

Certificat

Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo



Certificat Volumes Artistiques 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-videos/cours/volumes-artistiques-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

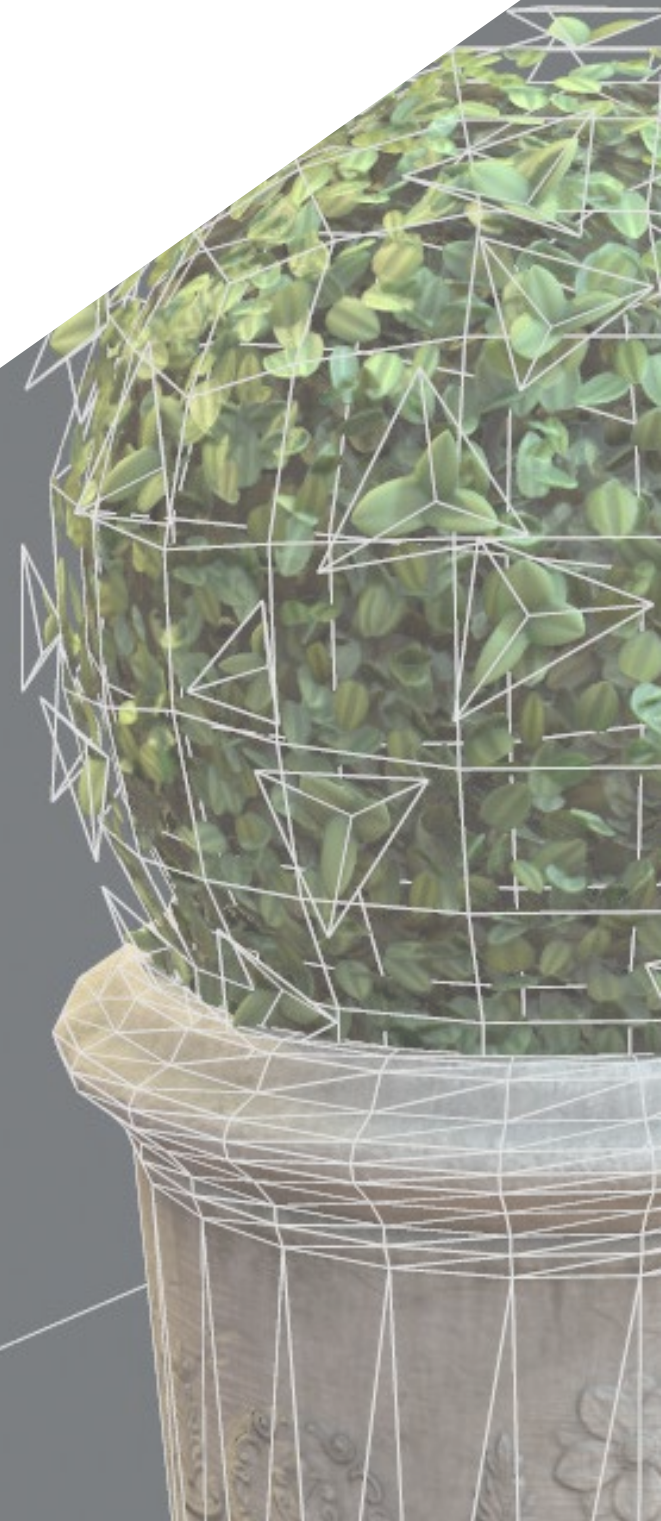
Diplôme

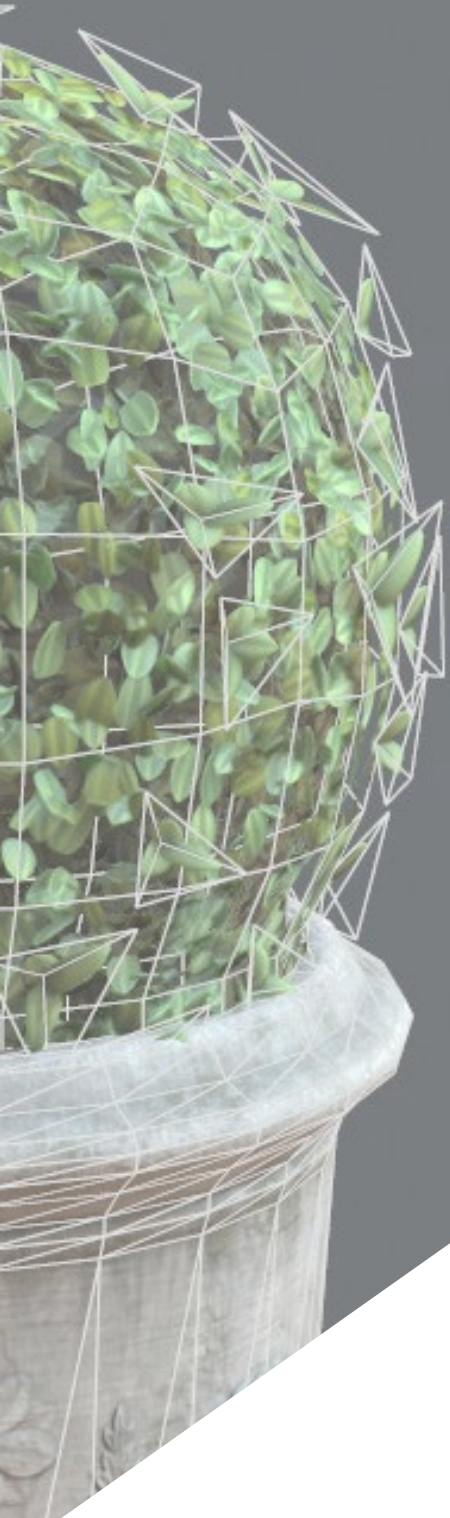
page 28

01

Présentation

Dans le domaine de l'animation numérique et du développement de jeux vidéo, le travail du concepteur 3D est fondamental. Donner de la perspective, de la vie et de la profondeur aux objets, aux personnages ou aux décors n'est possible qu'avec leurs compétences et leurs connaissances. Ces techniques étant de plus en plus mises en œuvre dans les médias interactifs, la demande de professionnels dans ce secteur a augmenté. Dans ce programme, l'étudiant développera les compétences nécessaires pour devenir un artiste professionnel du volume.





“

Bien distribuer l'espace et donner de la perspective à un design est l'une des fonctions les plus importantes dans un projet interactif. Apprenez dès maintenant auprès d'experts"

À l'aide de logiciels spécialisés, le professionnel de la conception 3D est chargé de créer et d'affiner les modèles polygonaux du jeu vidéo, conformément à la direction créative du projet. Tant les personnages que les éléments qui font partie du concept visuel de l'œuvre peuvent être conçus à l'aide de médias traditionnels ou les plus avancés.

Grâce à ce Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo, les étudiants développeront leurs compétences en modélisation et en conception de la 2D à la 3D, apprendront à utiliser l'ombrage narratif, l'ombrage en anatomie, les plans, les bandes dessinées et les mangas. Par ailleurs, vous deviendrez un expert dans l'utilisation des coups de pinceau comme moyen de donner du volume et de la perspective aux objets grâce à la maîtrise de la couleur.

