

# Certificat Avancé

## Dessin Professionnel pour les Jeux Vidéo





## Certificat Avancé Dessin professionnel pour les Jeux Vidéo

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

Accès au site web: [www.techtute.com/fr/jeuxvideos/diplome-universite/diplome-dessin-professionnel-jeux-video](http://www.techtute.com/fr/jeuxvideos/diplome-universite/diplome-dessin-professionnel-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

En passant par le *Pixel Art* qui a dominé les jeux vidéo dans les années 1980 aux graphismes ultra-réalistes permis par Unreal Engine 5, le dessin professionnel est un élément indispensable de tout titre qui veut se distinguer par sa beauté artistique. Il est donc essentiel que l'artiste maîtrise parfaitement le volume des œuvres et le développement professionnel des dessins, ainsi que des esquisses, des ombres et des perspectives, entre autres. Ce programme TECH se concentre sur toutes ces questions, qui sont d'une importance vitale car elles déterminent ensemble la qualité finale de tout projet artistique pour les jeux vidéo.





“

*Vous maîtriserez les principes fondamentaux du développement du dessin, des routines de travail les plus efficaces au retour d'information et à la participation aux communautés en question"*

L'artiste qui maîtrise les différentes formes géométriques, les matériaux, *Lineart*, les techniques de d'ombrage et la discipline de travail vous donneront un avantage concurrentiel important lorsqu'il s'agira d'accéder à des projets et des studios de renom.

C'est pourquoi cette qualification TECH vise à renforcer toutes ces compétences de manière innovante et directe, avec un programme divisé en 3 modules couvrant les techniques de base du dessin professionnel, l'étude approfondie du volume tridimensionnel et le développement professionnel et discipliné du travail quotidien.

Tout cela a été développé par des professionnels de haut niveau, sélectionnés par TECH pour la création de ce diplôme. L'équipe pédagogique apporte une vision professionnelle unique à l'ensemble du contenu, ce qui enrichit le support pédagogique afin qu'il soit adapté aux exigences les plus pointues de l'industrie du jeu vidéo d'aujourd'hui.

De plus, le format du programme est 100% en ligne, ce qui permet aux étudiants de maintenir leurs responsabilités professionnelles ou personnelles tout en continuant à améliorer et à renforcer leurs compétences les plus importantes afin d'obtenir de meilleurs postes et projets dans l'industrie du jeu vidéo.

Ce **Certificat Avancé en Dessin Professionnel pour les Jeux Vidéo** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont :

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de l'art des Jeux vidéo
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ 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 un expert 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



*Vous améliorerez vos compétences en matière d'ombres, en approfondissant vos compétences en matière d'ombres en anatomie, d'ombres narratives, en bande dessinée et en manga"*

“

*Vous serez en mesure de postuler à des postes plus élevés dans le secteur des jeux vidéo en présentant un portfolio plus propre et plus ciblé”*

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.

*Vous découvrirez l'importance de l'esquisse Numérique par rapport à l'esquisse Traditionnelle, ainsi que la simplification des formes qui rendront votre travail plus habile et plus précis.*

