

Certificat

Animation de Jeux Vidéo





tech universit 
technologique

Certificat Animation de Jeux Vid o

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/design/cours/animation-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

Les jeux vidéo ne se limitent plus à quelques pixels sur l'écran, créant une figure que l'utilisateur pouvait à peine distinguer. Elles sont désormais classées comme une forme d'art dont la réalisation prend souvent des années. En ce sens, plus la technologie progresse, plus l'animation des jeux progresse, étant produite au niveau d'un film. Il n'est donc pas surprenant que les concepteurs ayant des compétences en animation soient très demandés aujourd'hui, car ils seront chargés de concrétiser les idées capturées sur le *Storyboard*. Ainsi, avec ce programme, les étudiants auront l'occasion d'apprendre à réaliser ce travail à l'aide de différents logiciels, en effectuant des actions complexes, telles que le mouvement des personnages et de l'environnement.





“

L'œil humain est attiré par les images en mouvement. C'est pourquoi l'animation dans les jeux vidéo est si importante"

C'est en 1958 qu'apparaît le premier jeu vidéo de l'histoire: *Tennis for Two*. Son gameplay était très simple, consistant en deux barres verticales qui se déplaçaient pour faire rebondir un petit point de l'autre côté de l'écran, imitant deux joueurs de tennis (d'où le nom). C'était révolutionnaire et cela a ouvert la porte à ce que sont aujourd'hui les jeux et l'animation en tant que tels.

Dès ce moment, l'animation était déjà une partie fondamentale des jeux vidéo, et l'un ne pouvait exister sans l'autre. Au fil du temps, cela a évolué vers quelque chose de plus qu'une simple action en réponse à l'interaction du joueur. Aujourd'hui, c'est une forme d'art, où l'expressivité et l'émotionnalité sont apportées par le réalisme des personnages et de l'environnement.

Pour cette raison, ce diplôme fournira les informations nécessaires aux étudiants pour se spécialiser dans l'animation de jeux vidéo, en offrant un apprentissage complet et approfondi sur: l'animation 2D et 3D, la manipulation de Studio Max, la création de contrôles numériques (*Rigging*), l'animation du mouvement des personnages et des objets, entre autres.

Tout le contenu sera disponible dans un mode entièrement en ligne, dans lequel l'étudiant n'aura pas à se déplacer physiquement pour recevoir des cours. D'autre part, la qualification directe de ce Certificat est conçue pour que l'étudiant obtienne son diplôme immédiatement après avoir terminé la dernière présentation virtuelle. En d'autres termes, l'étudiant ne doit pas soumettre un travail final pour se spécialiser.

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

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique et direct
- ◆ Des contenus spécialisés sur le développement et l'animation de jeux vidéo
- ◆ Les cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



L'animation est devenue une forme d'art et vous pouvez être responsable de la création de cinématiques spectaculaires"

“

L'animation est fondamentale pour tout jeu vidéo L'un ne va pas sans l'autre et vous pouvez être celui qui le crée"

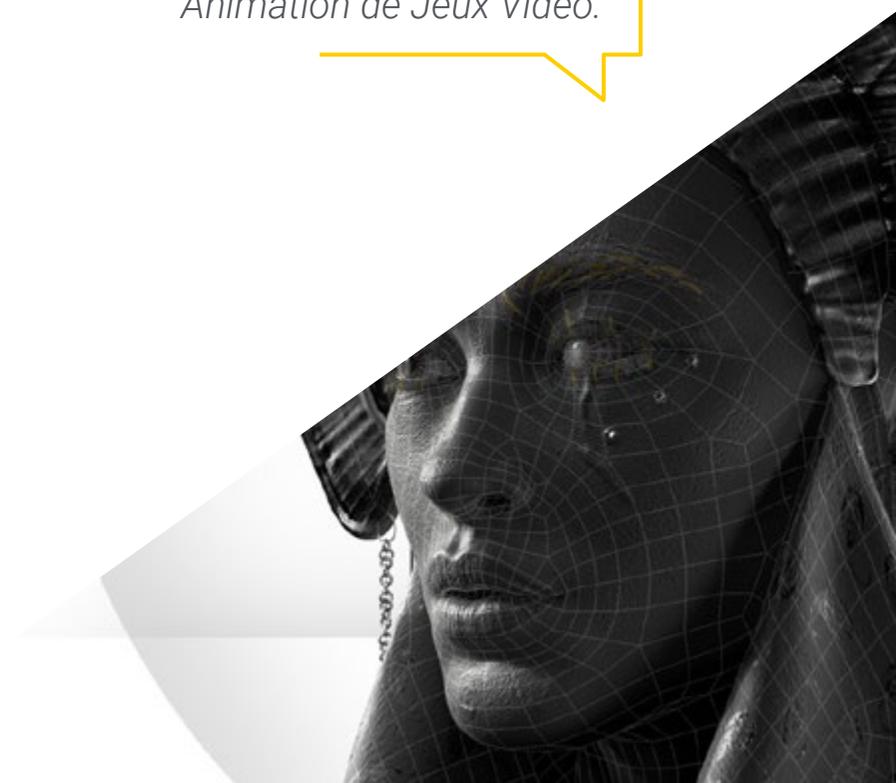
Le corps enseignant du programme comprend des professionnels du secteur qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