Au cours du processus d'apprentissage, l'équipe enseignante combinera des expériences pratiques et interactives avec le contenu théorique par le biais du campus virtuel de TECH, ce qui rendra l'expérience d'étude beaucoup plus dynamique pour l'étudiant, qui pourra mettre en œuvre ce qu'il a appris en cours de route.

L'environnement sécurisé de TECH offre à l'étudiant la possibilité de communiquer avec le personnel professionnel et enseignant par le biais de tout type d'appareil doté d'une connexion Internet, ainsi que de télécharger le support d'étude pour pouvoir le consulter à tout moment. Le campus numérique propose des forums, des salles de réunion, des bibliothèques numériques, des salons de discussion et des plateformes de *Streaming*, pour vous permettre d'être toujours à jour dans votre processus d'apprentissage.

Ce **Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en conception et en art du jeu 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



Donnez vie à vos idées dans des environnements virtuels en donnant vie aux lignes grâce aux techniques de conception 3D les plus avancées"

“

Saviez-vous que le boom de l'animation 3D a commencé il y a plus de 25 ans avec le film Toy Story, ces outils vous ouvriront ainsi des opportunités dans l'industrie audiovisuelle"

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.

Apprenez à créer de véritables œuvres interactives en ligne grâce aux techniques appliquées dans le cadre du Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo.

Entrez dans le monde de l'art avec volume et ouvrez-vous à des opportunités, il y a de plus en plus d'offres d'emploi pour les concepteurs 3D.



