

# Certificat

Anatomie dans l'Art  
pour les Jeux Vidéo





## Certificat

### Anatomie dans l'Art 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/anatomie-art-jeux-video](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/anatomie-art-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 développement des jeux vidéo, le design joue un rôle fondamental. L'esthétique et le réalisme des personnages combinés au plaisir et à la jouabilité définiront le succès du projet. Il est de plus en plus difficile de créer de la nouveauté sur un marché où tout semble déjà fait, d'où l'importance de perfectionner les techniques et d'étudier de nouvelles possibilités. Le programme d'art vidéoludique spécialisé dans l'anatomie définira les différents types de corps, de squelettes et de formes, notamment la tête et le visage, afin de concevoir des personnages réalistes, fournissant ainsi les outils nécessaires au professionnel pour se démarquer dans son environnement professionnel.





“

*La connaissance de l'anatomie dans la technique de conception fera jaillir votre créativité, ce Certificat vous donne les outils dont vous avez besoin”*

Grâce à la connaissance du corps humain et de ses parties, le professionnel aura une vision élargie de la manière de concevoir parfaitement chaque personnage en fonction de son histoire et de son style, en réalisant des figures de plus en plus réalistes. Il s'adresse en particulier à ceux qui souhaitent perfectionner leurs techniques et se spécialiser en tant qu'artistes dans l'industrie du jeu vidéo.

Dans ce programme, vous apprendrez la structure physique de l'être humain à travers la pratique, des exercices et un contenu théorique sur les muscles, le crâne, le visage, les types de corps, comment donner de la couleur dans les ombres, l'utilisation de la translucidité et la combinaison de tons; les différences entre les squelettes complexes et les formes simples. Et vous comprendrez les principaux aspects de l'anatomie ¾ et de l'anatomie du profil afin de perfectionner vos créations.

Pendant le processus d'apprentissage, l'équipe d'enseignants du diplôme d'anatomie en art pour les jeux vidéo accompagnera les étudiants pour faciliter leur processus de formation à travers le campus virtuel de TECH, rendant l'expérience d'étude plus dynamique et leur permettant de mettre en œuvre ce qu'ils ont appris lors du processus d'apprentissage.

L'environnement sécurisant de TECH offre aux étudiants la possibilité d'accéder à tous les contenus par le biais de n'importe quel type d'appareil doté d'une connexion Internet, ainsi que de télécharger le support d'étude afin de pouvoir le consulter chaque fois qu'ils en ont besoin. Le campus numérique propose des forums, des salles de réunion, des bibliothèques numériques, des chats et des plateformes de *Streaming*, pour vous permettre de rester à jour dans votre processus d'apprentissage.

Ce **Certificat en Anatomie dans l'Art pour les 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 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



*La conception de visages est l'une des choses les plus complexes de l'art pour les jeux vidéo. Apprenez à le faire efficacement grâce à ce Certificat"*

“

*Combiner le plaisir, la jouabilité et l'esthétique est la chose la plus difficile lorsqu'il s'agit de créer un jeu vidéo. Dans ce Certificat, vous apprendrez à concevoir des personnages réalistes à partir de la connaissance de l'anatomie”*

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.

*Augmentez votre niveau de professionnalisme avec le tout nouveau système d'étude en ligne sur le marché.*

*Les résultats obtenus par nos étudiants font ressortir l'efficacité de la méthodologie d'étude appliquée.*



# 02

## Objectifs

Grâce au Certificat en Anatomie dans l'Art pour les Jeux Vidéo, les étudiants acquerront une compréhension globale du corps humain, de ses parties et de ses types, en ajoutant des couches de complexité au cours de leur étude pour parvenir à la création de personnages complets. L'objectif est de permettre aux professionnels de développer les compétences nécessaires pour créer des pièces et des modèles uniques adaptés à chaque histoire en faisant appel à leur imagination, une qualité très appréciée dans le secteur.



