

Certificat Graphiques



tech université
technologique

Certificat Graphiques

- » 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/graphiques

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

La création de graphiques est l'une des tâches fondamentales de la conception de jeux vidéo. La maîtrise de ce type de compétences est essentielle dans certaines phases du développement d'un jeu. Toute entreprise a donc besoin de spécialistes dans ce domaine, capables de gérer les logiciels dédiés à cette tâche et d'atteindre ainsi ses objectifs. Ce diplôme offre aux étudiants toutes les connaissances nécessaires pour se spécialiser dans la conception de différents types de graphiques, en apprenant tout sur les programmes informatiques utilisés pour les produire.



“

Concevoir des graphiques de haut niveau appliqués aux jeux vidéo et bénéficier de grandes opportunités dans ce secteur”

Les jeux vidéo sont constitués d'un grand nombre d'éléments visuels, tant mobiles que fixes. Certains d'entre eux sont modélisés directement à l'aide de techniques de conception 2D ou 3D, puis intégrés au jeu. Mais il existe d'autres composants qui sont créés avec d'autres types d'outils. C'est le cas des projets graphiques sans mouvement, qui peuvent être créés à l'aide de logiciels spécialisés tels qu'Illustrator.

Illustrator est un programme informatique populaire utilisé pour créer toutes sortes de conceptions pour un large éventail d'environnements, des publications journalistiques aux compositions photographiques à des fins publicitaires. Le monde des jeux vidéo bénéficie également de ce type d'applications et peut profiter de toutes les options pour les intégrer à ses projets.

Ainsi, ce Certificat en Graphiques offre à ses étudiants la possibilité de se spécialiser dans ce domaine, afin de pouvoir travailler dans l'industrie du jeu vidéo en réalisant des designs de toutes sortes avec les logiciels standardisés du secteur.

Ce diplôme consiste également en un module et est enseigné entièrement en ligne, ce qui permet aux étudiants de combiner leurs études avec leur vie professionnelle.

Ce **Certificat en Graphiques** 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 conception de jeux vidéo
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique de l'ouvrage fournit des informations détaillées sur la conception graphique appliquée aux jeux vidéo
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ 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
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



L'industrie du jeu vidéo a besoin de spécialistes de la composition graphique et cela pourrait être votre chance de percer dans ce secteur"

“ *Ce Certificat vous permettra d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour réaliser toutes sortes de conceptions pour les jeux vidéo* ”

Apprenez à connaître les logiciels les plus utilisés dans l'industrie du jeu vidéo grâce à ce diplôme.

Votre chance de réussir dans le monde des jeux vidéo est arrivée. Ne la manquez pas.

Le corps enseignant du 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 de ce diplôme est de permettre aux étudiants d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour produire tous les types de graphiques et de dessins appliqués aux jeux vidéo, en utilisant les outils informatiques appropriés. Ainsi, à l'issue de ce Certificat en Graphiques, les étudiants seront capables d'effectuer toutes sortes de tâches visuelles dans des entreprises de jeux vidéo de profils variés. Pour cette raison, ce programme est la meilleure opportunité pour les professionnels du secteur de progresser et d'apporter un changement significatif dans leur vie professionnelle.



