

Certificat

Expression Graphique et Artistique





Certificat Expression Graphique et Artistique

- » 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/expression-graphique-artistique

Accueil

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 16

05

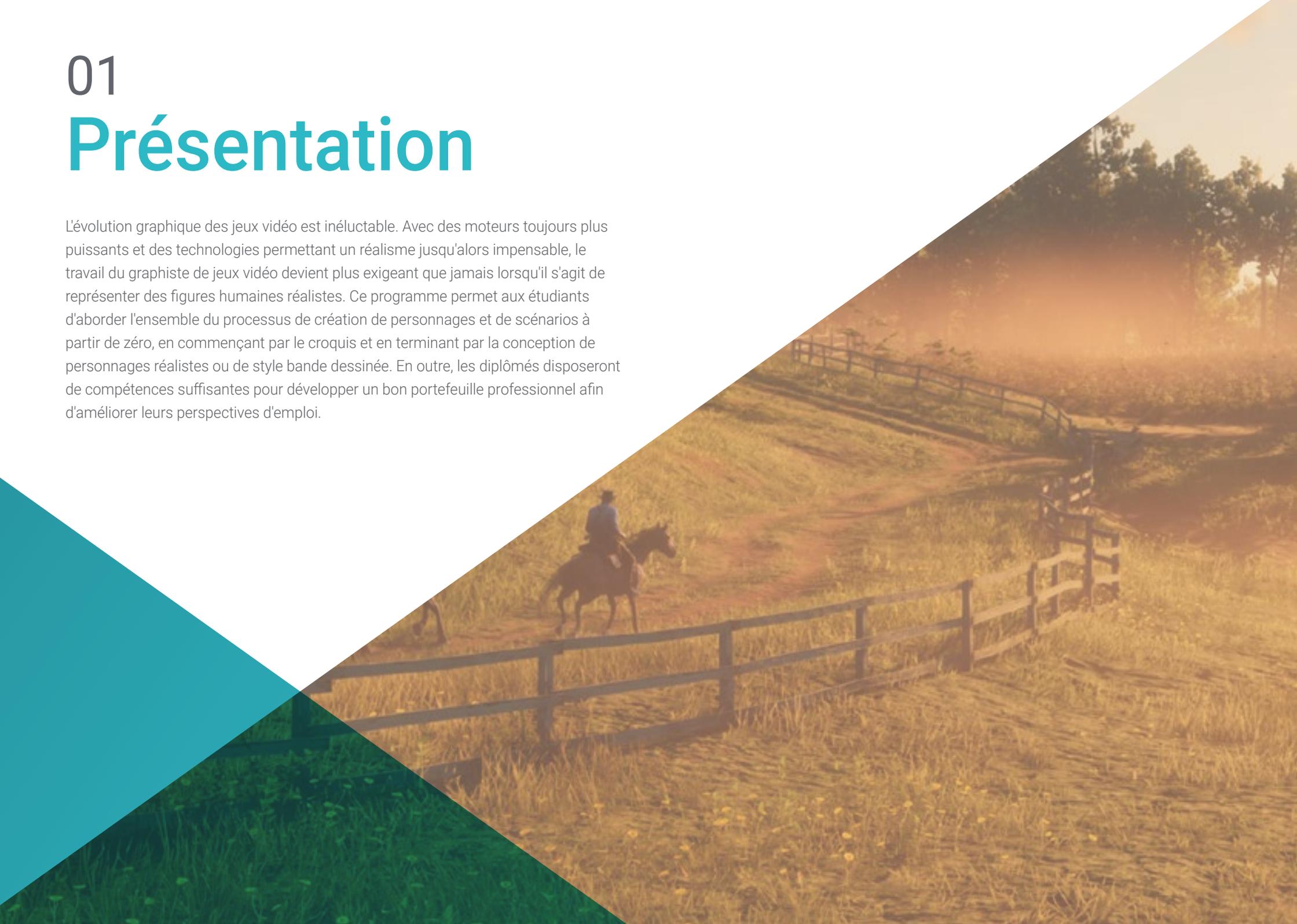
Diplôme

page 24

01

Présentation

L'évolution graphique des jeux vidéo est inéluctable. Avec des moteurs toujours plus puissants et des technologies permettant un réalisme jusqu'alors impensable, le travail du graphiste de jeux vidéo devient plus exigeant que jamais lorsqu'il s'agit de représenter des figures humaines réalistes. Ce programme permet aux étudiants d'aborder l'ensemble du processus de création de personnages et de scénarios à partir de zéro, en commençant par le croquis et en terminant par la conception de personnages réalistes ou de style bande dessinée. En outre, les diplômés disposeront de compétences suffisantes pour développer un bon portefeuille professionnel afin d'améliorer leurs perspectives d'emploi.



“

Grâce à ce Certificat, aucune figure humaine ou animale ne pourra vous résister. Inscrivez-vous dès maintenant et rehaussez le niveau de votre portefeuille professionnel"

Les joueurs de jeux vidéo exigent de meilleurs personnages, décors et environnements sur le plan graphique. Que ce soit dans un style plus caricatural ou dans un contexte réaliste, les nouveaux développements en matière de logiciels et de matériel graphique permettent une représentation précise de tous les décors imaginables.

Les graphistes sont donc en première ligne dans ce domaine, car ils doivent fournir un travail de grande qualité pour répondre aux attentes des consommateurs. Les connaissances nécessaires pour atteindre ce niveau de compétence sont complexes et variées. Il s'agit de comprendre la lumière, la couleur et la texture des objets à représenter. Une composition et un mouvement corrects sont également nécessaires pour dénoter le réalisme exigé aujourd'hui.

Ce Certificat forme l'étudiant à l'ensemble du processus d'Expression Graphique et Artistique, allant de l'esquisse aux proportions humaines et animales, ainsi qu'à la manière de capturer ces idées et de les perfectionner sur un support numérique. À la fin du cours, l'étudiant sera capable de produire des scénarios de jeux vidéo basés sur différentes perspectives spatiales, ainsi que de représenter correctement les proportions et les postures de la figure humaine.