“

*Une formation dans des matières spécifiques vous permettra de vous démarquer dans le milieu professionnel, d'apprendre tout sur l'anatomie, une matière essentielle pour créer des jeux vidéo”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Étudier l'anatomie pour générer des personnages réalistes dans des environnements virtuels
- ◆ Connaître de façon approfondie toutes les parties du corps humain en mettant l'accent sur le design.
- ◆ Différencier le squelette dans sa forme simple et complexe
- ◆ 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

---

- ◆ Étudier l'anatomie des formes organiques
- ◆ Différencier un squelette complexe d'un squelette avec des formes simples
- ◆ Apprendre à éviter les erreurs courantes lors de la représentation d'un visage humain
- ◆ Savoir appliquer correctement la couleur selon les tons et les nuances sur le corps humain

“

*Avec votre imagination et vos nouvelles connaissances, vous réaliserez des créations étonnantes en seulement six semaines”*

# 03

## Direction de la formation

L'équipe pédagogique de ce Certificat est composée d'experts en art des jeux vidéo, qui transmettent les connaissances artistiques et techniques qui emmèneront l'étudiant dans un voyage riche en apprentissage de l'Anatomie dans l'Art pour les Jeux Vidéo. Le diplômé est assuré d'élargir ses horizons professionnels grâce aux expériences acquises au sein du programme, à l'étude de cas pratiques et à la communauté interactive d'experts qui l'accompagnera tout au long du processus.



“

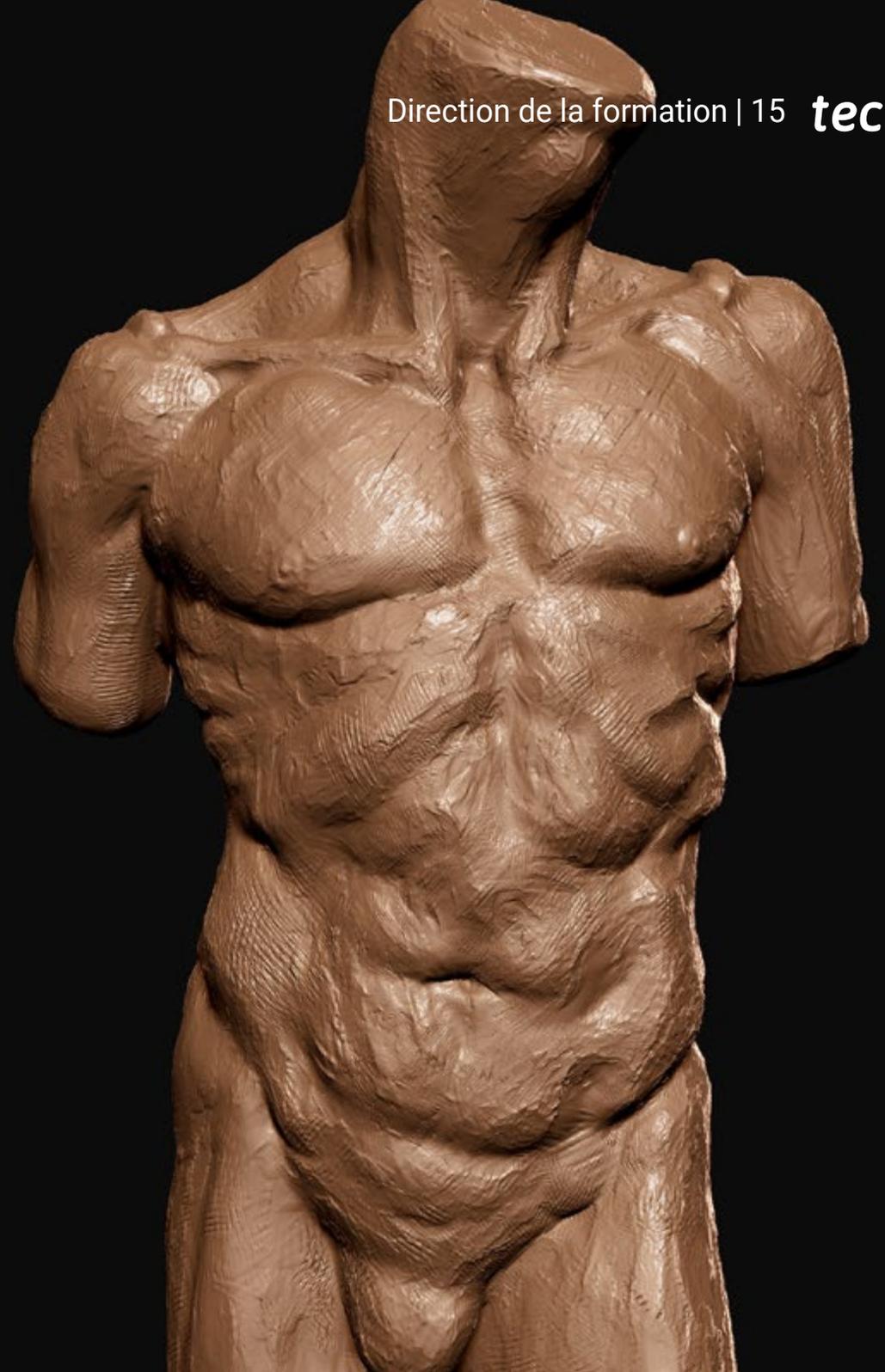
*Une équipe d'experts vous accompagnera  
sur la voie du succès”*