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 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 cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

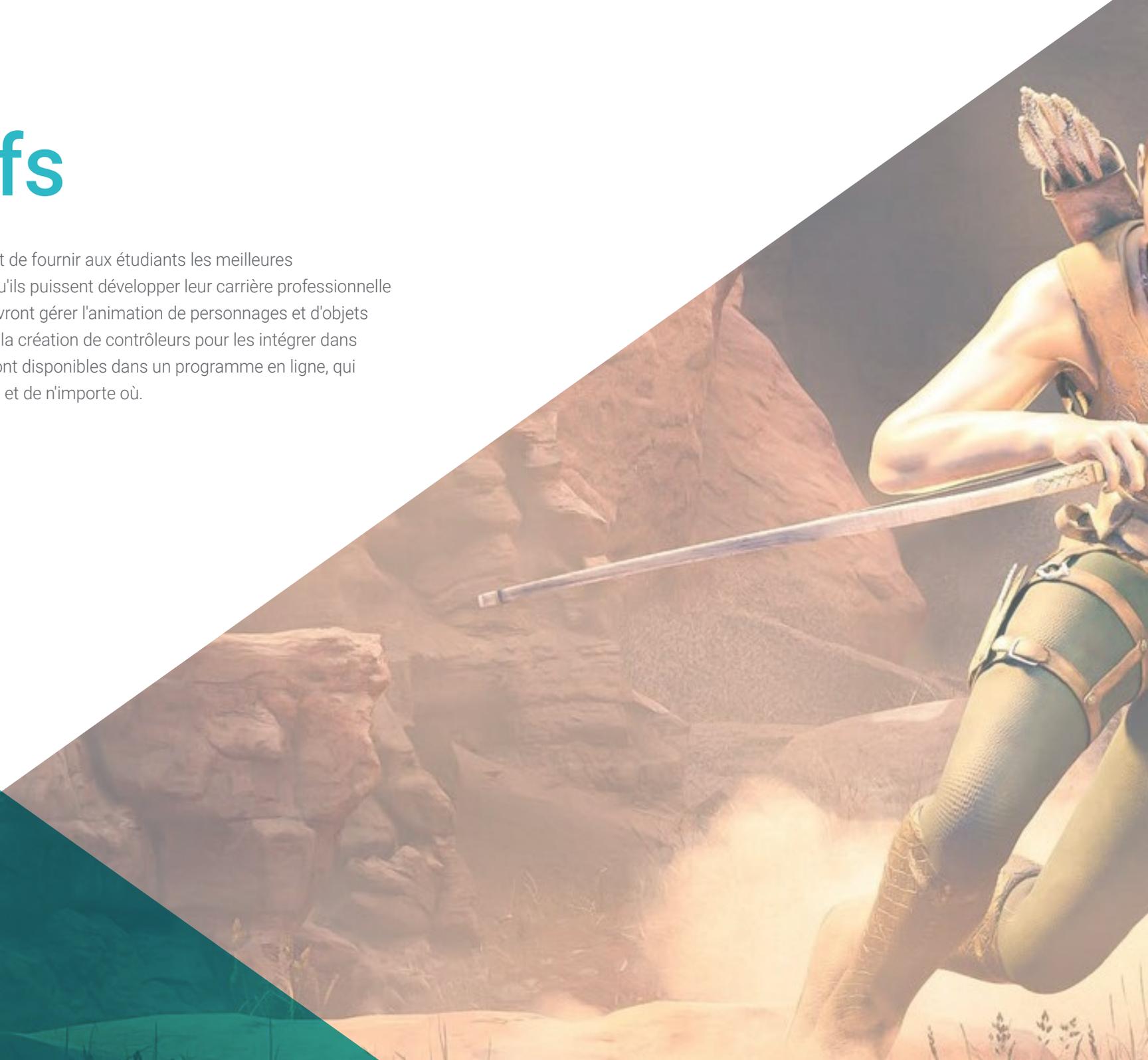
Il n'y a pas de meilleur moment que maintenant pour devenir un concepteur spécialisé dans l'Animation de Jeux Vidéo.