En outre, la formation est dispensée à 100% en ligne, ce qui offre à l'apprenant une flexibilité maximale pour étudier le contenu. En éliminant la nécessité de fréquenter un centre physique ou d'adhérer des horaires fixes, les étudiants peuvent adapter ce Certificat en Expression Graphique et Artistique à leurs besoins personnels, professionnels ou familiaux.

Ce **Certificat en Expression Graphique et Artistique** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement du processus complet de création de personnages et de décors, y compris l'élaboration et la méthodologie pour créer un bon portfolio professionnel
- ◆ Contenu avec un fort support audiovisuel, facilitant l'acquisition des connaissances transmises
- ◆ Des exercices pratiques permettant d'auto-évaluer le processus d'apprentissage
- ◆ Des méthodologies modernes et innovantes adaptées aux temps nouveaux
- ◆ Programme élaboré par des experts en la matière
- ◆ Disponibilité totale de l'accès aux contenus depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion internet



Vous apprendrez à aborder le processus complexe de création de personnages et d'environnements, en améliorant vos compétences professionnelles pour travailler dans le secteur qui vous passionne"

“ Vous savez, les personnages qui ont marqué un avant et un après dans l'histoire des jeux vidéo. Vous pouvez être le concepteur du prochain Link et commencer une nouvelle légende”

Vous avez joué avec eux pendant d'innombrables aventures. C'est maintenant à votre tour d'apprendre comment naissent vos personnages préférés, de l'esquisse à la réalité.

Avec ce Certificat en Expression Graphique et Artistique, vous pourrez transformer votre portfolio et le mettre sur la table des meilleures entreprises du secteur.

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.



02

Objectifs

L'objectif de ce Certificat en Expression Graphique et Artistique est de permettre aux étudiants d'aborder la création de personnages et de décors de qualité, en comprenant les différentes méthodes de représentation tridimensionnelle sur une surface plane. L'étudiant est ainsi formé à l'utilisation d'outils graphiques et informatiques permettant de produire des scénarios de jeux vidéo basés sur différentes perspectives spatiales.