## 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

Afin que les étudiants du Certificat en Anatomie dans l'Art pour les Jeux Vidéo reçoivent les meilleurs outils pour leurs futures performances en tant que professionnels, l'équipe d'enseignants experts de TECH a conçu un programme avec des contenus spécifiques dans le domaine de l'anatomie pour créer des personnages dans des environnements virtuels de plus en plus réalistes. L'enseignement est dispensé selon la méthodologie la plus innovante du secteur éducatif actuel, basée sur le *Relearning* avec des processus pratiques et dynamiques, donnant aux étudiants la possibilité d'assimiler les connaissances de manière plus efficace et durable; ils peuvent également télécharger leur support d'étude et le consulter depuis différents appareils à tout moment.

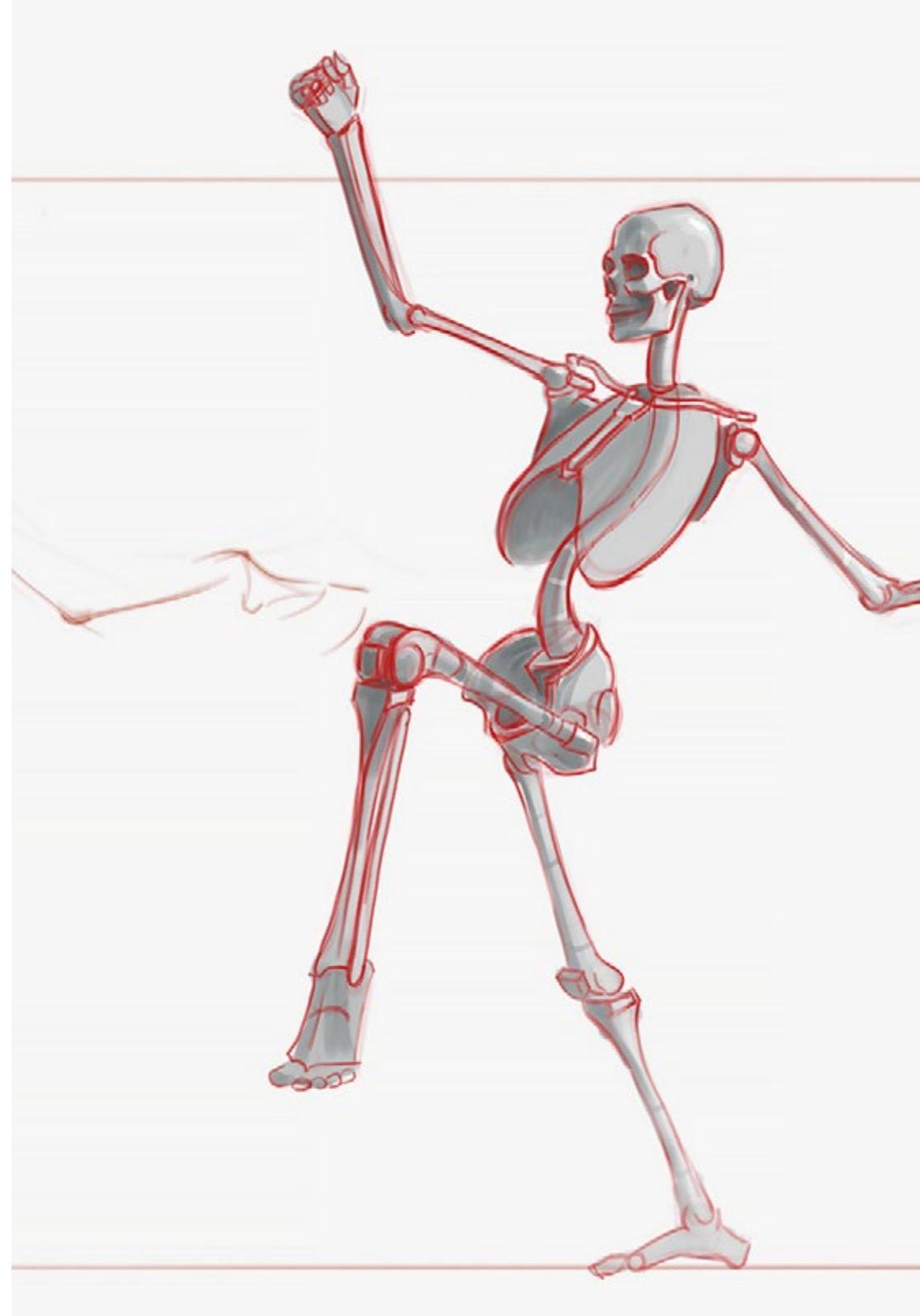


“

*Utilisez la technologie et les nouvelles pratiques d'étude comme alliés pour votre croissance professionnelle”*

## Module 1. Anatomie

- 1.1. Dentelle et formes organiques
  - 1.1.1. Pratique
  - 1.1.2. Complexité
  - 1.1.3. Routine
- 1.2. Références
  - 1.2.1. En direct
  - 1.2.2. Pages web
  - 1.2.3. Références de qualité
- 1.3. Formes simples du squelette
  - 1.3.1. Compréhension
  - 1.3.2. A propos des images