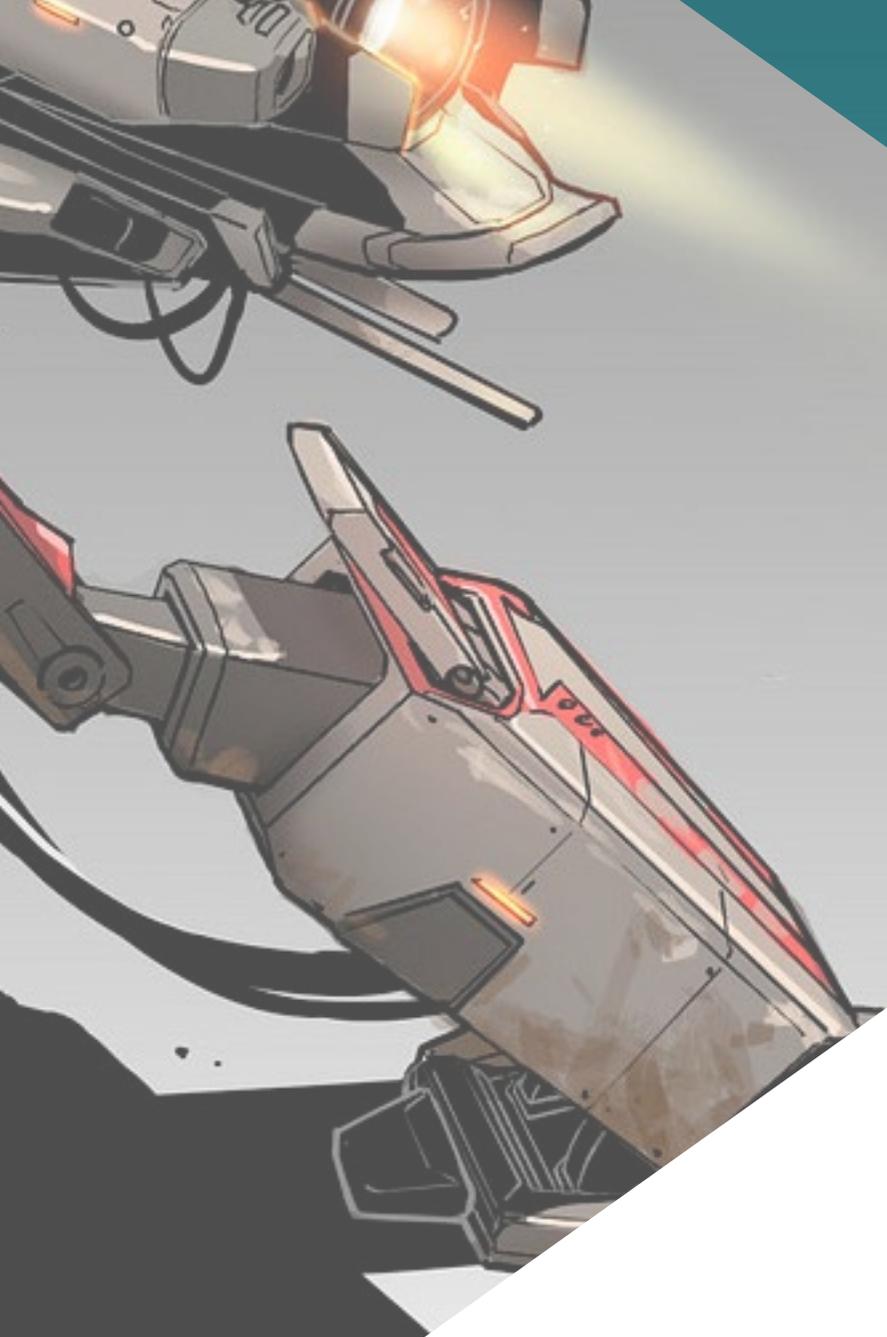
*C'est à vous de choisir quand, où et comment étudier tous les contenus du diplôme, à votre rythme et selon vos besoins.*



# 02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat Avancé est de fournir au professionnel de l'art les outils, les méthodologies de travail et les techniques d'ombrage les plus avancés de l'industrie du jeu vidéo. Tout cela en s'attachant à améliorer encore la qualité de ses dessins, en peaufinant les détails de son propre portefeuille pour le rendre attrayant pour les grands projets et les entreprises du secteur. Grâce à la méthodologie pédagogique de TECH, l'étudiant atteindra tous les objectifs fixés avant même d'avoir obtenu son diplôme.





“

*Vous augmenterez progressivement le niveau de vos dessins et de vos projets artistiques, en vous concentrant directement sur les titres de jeux vidéo les plus attrayants”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Développer des travaux de qualité professionnelle
- ◆ Créer un portefeuille spécialisé pour l'industrie du jeu vidéo.
- ◆ Développez vos compétences en matière de dessin
- ◆ Comprendre le fonctionnement de l'industrie artistique dans les jeux vidéo
- ◆ Améliorer les compétences en matière de travail en équipe
- ◆ Analyser les différents postes dans l'industrie
- ◆ Développer les compétences en matière de design
- ◆ Promouvoir la présentation des œuvres d'une manière professionnelle.
- ◆ Approfondir le savoir-faire artistique
- ◆ Concentrer sa carrière sur l'obtention de l'emploi de ses rêves