02

Objectifs

Grâce au Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo, le diplômé pourra se faire une place sur le marché du travail de l'industrie audiovisuelle. L'objectif principal de ce programme est d'enseigner aux étudiants toutes les techniques dans le domaine du volume en dessin professionnel, afin qu'ils soient capables d'exprimer leurs idées aussi bien sur papier que numériquement, en apprenant les dernières techniques et procédures d'ombrage dans les différents styles de design, de perspective, d'utilisation de la lumière, pour présenter des œuvres de plus en plus réalistes avec un style unique qui font de chacune de leurs œuvres un projet remarquable.



“

Les personnages, les créatures fantastiques, ainsi que tout l'environnement et les divers objets qui apparaissent à l'écran sont créés par le designer en 3D et vous pouvez être l'un d'entre eux"



Objectifs généraux

- ◆ Étudier les formes tridimensionnelles à appliquer dans les environnements virtuels
- ◆ Apprenez les techniques et procédures de dessin professionnel les plus efficaces pour donner vie aux lignes par le volume et la couleur
- ◆ Appliquer efficacement l'ombrage et la perspective aux personnages, aux objets et aux décors
- ◆ 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

- ◆ Approfondir les différences entre la 2D et la 3D
- ◆ Développer les connaissances sur les ombres dans les plans et l'anatomie
- ◆ Connaître les différents types d'ombrage en fonction du style choisi
- ◆ Savoir appliquer le volume en fonction de la perspective et de la couleur