  - 1.3.3. Simplifier
- 1.4. Squelette complexe
  - 1.4.1. Progresser
  - 1.4.2. Nomenclature
  - 1.4.3. Du simple au complexe
- 1.5. Les muscles
  - 1.5.1. À propos des références
  - 1.5.2. Des muscles utiles
  - 1.5.3. Types de corps
- 1.6. Crâne
  - 1.6.1. Structure
  - 1.6.2. *Loomins*
  - 1.6.3. Conseils
- 1.7. Visage humain
  - 1.7.1. Proportions
  - 1.7.2. Erreurs courantes
  - 1.7.3. Conseils





- 1.8. Profil anatomique
  - 1.8.1. Conseils
  - 1.8.2. Différences
  - 1.8.3. Construction
- 1.9. Anatomie 3/4
  - 1.9.1. Que faut-il prendre en considération?
  - 1.9.2. Conseils
  - 1.9.3. Différences
- 1.10. Couleur du corps humain
  - 1.10.1. Translucidité
  - 1.10.2. Couleur dans les ombres
  - 1.10.3. Tons

“ *Formez-vous pour entrer dans l'industrie de l'art des jeux vidéo, un marché en pleine croissance dans le monde entier* ”

# 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 Anatomie dans l'Art 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 Anatomie dans l'Art 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 Anatomie dans l'Art pour les Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

**tech** université  
technologique

Certificat

Anatomie dans l'Art  
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

## Anatomie dans l'Art pour les Jeux Vidéo

