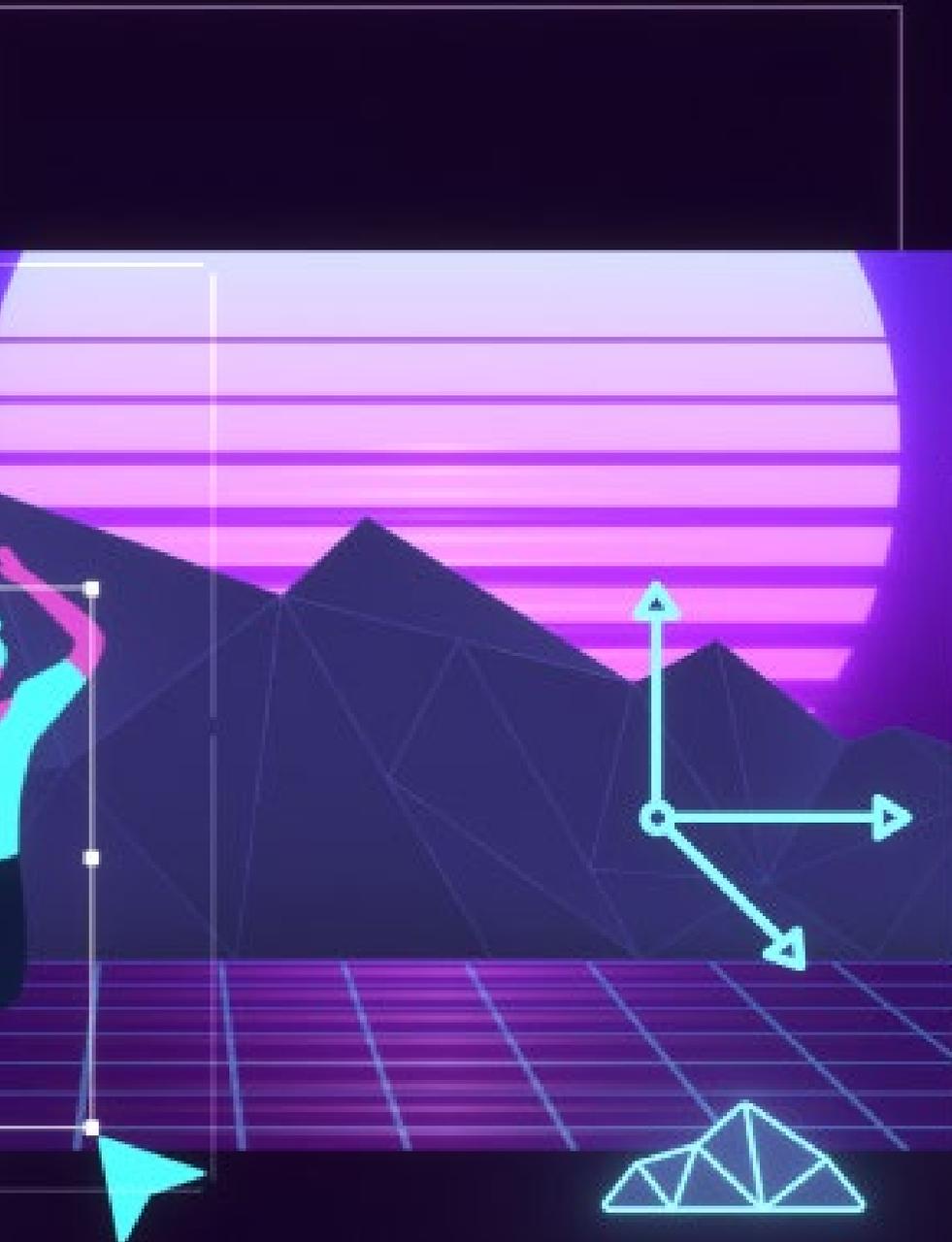
## Objectifs généraux

- ◆ Obtenir une maîtrise générale du programme After Effects
- ◆ Comprendre les éléments qui composent les graphiques animés
- ◆ Acquérir des compétences dans l'utilisation des différents outils utilisés pour concevoir des graphiques animés
- ◆ Savoir comment importer et exporter correctement des fichiers