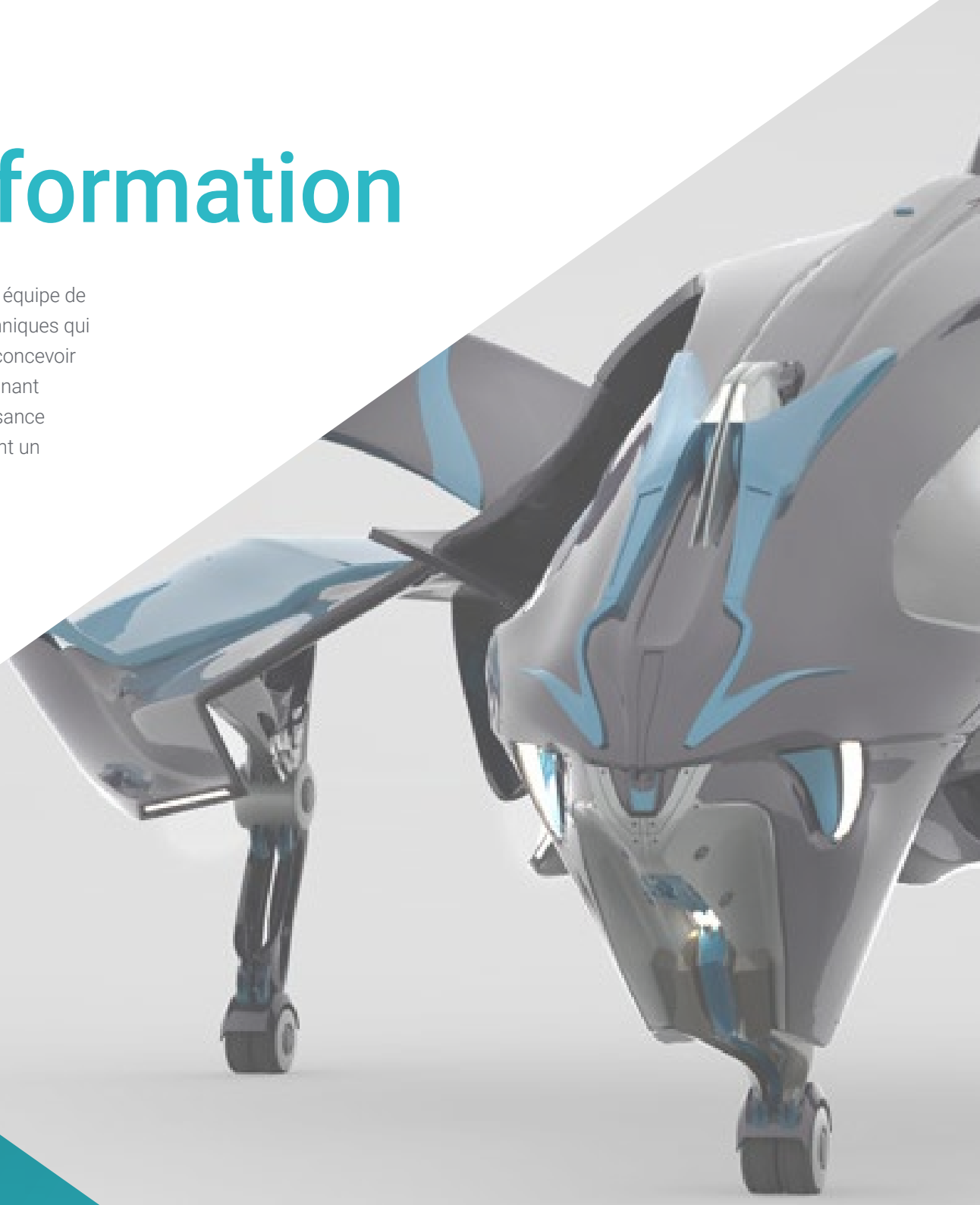
“

Vous apprendrez l'art numérique de créer des objets avec du volume en utilisant des techniques telles que le coup de pinceau et l'occlusion ambiante”

03

Direction de la formation

Le Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo met en scène une équipe de professionnels expérimentés et dotés de connaissances artistiques et techniques qui guideront l'étudiant dans un parcours riche en apprentissage dans l'art de concevoir des œuvres interactives pour des environnements virtuels. Le corps enseignant de ce programme comprend des