“

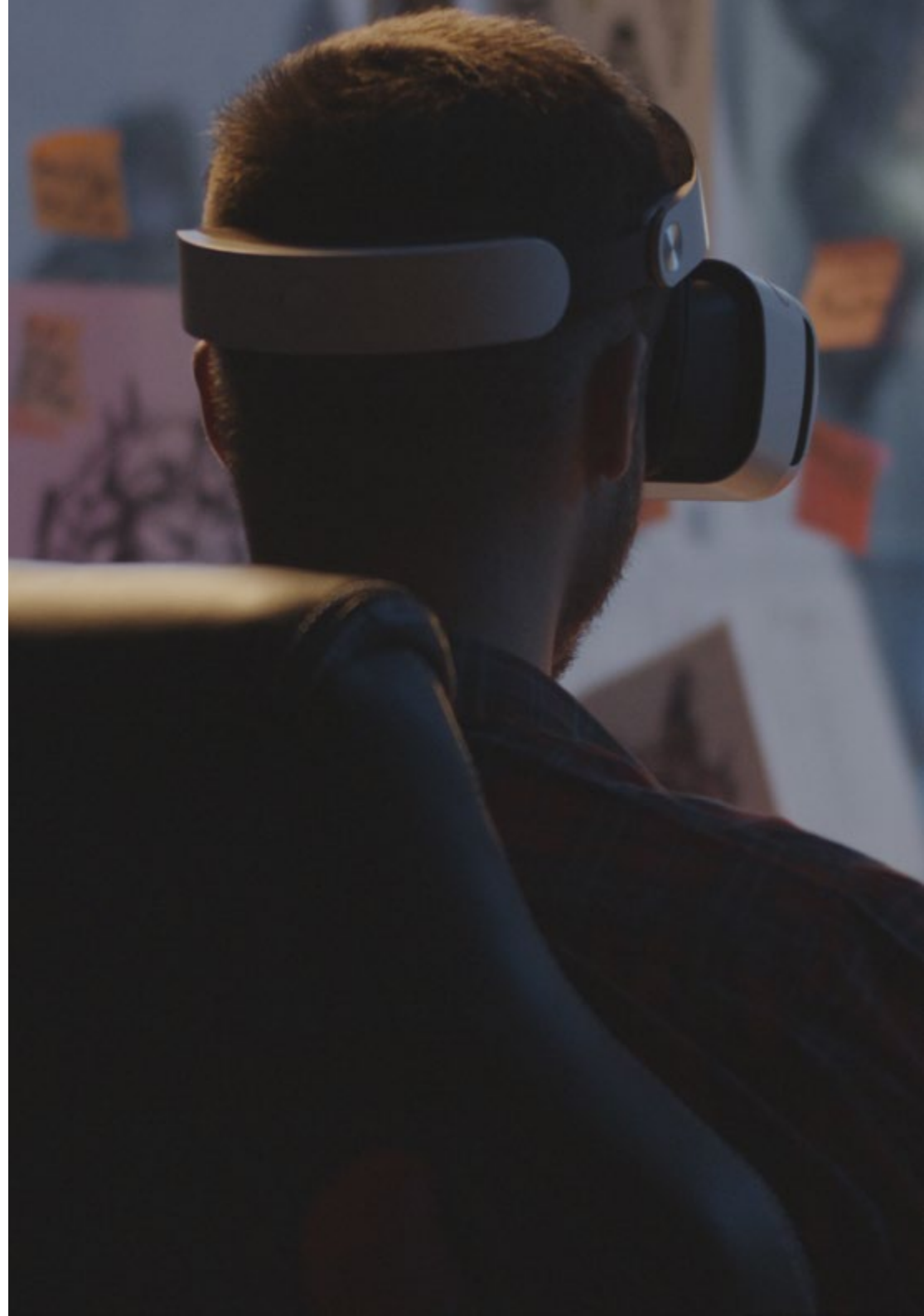
Votre objectif de faire partie d'une grande entreprise du secteur des jeux vidéo n'a jamais été aussi proche. Inscrivez-vous et obtenez-le"



Objectifs généraux

- ♦ Comprendre ce qui fait une bonne conception graphique pour les jeux vidéo
- ♦ Maîtrise du logiciel de conception Illustrator
- ♦ Être capable d'appliquer les meilleures solutions de conception dans chaque cas
- ♦ Comprendre comment les graphiques sont intégrés dans les jeux vidéo

“ *TECH vous aide à atteindre vos objectifs. Terminez ce diplôme et atteignez le sommet* ”