“

*Vous atteindrez tous les objectifs du diplôme sans devoir investir énormément de temps ou d'efforts dans l'apprentissage de programmes fastidieux”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Dessin professionnel

- ◆ Connaître les principaux matériaux avec lesquels un artiste travaille.
- ◆ Apprendre à faire des croquis numériques et traditionnels
- ◆ Étudier la simplification de formes géométriques complexes.
- ◆ Améliorer le dessin au trait

### Module 2. Volume

- ◆ 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

### Module 3. Élaborer un dessin

- ◆ Développer ses propres techniques de dessin
- ◆ Créer des routines de travail professionnelles et efficaces
- ◆ Connaître les techniques pour sortir de la zone de confort
- ◆ Apprenez à connaître les communautés afin d'y participer activement et d'obtenir feedback



# 03

## Direction de la formation

Les techniques de dessin et d'ombrage étant diverses, TECH a sélectionné une équipe d'enseignants spécialisés dans ce domaine, afin de fournir à l'étudiant la meilleure formation possible dans ce domaine. En outre, la méthodologie de travail fournie dans le programme constitue un excellent tremplin pour les postes artistiques les plus importants dans tout studio, car elle fournit les clés pour le développement d'un portfolio et la réaffirmation de son propre style.



Robot arms controller

Additional lights



Layered membrane

Segmented tubes

“

*Vous bénéficierez des conseils avisés  
d'une équipe pédagogique prête à vous  
aider sur la voie du succès le plus notoire  
dans l'industrie de l'art du jeu vidéo"*

## 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 de faciliter au maximum l'étude de l'étudiant, les sujets suivants ont été structurés de manière claire et concise, ce qui facilite leur compréhension et leur organisation. En utilisant les technologies éducatives les plus avancées et la méthodologie pédagogique la plus efficace, TECH allège la charge d'enseignement de ses étudiants en leur fournissant une bonne quantité de support de soutien, notamment des vidéos explicatives, des guides de travail et des lectures complémentaires sur tout ce qui concerne le dessin professionnel pour les jeux vidéo.





“

*Les exercices pratiques proposés par les enseignants vous aideront à contextualiser tous les contenus enseignés, constituant un pilier fondamental dans votre progression vers une plus grande réussite professionnelle"*

## Module 1. Dessin professionnel

- 1.1. Matériaux
  - 1.1.1. Traditionnel
  - 1.1.2. Digital
  - 1.1.3. Environnement
- 1.2. Ergonomie et chauffage
  - 1.2.1. Échauffement
  - 1.2.2. Repos
  - 1.2.3. Santé
- 1.3. Formes géométriques
  - 1.3.1. Ligne
  - 1.3.2. Ellipses
  - 1.3.3. Formes 3D
- 1.4. Perspective
  - 1.4.1. Un point de fuite
  - 1.4.2. Multiples points de fuite
  - 1.4.3. Conseils
- 1.5. Sketch
  - 1.5.1. Montage
  - 1.5.2. Digital vs. Traditionnel
  - 1.5.3. Nettoyer
- 1.6. *Lineart*
  - 1.6.1. A propos du sketch
  - 1.6.2. Digital
  - 1.6.3. Conseils
- 1.7. L'ombrage dans le dessin
  - 1.7.1. Trames
  - 1.7.2. Floutage
  - 1.7.3. Remplissage
- 1.8. Simplifier les formes
  - 1.8.1. Formes organiques
  - 1.8.2. Structures
  - 1.8.3. Fusion de formes simples

- 1.9. Encrage des médias
  - 1.9.1. Encre
  - 1.9.2. Stylo
  - 1.9.3. Digital
- 1.10. Améliorer le traçage
  - 1.10.1. Exercices.
  - 1.10.2. Affiner le traçage
  - 1.10.3. Mise en pratique

## Module 2. Volume

- 2.1. Formes tridimensionnelles
  - 2.1.1. 2D à 3D
  - 2.1.2. Mélange de formes
  - 2.1.3. Étude
- 2.2. Ombres sur les plans
  - 2.2.1. Manque de lumière
  - 2.2.2. Direction de la lumière
  - 2.2.3. Ombres sur différents objets
- 2.3. *Ambient Occlusion*
  - 2.3.1. Définition
  - 2.3.2. Difficulté de la lumière
  - 2.3.3. Contact
- 2.4. Ombres en anatomie
  - 1. Mockup d'application directe ou simulation numérique Visage
  - 2.4.2. Schémas du corps humain
  - 2.4.3. Éclairage
- 2.5. Ombres narratives
  - 2.5.1. Exemple
  - 2.5.2. Quand l'utiliser ?
  - 2.5.3. Exagération