artistes conceptuels qui ont une connaissance approfondie des outils traditionnels et d'avant-garde, offrant ainsi à l'étudiant un parcours de productivité maximale.





“

*Lorsque vous étudiez en ligne avec
TECH, vous n'êtes jamais seul, l'équipe
enseignante vous accompagne tout
au long du chemin"*

Direction



D. Mikel Alaez, Jon

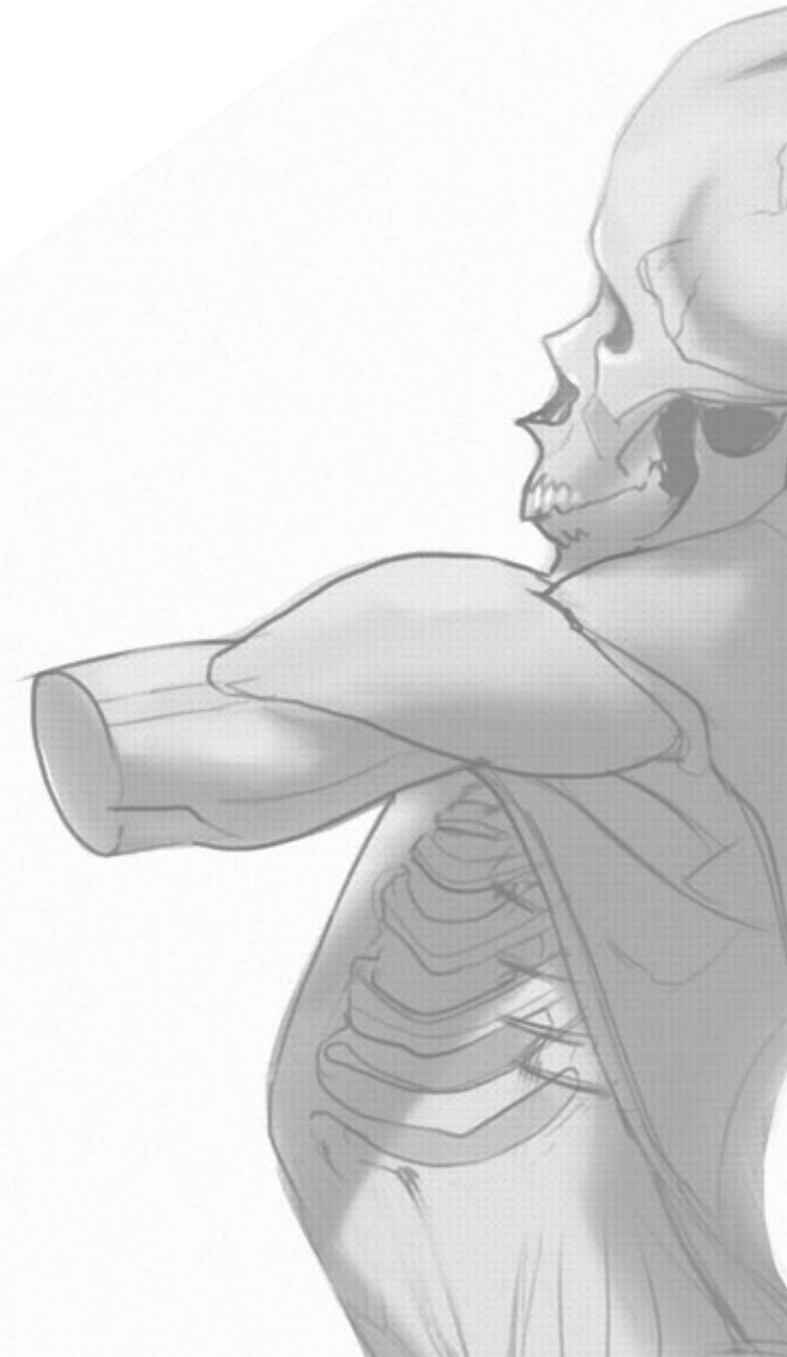
- Artiste conceptuel pour les personnages de English Coach Podcast
- Artiste conceptuel en Master D
- Diplômée en Art à l'Université des Beaux-Arts UPV
- Concept Art et Illustration Numérique à Master D Rendr