“

*Vous souhaitez créer les personnages
et les environnements qui séduisent des
millions de joueurs dans le monde entier.
TECH vous aidera à atteindre cet objectifs”*



Objectifs généraux

- ◆ Étudier la perspective du dessin et les différentes méthodes d'assemblage des figures humaines et animales
- ◆ Analyser comment la lumière, la couleur, la texture et le mouvement affectent la qualité du travail graphique
- ◆ Apprendre à composer des environnements réalistes et visuellement attrayants de la bonne manière
- ◆ Explorer les différentes ressources graphiques numériques, ainsi que les médias numériques les plus couramment utilisés
- ◆ Approfondir la conception de personnages et de décors pour les jeux vidéo
- ◆ Construire un portfolio professionnel qui capture et met en valeur toutes les capacités de l'étudiant





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître la théorie et l'harmonie de la couleur pour savoir comment elle est perçue
- ◆ Démêler tous les éléments constitutifs d'un bon scénario de jeu vidéo
- ◆ Comprendre l'utilisation de différents outils logiciels pour créer et retoucher des images et des structures volumétriques, en mettant l'accent sur Adobe Photoshop
- ◆ Différencier la conception d'un personnage et d'un décor de bande dessinée de celle d'un personnage et d'un décor réalistes

“

Vous deviendrez le meilleur expert en création d'environnements et de personnages pour les jeux vidéo grâce à vos efforts et aux connaissances de ce Certificat”

03

Structure et contenu

Le programme du Certificat en Expression Graphique et Artistique a été élaboré par une équipe d'experts dans le domaine, selon les critères et les exigences de l'industrie du jeu vidéo. Le contenu a été structuré en un seul module, avec 10 sujets couvrant toutes les compétences nécessaires et facilitant le travail d'étude de l'étudiant.