- 2.6. Ombres pour les bandes dessinées
  - 2.6.1. Styles
  - 2.6.2. Trames
  - 2.6.3. Auteurs
- 2.7. Ombres pour les mangas
  - 2.7.1. Styles
  - 2.7.2. Auteurs
  - 2.7.3. Exécution
- 2.8. Trames
  - 2.8.1. Traditionnel
  - 2.8.2. Digital
  - 2.8.3. Trames réalisées
- 2.9. Volume et perspective
  - 2.9.1. Pas d'ombrage
  - 2.9.2. Formes
  - 2.9.3. Exécution
- 2.10. Volume par couleur
  - 2.10.1. Profondeur
  - 2.10.2. Forme
  - 2.10.3. Trait de pinceau

### Module 3. Élaborer un dessin

- 3.1. Dessiner à partir de son imagination
  - 3.1.1. Commencer
  - 3.1.2. Stages
  - 3.1.3. Conseils
- 3.2. Recherche et développement de référence
  - 3.2.1. Différentes références
  - 3.2.2. Pinterest
  - 3.2.3. Références à éviter
- 3.3. Routines
  - 3.3.1. Routine
  - 3.3.2. Profiter de ses études
  - 3.3.3. Pauses
- 3.4. Dessin de poses
  - 3.4.1. Pages
  - 3.4.2. Temps
  - 3.4.3. Quotidiennes
- 3.5. Développer un carnet de notes
  - 3.5.1. Quel cahier ?
  - 3.5.2. Quand?
  - 3.5.3. Contenu
- 3.6. Sortir de sa zone de confort
  - 3.6.1. Changer
  - 3.6.2. Abstraction
- 3.7. Essayer des styles
  - 3.7.1. Auteurs
  - 3.7.2. Différents
  - 3.7.3. Étude
- 3.8. Cherche un feedback
  - 3.8.1. Amitiés
  - 3.8.2. Les réseaux sociaux
  - 3.8.3. Ne pas le prendre personnellement
- 3.9. Participer aux communautés
  - 3.9.1. Communautés en ligne
  - 3.9.2. Événements en ville
- 3.10. Améliorer les bases
  - 3.10.1. Stages
  - 3.10.2. Retour
  - 3.10.3. Refaire

# 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

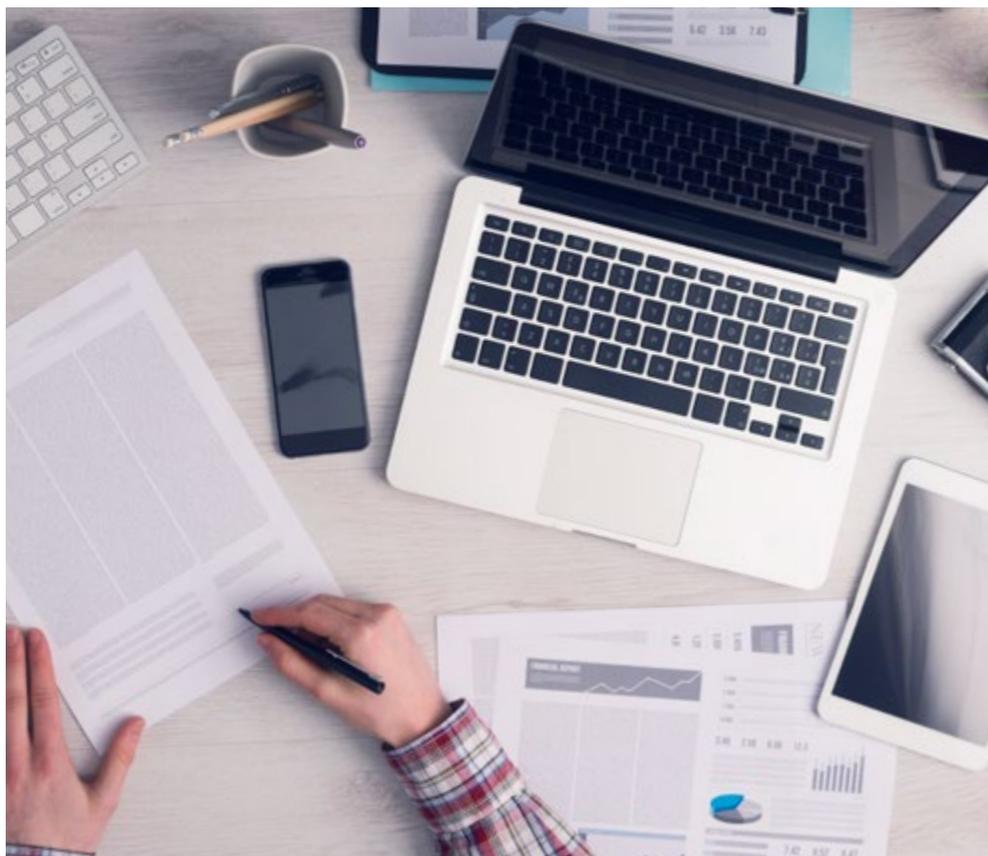
Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*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.