Objectifs spécifiques

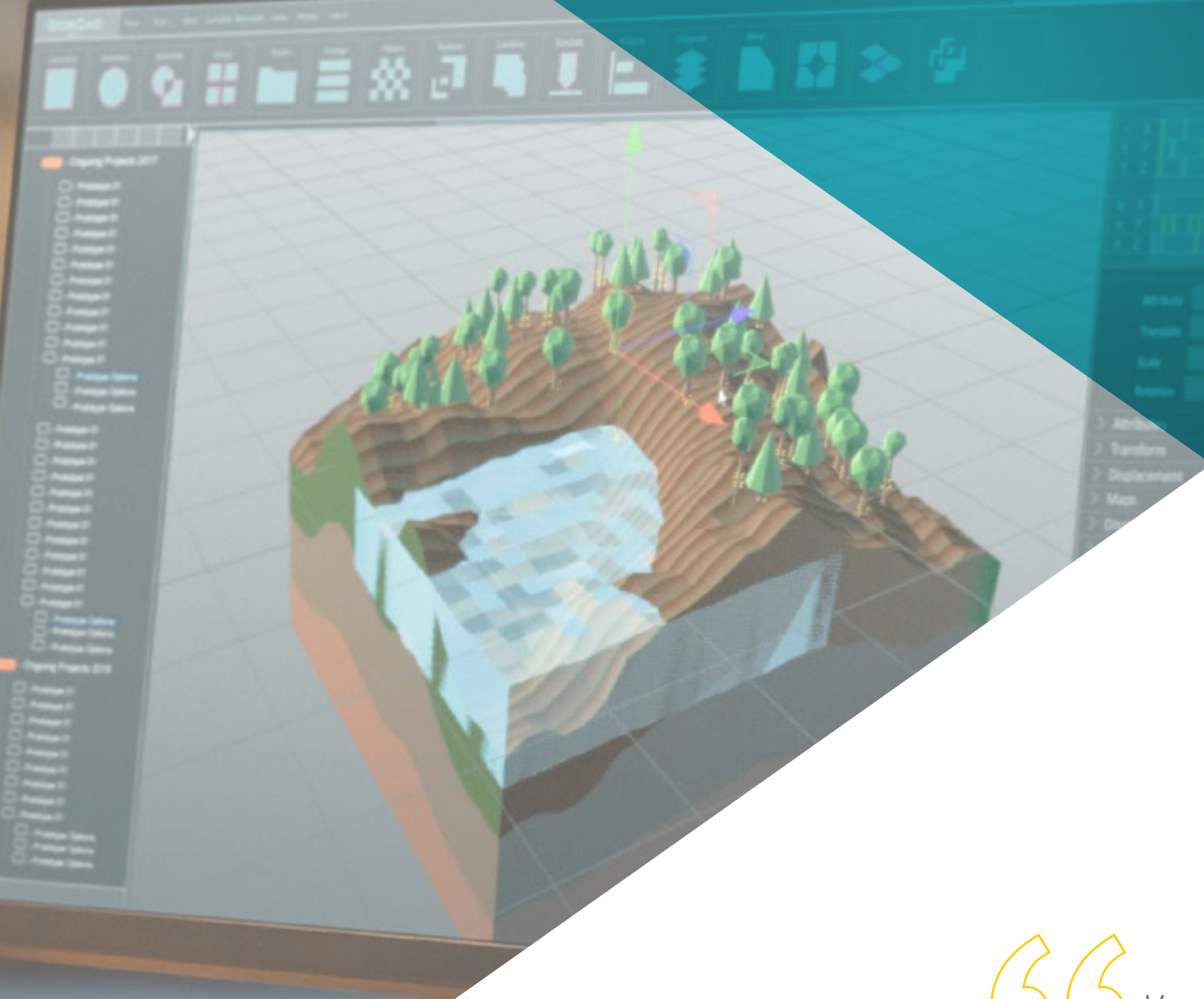
- ◆ Découvrez le dessin vectoriel comme outil de production de projets graphiques
- ◆ Utiliser correctement les différents outils de manière efficace et créative
- ◆ Appliquer les connaissances techniques acquises en démontrant une compréhension des différents médias graphiques

03

Structure et contenu

Ce Certificat en Graphiques a été conçu par des spécialistes de premier plan dans ce domaine. Cela permet aux étudiants d'avoir accès aux meilleures connaissances, afin qu'ils puissent devenir de grands experts du secteur des jeux vidéo, en devenant des professionnels très appréciés dans leur environnement. De cette façon, les étudiants obtiendront toutes les compétences nécessaires pour progresser dans ce secteur et s'établir dans l'une des grandes entreprises du monde des jeux vidéo.





“ Vous ne trouverez pas de meilleurs contenus pour se spécialiser dans le design appliqué aux jeux vidéo ”

Module 1. Graphiques

- 1.1. Introduction à l'environnement Illustrator
 - 1.1.1. Environnement Illustrator
 - 1.1.2. Préparation d'un document
 - 1.1.3. Adaptation du document aux besoins
 - 1.1.4. Boîte à outils
- 1.2. Le dessin avec Illustrator
 - 1.2.1. Dessiner avec des formes géométriques de base
 - 1.2.2. Règles de guidage et grille
 - 1.2.3. Tracés et courbes de Bézier
 - 1.2.4. Autres opérations
- 1.3. Opérations avec des objets
 - 1.3.1. Outils de visualisation
 - 1.3.2. Opérations avec des objets
 - 1.3.3. Types de sélection
 - 1.3.4. Isolement des illustrations
- 1.4. Travailler avec la couleur
 - 1.4.1. Panneau d'échantillons
 - 1.4.2. Échantillons de couleurs
 - 1.4.3. Échantillons en gradient
 - 1.4.4. Outil de maillage dégradé
- 1.5. Travailler avec du texte
 - 1.5.1. Formatage des caractères et des paragraphes
 - 1.5.2. Opérations de texte
 - 1.5.3. Travailler avec du texte et des graphiques
 - 1.5.4. Autres opérations de texte
- 1.6. Brosses et échantillons de motifs
 - 1.6.1. Types de brosses
 - 1.6.2. Opérations de brossage
 - 1.6.3. Bibliothèques de brosses
 - 1.6.4. Autres opérations de texte