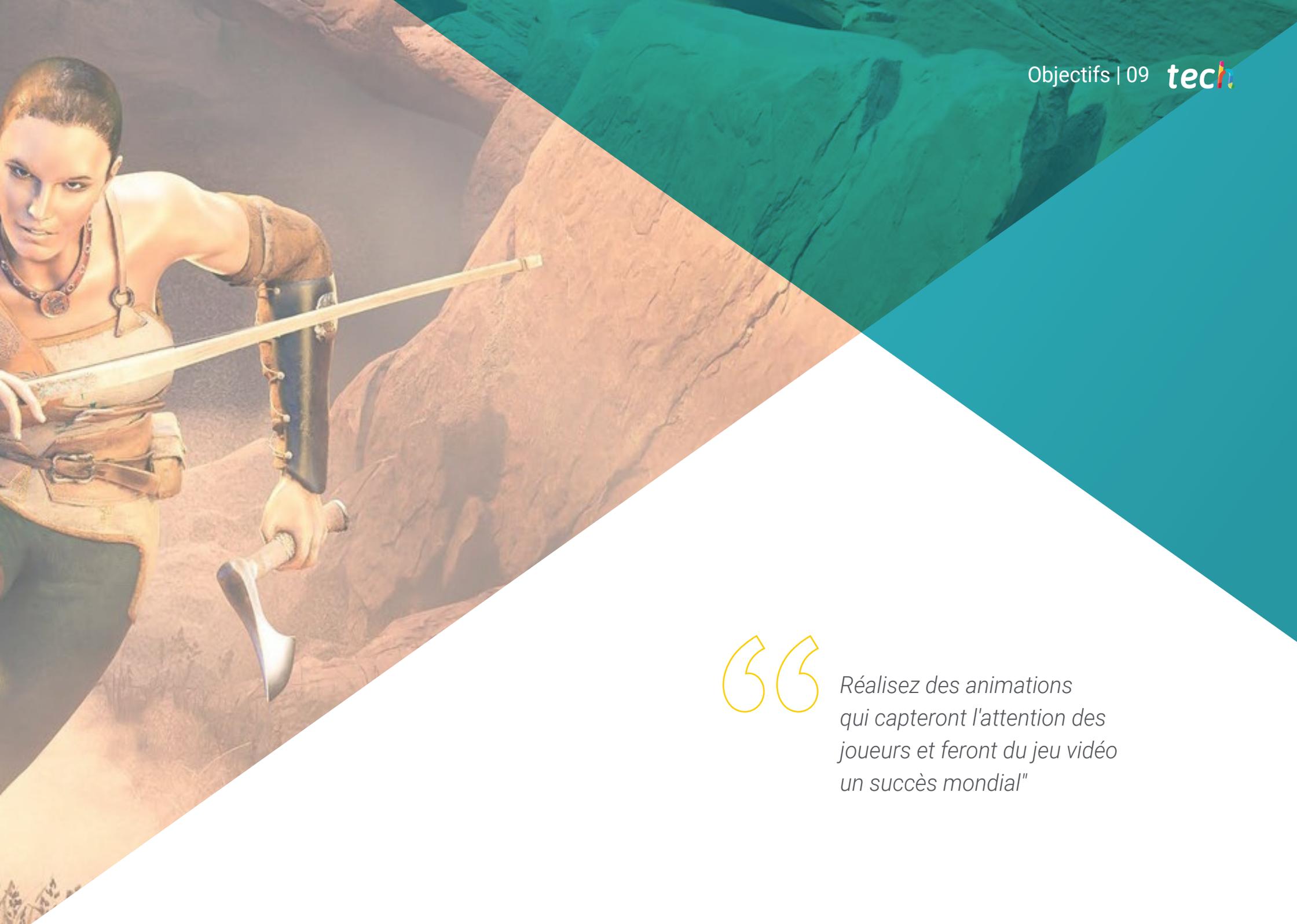
Vous aurez une carrière professionnelle à l'issue de ce programme en ligne en Animation de Jeux Vidéo.