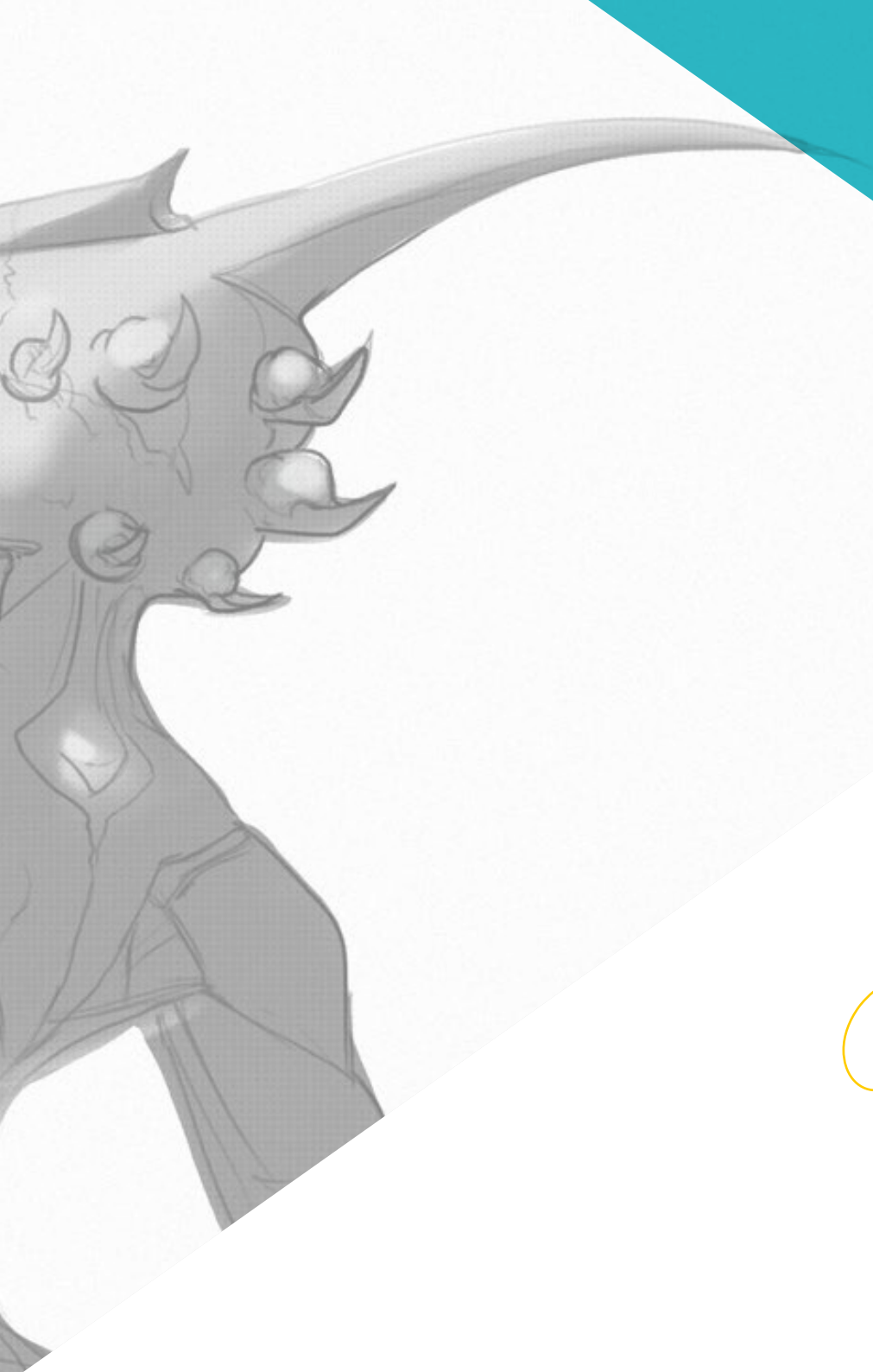


04

Structure et contenu

Dans le but d'assurer un enseignement de qualité à l'étudiant du Certificat en Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo, l'équipe d'enseignants experts de TECH a conçu un programme avec des contenus spécifiques pour ceux qui souhaitent aller plus loin dans leur formation professionnelle. Cela passe par la création d'objets, de personnages et de scénarios avec perspective d'une manière spécialisée, en ayant une maîtrise technique et pratique des différents concepts, matériaux et logiciels dans leur exécution, dessinant ainsi de grandes opportunités dans leur carrière au sein de l'art et du design des jeux vidéo. Tout cela est mis en œuvre à travers une méthodologie d'apprentissage basée sur le *Relearning* avec des processus pratiques et dynamiques, donnant aux étudiants la possibilité de télécharger leur support d'étude et de le consulter depuis n'importe quel appareil.