- 1.7. Des images à colorier. Vectorisation et coloration des dessins
 - 1.7.1. Contrôles du remblai
 - 1.7.2. Couleur du trait
 - 1.7.3. Combinaisons de couleurs et de traits
 - 1.7.4. Vectorisation
 - 1.7.5. Autres opérations
- 1.8. Filtres et effets
 - 1.8.1. A propos des effets
 - 1.8.2. Application d'un effet
 - 1.8.3. Effets de trame
 - 1.8.4. Options de rasterisation
 - 1.8.5. Appliquer des effets aux images bitmap
 - 1.8.6. Amélioration des performances des effets cartes mentales
Modification ou élimination d'un effet
- 1.9. Effets 3D
 - 1.9.1. Création d'objets 3D
 - 1.9.2. Définition des options
 - 1.9.3. Ajout d'un trait de biseau personnalisé
 - 1.9.4. Rotation d'un objet
 - 1.9.5. Attribution d'une œuvre d'art à un objet 3D
- 1.10. Emballage
 - 1.10.1. Exportation
 - 1.10.2. Importation
 - 1.10.3. Application pratique d'Illustrator dans les jeux vidéo
 - 1.10.4. Analyse des jeux vidéo



Le programme le plus innovant et le plus spécialisé pour vous permettre de travailler immédiatement dans l'industrie du jeu vidéo"

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.



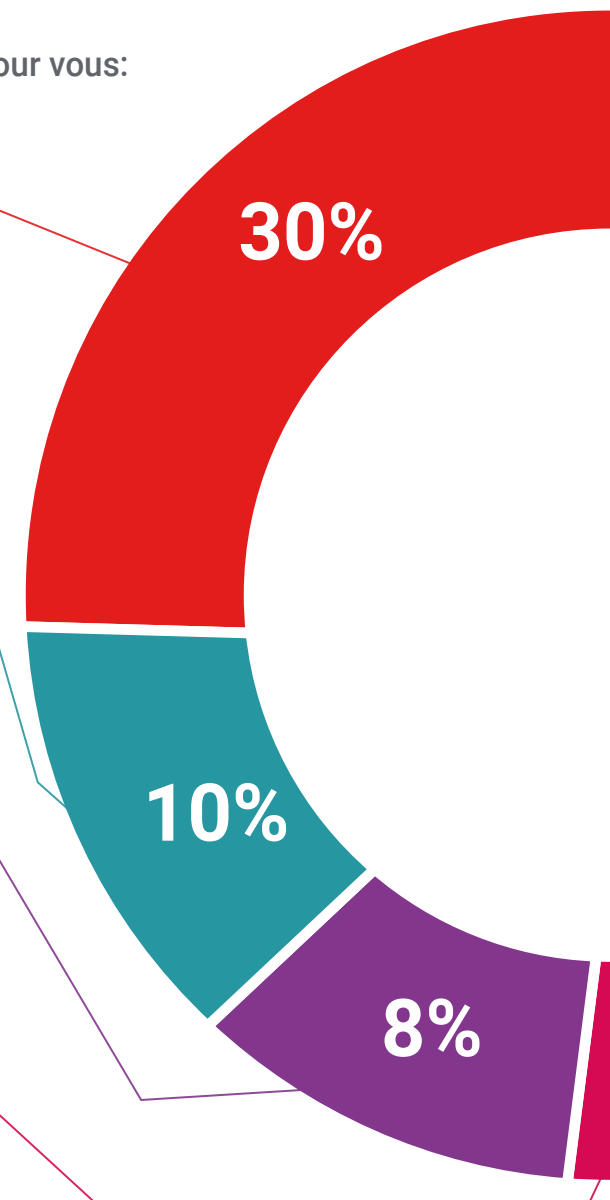
Pratique des aptitudes et des compétences

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 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 diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des démarches administratives”*

Ce **Certificat en Graphiques** 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**

N° d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Graphiques

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

Certificat Graphiques