02 Objectifs

Ce Certificat a été conçu dans le but de fournir aux étudiants les meilleures connaissances en la matière, afin qu'ils puissent développer leur carrière professionnelle dans le secteur. Pour ce faire, ils devront gérer l'animation de personnages et d'objets à l'aide de 3D Studio Max, ainsi que la création de contrôleurs pour les intégrer dans l'animation. Tous ces contenus seront disponibles dans un programme en ligne, qui pourra être consulté à tout moment et de n'importe où.





“

*Réalisez des animations
qui capteront l'attention des
joueurs et feront du jeu vidéo
un succès mondial"*



Objectifs généraux

- ◆ Connaître les différents genres de jeux vidéo, le concept de gameplay et ses caractéristiques afin de les appliquer dans l'analyse des jeux vidéo ou dans la création de design de Jeux vidéo
- ◆ Approfondir le processus de production d'un jeu vidéo et la méthodologie SCRUM pour la production de projets
- ◆ Apprendre les bases de la conception de jeux vidéo et les connaissances théoriques qu'un concepteur de jeux vidéo doit connaître
- ◆ Connaître les bases théoriques et pratiques de la conception artistique d'un jeu vidéo





Objectifs spécifiques

- ◆ Réaliser une animation 2D et 3D
- ◆ Connaître la théorie de l'animation sur les éléments et les personnages
- ◆ Connaître le *Rigging* en animation 2D
- ◆ Réaliser une animation dans 3D Studio Max: mouvement des éléments et des personnages
- ◆ Connaître le *Rigging* de 3D Studio Max
- ◆ Savoir comment réaliser des animations avancées de personnages



Avec ce Certificat, vous atteindrez tous vos objectifs. Inscrivez-vous dès aujourd'hui pour commencer à évoluer dans le secteur"

03

Direction de la formation

Ce Certificat en Animation de Jeux Vidéo est dispensé par un corps enseignant de haut niveau au sein de l'industrie. Ils ont travaillé pendant des années comme concepteurs et animateurs de jeux vidéo, et connaissent donc les aptitudes et les compétences que doivent posséder les professionnels du secteur. De cette façon, l'étudiant recevra un apprentissage spécialisé et actualisé, lui permettant de couvrir tout profil demandé par les grands noms du secteur.

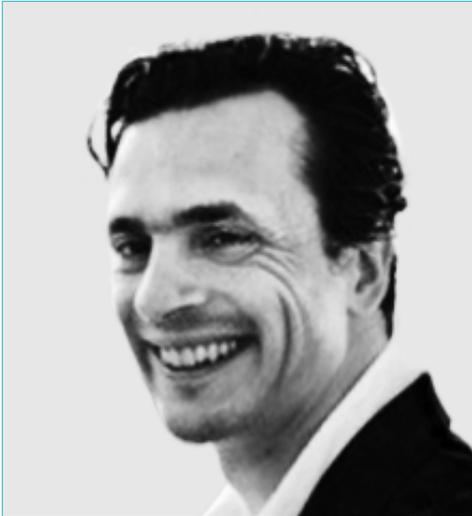




“

Animez les meilleurs jeux vidéo grâce à l'expérience de cette équipe pédagogique”