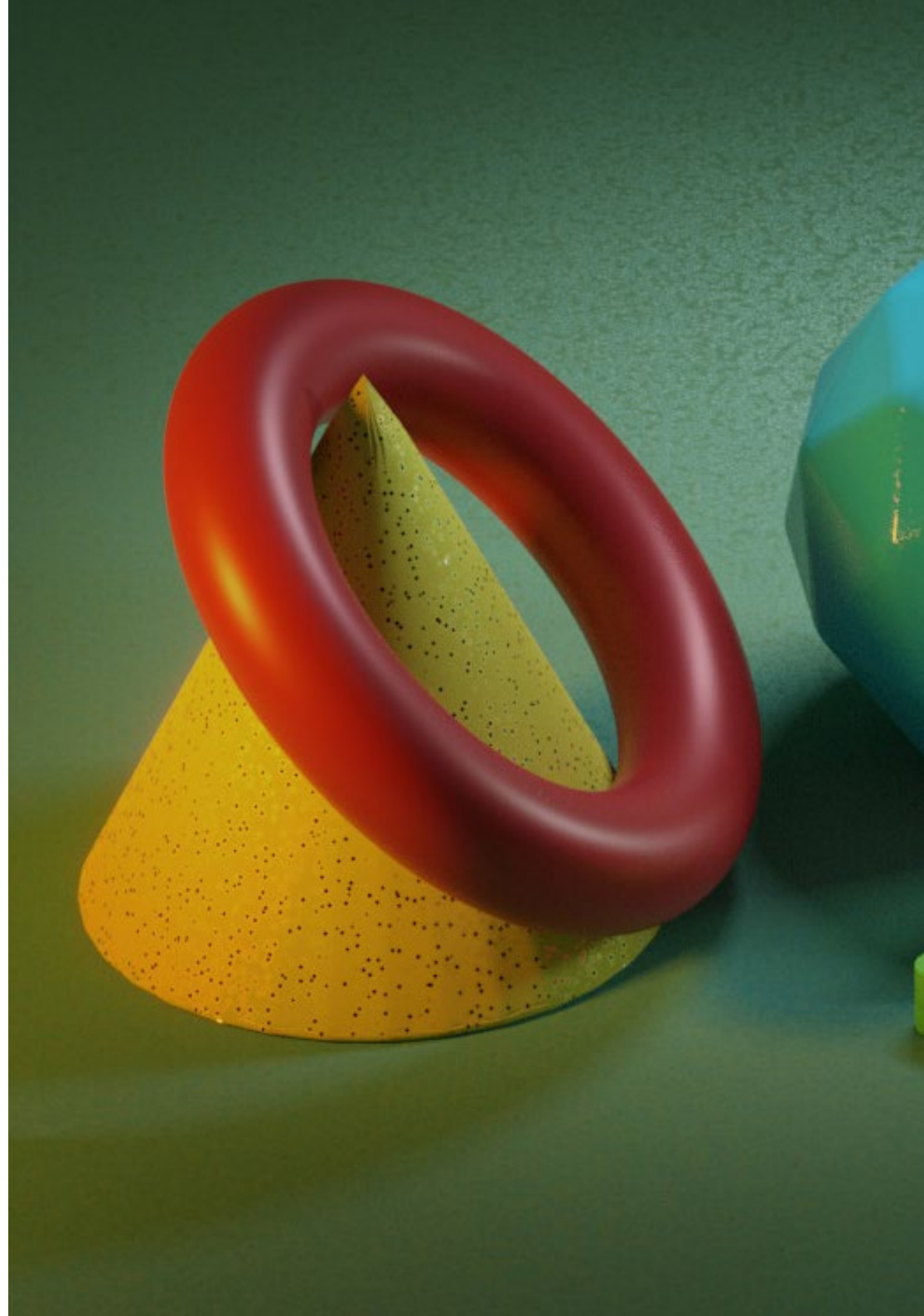


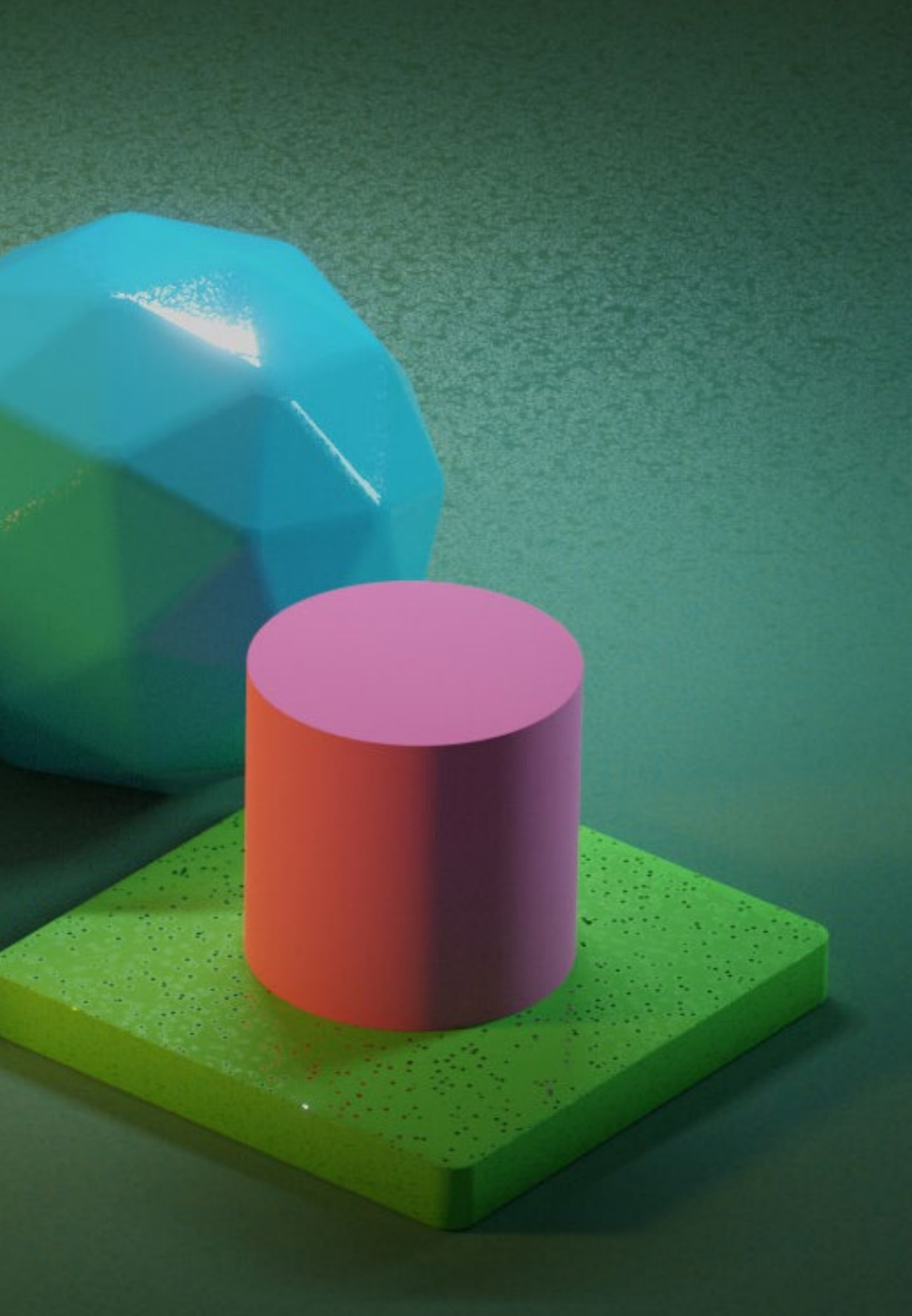
“

Créez des mondes tridimensionnels dans des environnements virtuels grâce au diplôme en volumes artistiques dans les Jeux Vidéo”