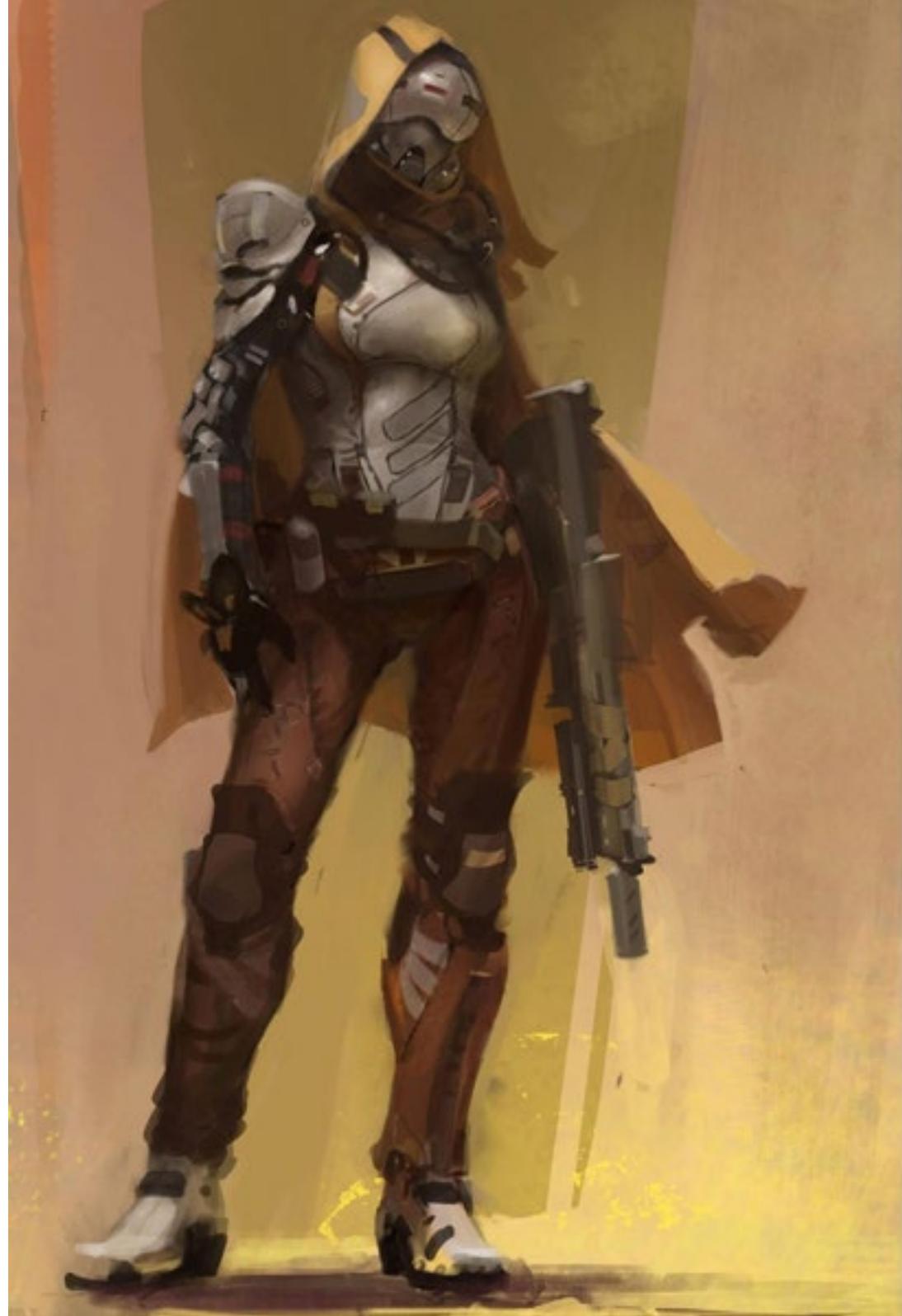


“

*Tout ce que vous devez savoir sur
l'Expression Graphique et Artistique
dans les jeux vidéo est structuré de
manière claire, concise et simple"*

Module 1. Expression Graphique et Artistique

- 1.1. Dessin et perspective
 - 1.1.1. Dessin à main levée ou sketch Importance de l'esquisse
 - 1.1.2. Perspective et méthodes de représentation spatiale
 - 1.1.3. Proportions et méthodes d'ajustement: La figure humaine
 - 1.1.4. Proportions et méthodes d'ajustement: La figure animale
- 1.2. Lumières et couleurs
 - 1.2.1. Clair-obscur: Ombres et lumières
 - 1.2.2. Théorie de la couleur et peinture Comment la couleur est-elle perçue
 - 1.2.3. Outils plastiques pour créer des contrastes
 - 1.2.4. Harmonie des couleurs. Types d'harmonie des couleurs
- 1.3. Textures et mouvement
 - 1.3.1. Textures et méthodes de représentation des matériaux
 - 1.3.2. Analyse des œuvres texturées
 - 1.3.3. Représentation des actions et des mouvements
 - 1.3.4. Analyse des œuvres en mouvement
- 1.4. Composition
 - 1.4.1. Aspects structurels de l'image: le point, la ligne et le plan
 - 1.4.2. Lois de la Gestalt
 - 1.4.3. Opérations formelles: développement de la forme à partir de concepts
 - 1.4.4. Rythme, structure, échelle, symétrie, équilibre, tension, attraction et regroupement
 - 1.4.5. Motifs
- 1.5. Approche de l'environnement iconographique numérique
 - 1.5.1. Introduction
 - 1.5.2. Vérification du champ générateur de l'iconographie numérique
 - 1.5.3. Adoption de nouveaux archétypes iconographiques numériques
 - 1.5.4. Esthétique et fonction en tant que concepts dérivés de l'utilisation de la machine
- 1.6. Analyse des ressources graphiques numériques. Image de synthèse
 - 1.6.1. Typologies iconographiques numériques: imagerie recyclée et imagerie synthétique
 - 1.6.2. Formats de fichiers graphiques numériques