Direction



M. Blasco Vilches, Luis Felipe

- Créateur Narratif aux Studios Saona, Espagne
- Créateur Narratif chez Stage Clear Studios développant un produit confidentiel
- Créateur Narratif chez HeYou Games dans le projet "Youturbo"
- Concepteur et scénariste de produits d'apprentissage en ligne et de serious games pour Telefónica Learning Services, TAK et Bizpills
- Level designer chez Indigo pour le projet "Meatball Marathon"
- Professeur de scénario dans le cadre du Master de création de jeux vidéo de l'Université de Malaga
- Professeur de cours en Conception et Production Narratives dans le domaine des jeux vidéo au département cinéma du TAI, Madrid
- Professeur dans les Ateliers de Design Narratif et de Scénario, et dans le Diplôme de Design de Jeu Vidéo à l'ESCAV, Grenade
- Diplôme en Philologie Hispanique de l'Université de Grenade
- Master en Créativité et Scénario de Télévision de l'Universidad Rey Juan Carlos, Madrid



04

Structure et contenu

Le contenu de ce programme a été conçu en tenant compte des possibilités d'emploi des futurs diplômés. Les étudiants recevront donc les outils et les compétences dont ils ont besoin pour réussir dans ce secteur. Tout cela peut être réalisé de n'importe où dans le monde, grâce au mode en ligne et à la disponibilité des contenus. Cela leur permettra d'entamer une carrière indépendante dans le secteur, en fournissant leurs services de manière virtuelle ou en créant leur propre société de production.





“ Ce contenu est conçu pour vous aider à être le meilleur. N'y pensez pas à deux fois et inscrivez-vous dès maintenant”

Module 1. L'animation

- 1.1. L'animation
 - 1.1.1. Animation traditionnelle
 - 1.1.2. Animation en 2D
 - 1.1.3. Animation en 3D
- 1.2. 12 Principes de l'animation I
 - 1.2.1. Étirer et rétrécir
 - 1.2.2. Anticipation
 - 1.2.3. Mise en scène
- 1.3. 12 Principes de l'animation II
 - 1.3.1. Action directe et pose à pose
 - 1.3.2. Action continue et superposée
 - 1.3.3. Accélération et décélération
- 1.4. 12 Principes de l'animation III
 - 1.4.1. Arches
 - 1.4.2. Action secondaire
 - 1.4.3. *Timing*
- 1.5. 12 Principes de l'animation IV
 - 1.5.1. Exagération
 - 1.5.2. Dessin solide
 - 1.5.3. Personnalité
- 1.6. Animation en 3D
 - 1.6.1. Animation en 3D I
 - 1.6.2. Animation en 3D II
 - 1.6.3. Cinématique en 3D
- 1.7. Animation avancée 2D
 - 1.7.1. Mouvement des personnages I
 - 1.7.2. Mouvement des personnages II
 - 1.7.3. Mouvement des personnages III





- 1.8. *Rigging* en animation 2D
 - 1.8.1. Introduction du Rig en 2D
 - 1.8.2. Création de Rig en 2D
 - 1.8.3. Rig du visage en 2D
- 1.9. Animation en 2D
 - 1.9.1. Mouvement des Objet I
 - 1.9.2. Mouvement des Objet II
 - 1.9.3. Mouvement des Objet III
- 1.10. Cinématique
 - 1.10.1. Création d'une cinématique 2D: introduction de base
 - 1.10.2. Création d'une cinématique 2D: mouvements dans l'environnement
 - 1.10.3. Création d'une cinématique 2D: exportation



*L'animation continue d'avancer
Faites partie de l'innovation à
la fin de ce Certificat"*

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.