“

*N'attendez pas plus longtemps et inscrivez-vous. Vous savez que vous allez réussir grâce à ce Certificat”*





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Effectuer des tâches de post-production numérique avec des logiciels de composition numérique multi couche et de montage vidéo numérique
- ◆ Traduire une idée à partir de sa conception initiale par des dessins préparatoires et utiliser des outils, des filtres et des effets dans la production d'originaux graphiques
- ◆ Agir efficacement en tant que membre d'une équipe créative, en atteignant les objectifs de tâches complexes
- ◆ Développer une grande variété d'idées pour contribuer à l'équipe créative

# 03

## Structure et contenu

Ce Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo a été conçu par les meilleurs experts du domaine, afin que les étudiants puissent appliquer son contenu directement dans leur carrière. Cette qualification est structurée en 1 module, subdivisé en 10 sujets, grâce auxquels les étudiants peuvent apprendre tout ce dont ils ont besoin pour devenir des experts dans le domaine et devenir des professionnels recherchés dans l'industrie.





“

*Le meilleur contenu pour se spécialiser  
dans la maîtrise d'After Effects"*

## Module 1. Graphiques animés

- 1.1. Introduction à After Effects
  - 1.1.1. Ce qu'est After Effects et à quoi il sert. Exemples illustratifs
  - 1.1.2. Paramètres et interface du projet
  - 1.1.3. Paramètres de composition, pinceaux et fenêtres
  - 1.1.4. Définir le flux de travail: créer un projet de base
  - 1.1.5. Questions préliminaires sur la vidéo
  - 1.1.6. Profondeur des couleurs, formats d'écran, compression audio et vidéo
- 1.2. Les bases d'After Effects
  - 1.2.1. Importation
  - 1.2.2. Outils de bases. Types de couches et options
  - 1.2.3. Propriétés de transformation et origine des coordonnées
  - 1.2.4. Exportation H.264 de base
- 1.3. Pinceaux et espace 3D
  - 1.3.1. Panneaux de pinceaux et effet de Peinture
  - 1.3.2. Gomme, pinceau de clonage, pinceau de rotoscopie
  - 1.3.3. Activez l'espace 3D. Vues pour travailler en 3D
  - 1.3.4. Propriétés des matériaux et des transformations
  - 1.3.5. Lumières et caméras. Contrôle de la caméra
  - 1.3.6. Outil de caméra unifiée. Vue personnalisée
  - 1.3.7. Texte 3D: extrusion de texte *Raytracing*
  - 1.3.8. Point de fuite et projection de la caméra
- 1.4. Texte et transparents
  - 1.4.1. Outil texte
  - 1.4.2. Styles de couches
  - 1.4.3. Animateurs, plages et sélecteurs
  - 1.4.4. Préréglages de l'animation du texte
  - 1.4.5. Canal *alpha*: *Mates Alpha* et préservation de la transparence
  - 1.4.6. Panel Control du transfert: *Track Mate*, modes de fusion, préservation de la transparence sous-jacente
  - 1.4.7. Incrustation de la luminosité
- 1.5. Masques et couches de forme
  - 1.5.1. Outils de création et d'édition de masques
  - 1.5.2. Couches de forme
  - 1.5.3. Conversion de textes et de graphiques en couches ou masques de forme
  - 1.5.4. Les masques comme chemins
  - 1.5.5. Effets qui fonctionnent avec les masques: trait, gribouillage
- 1.6. Animation
  - 1.6.1. *Keyframes*. Types
  - 1.6.2. Trajectoires
  - 1.6.3. Graphiques de courbes
  - 1.6.4. Conversion de l'audio en *keyframes*
  - 1.6.5. Les parents et les précompositions
  - 1.6.6. Techniques d'animation alternatives: *Loops*, séquençage de couches, outil de transformation gratuit, croquis de mouvement, curseur
  - 1.6.7. Remappage du temps
- 1.7. Effets et clé chromatique
  - 1.7.1. Application des effets
  - 1.7.2. Exemples d'effets
  - 1.7.3. Correction des couleurs
  - 1.7.4. *Croma Key: Keylight*
- 1.8. Stabiliser
  - 1.8.1. Stabilisateur classique
  - 1.8.2. Stabilisateur de déformation
  - 1.8.3. Options de suivi
  - 1.8.4. Stabilisateurs de position, de rotation et d'échelle