- 1.6.3. Formes bidimensionnelles Analyse du software de création et de retouche d'images
- 1.6.4. Formes tridimensionnelles Analyse du software de création de structures volumétriques
- 1.6.5. Structures graphiques en 3D. Introduction. Structures en fil de fer
- 1.6.6. Dispositifs d'affichage et d'interaction avec les applications multimédias
- 1.6.7. Terminologie attribuée au secteur où l'image numérique est cadrée
- 1.7. Expression artistique sur support numérique: Graphismes en Adobe Photoshop
 - 1.7.1. Installation et introduction à Adobe Photoshop
 - 1.7.2. Outils de base d'Adobe Photoshop
 - 1.7.3. Analyser et apprendre Adobe Photoshop
 - 1.7.4. Utilisation d'outils numériques dans le travail graphique pour la création de jeux vidéo
- 1.8. Scénarios et décors pour les jeux vidéo
 - 1.8.1. Scènes et décors de dessins animés
 - 1.8.2. Analyse compositionnelle
 - 1.8.3. Scènes et ambiances réalistes
 - 1.8.4. Analyse compositionnelle
- 1.9. Personnages de jeux vidéo
 - 1.9.1. Personnages de dessins animés
 - 1.9.2. Analyse compositionnelle
 - 1.9.3. Des personnages réalistes
 - 1.9.4. Analyse compositionnelle
- 1.10. Présentation du portefeuille professionnel
 - 1.10.1. Approche
 - 1.10.2. Méthodologie
 - 1.10.3. Software pour la création de documents
 - 1.10.4. Étude analytique de portefeuilles professionnels



*Une expérience éducative
unique pour améliorer votre
formation dans ce domaine"*



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.



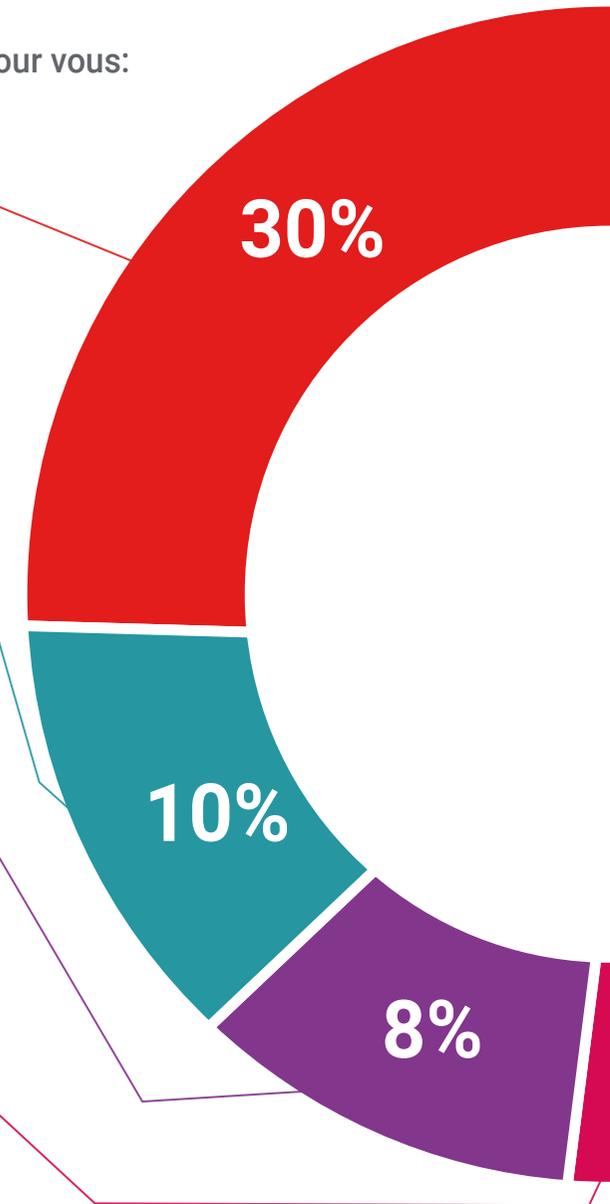
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Expression Graphique et Artistique 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 Certificat sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Expression Graphique et Artistique** 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 Expression Graphique et Artistique**
N° 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
Expression Graphique
et Artistique

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

Certificat

Expression Graphique
et Artistique