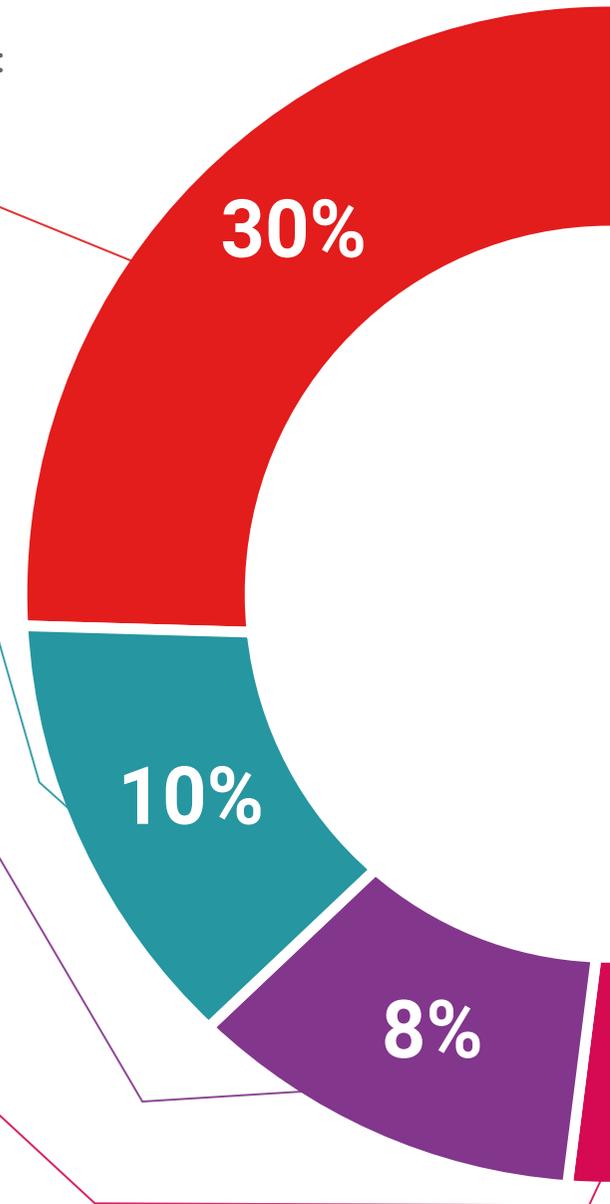
Pratiques en compétences et aptitudes

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 Animation de 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.



“

Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des contraintes de déplacements ou des formalités administratives”

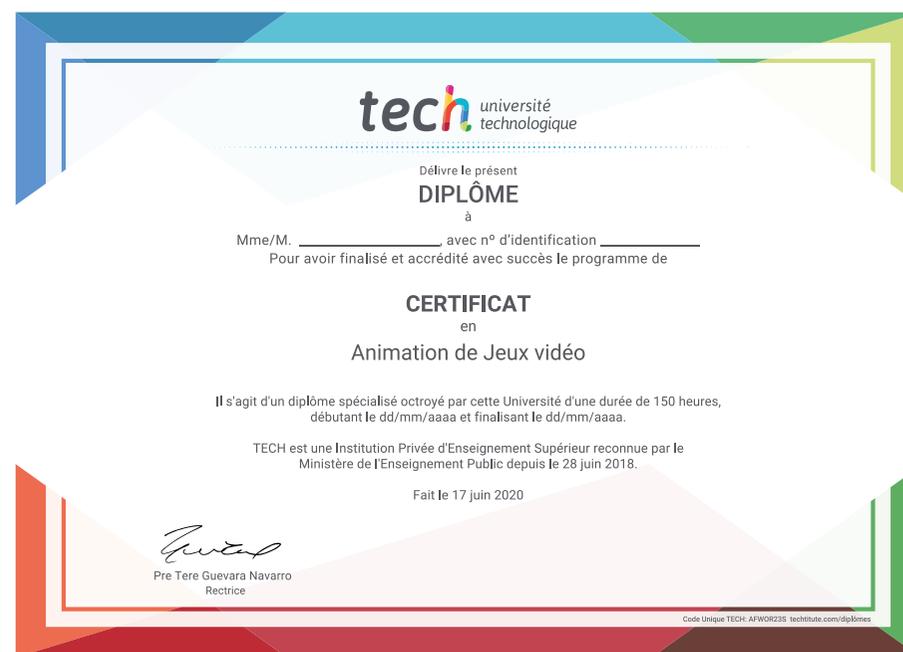
Ce **Certificat en Animation de Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat en Animation de 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

Animation de Jeux Vidéo

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

Certificat

Animation de Jeux Vidéo