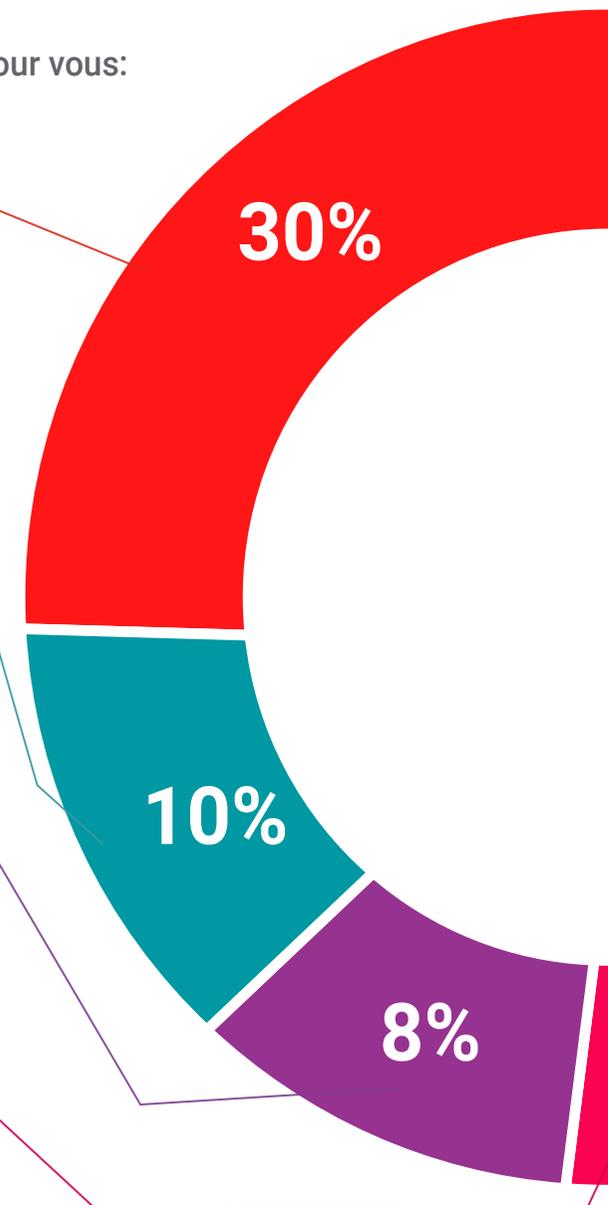
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Dessin Professionnel pour les Jeux Vidéo garantit, outre la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un Certificat Avancé 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 Avancé en Dessin Professionnel pour les Jeux Vidéo** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal\* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** 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 Avancé en Dessin Professionnel pour les Jeux Vidéo**

N.º d'heures officielles: **450 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 Avancé**  
Dessin professionnel  
pour les Jeux Vidéo

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

# Certificat Avancé

## Dessin Professionnel pour les Jeux vidéo



5

An expanding spiral forms body shapes.



6

Like 1. the ten have g tips.

3

Skin for a growing hexagon