Module 1. Volume

- 1.1. Formes tridimensionnelles
 - 1.1.1. 2D à 3D
 - 1.1.2. Mélange de formes
 - 1.1.3. Étude
- 1.2. Ombres sur les plans
 - 1.2.1. Manque de lumière
 - 1.2.2. Direction de la lumière
 - 1.2.3. Ombres sur différents objets
- 1.3. *Ambient Occlusion*
 - 1.3.1. Définition
 - 1.3.2. Difficulté de la lumière
 - 1.3.3. Contact
- 1.4. Ombres en anatomie
 - 1.4.1. Visage
 - 1.4.2. Schémas du corps humain
 - 1.4.3. Éclairage
- 1.5. Ombres narratives
 - 1.5.1. Exemple
 - 1.5.2. Quand l'utiliser?
 - 1.5.3. Exagération
- 1.6. Ombres pour les bandes dessinées
 - 1.6.1. Styles
 - 1.6.2. Trames
 - 1.6.3. Auteurs





- 1.7. Ombres pour les mangas
 - 1.7.1. Styles
 - 1.7.2. Auteurs
 - 1.7.3. Exécution
- 1.8. Trames
 - 1.8.1. Traditionnel
 - 1.8.2. Digital
 - 1.8.3. Trames réalisées
- 1.9. Volume et perspective
 - 1.9.1. Pas d'ombrage
 - 1.9.2. Formes
 - 1.9.3. Exécution
- 1.10. Volume par couleur
 - 1.10.1. Profondeur
 - 1.10.2. Forme
 - 1.10.3. Trait de pinceau



*Après avoir compris cela,
votre réalité dans le monde
du design va changer"*

05

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.



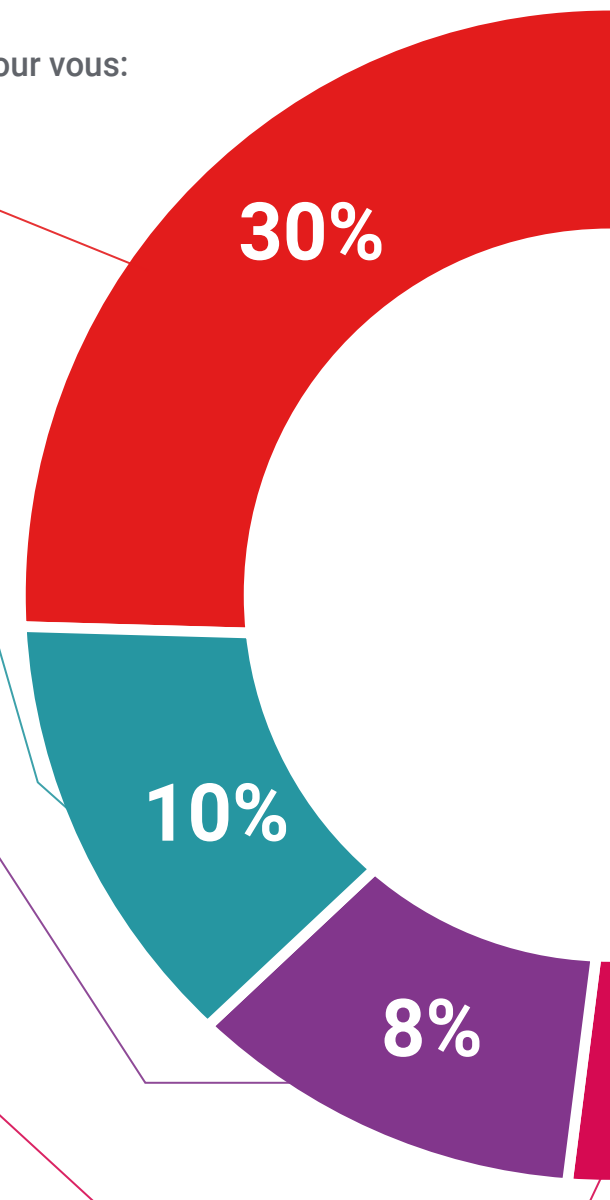
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



06 Diplôme

Le Certificat en Volumes Artistiques pour les 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 diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Volumes Artistiques pour les 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 Volumes Artistiques pour les Jeux Vidéo**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**





Certificat
Volumes Artistiques
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

Volumes Artistiques
pour les Jeux Vidéo