- 1.9. *Tracking* et expressions
  - 1.9.1. Suivi de la position et de la rotation. Perspective
  - 1.9.2. Suivi avec des solides, des couches de réglage et des objets nuls
  - 1.9.3. *Track 3D*. Incorporation de logos, de textes ou d'images dans l'espace 3D
  - 1.9.4. Moka AE
  - 1.9.5. Expressions: *Time*
  - 1.9.6. Expressions: *Loop Out*
  - 1.9.7. Expressions: *Wiggle*
- 1.10. Exportation
  - 1.10.1. Configurations d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation I
  - 1.10.2. Configurations d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation II
  - 1.10.3. Configurations d'exportation: formats et codecs les plus courants pour l'édition et la visualisation III
  - 1.10.4. Sauvegarde de projets complets: compilation des fichiers et *Backup*

“ Il n'existe pas de programme plus complet pour maîtriser la technique du motion graphics design ”

04

# 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.



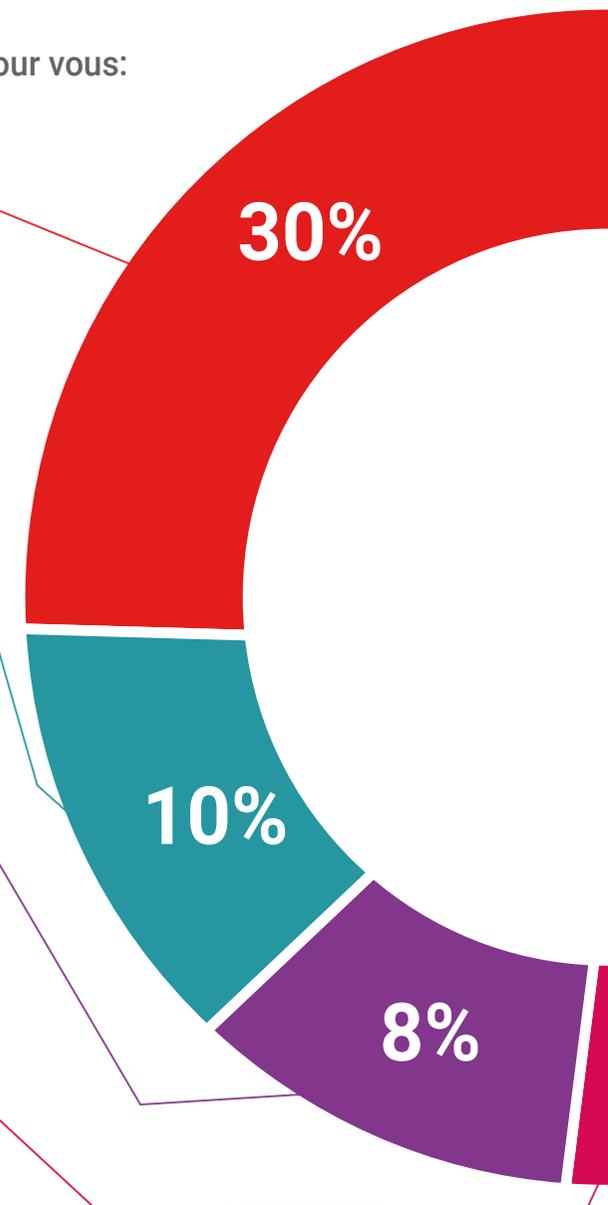
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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.



# 05 Diplôme

Le Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Graphiques Animés pour Jeux vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Graphiques Animés pour 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.



**Certificat**  
Graphiques Animés  
pour Jeux vidéo

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

Certificat

Graphiques Animés  
pour Jeux vidéo