



Siret : 91166540400024

Organisme de formation enregistré sous le numéro : 44570436457 auprès du préfet de région Grand Est d'acquisition du numéro de déclaration. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

Programme cursus Game Artist indice 5. Mise à jour le 28/02/2023

FICHE PRESENTATION - CURSUS « GAME ARTIST »

DESCRIPTION

Vous commencerez par apprendre les bases du dessin traditionnel et digital. Vous accèderez ensuite aux bases de la conception 3D et finirez votre 1^{ère} année par un projet en équipe pluridisciplinaire.

La deuxième année de formation Game Artist sera axée sur l'animation et l'intégration des travaux dans le moteur de jeu. Finalement, vous aurez l'occasion de produire un jeu complet, de nouveau en équipe pluridisciplinaire.



La 3^e année sera marquée par votre professionnalisme et la création des outils nécessaires à la recherche d'emploi. Vous aurez accès aux nouvelles technologies (Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, etc..) pour réaliser un dernier projet professionnel qui sera votre porte d'entrée dans l'industrie du jeu vidéo.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Être capable de réaliser des illustrations sur Adobe Photoshop et Clip Studio Paint
- Savoir dessiner des personnages et des décors en perspective
- Savoir modéliser et texturer en 3D les objets et personnages d'un jeu vidéo
- Savoir traduire la vision créative et le Game design du jeu en concevant et réalisant les éléments visuels
- Être capable de mettre en mouvement les personnages jouables et non jouables d'un niveau de jeu donné en suivant les intentions du Game designer et en respectant les contraintes de l'affichage en temps réel.
- Savoir s'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaîne de production spécifique au jeu vidéo
- Savoir concevoir et réaliser les squelettes et points de contrôles d'un modèle 3D en vue de son animation

DEBOUCHES POSSIBLES

- Graphiste 2D / 3D
- UI Designer
- Animateur 3D
- Concept Artist
- Environnement Artist
- Character Artist

Siret : 91166540400024

Organisme de formation enregistré sous le numéro : 44570436457 auprès du préfet de région Grand Est d'acquisition du numéro de déclaration. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

Programme cursus Game Artist indice 5. Mise à jour le 28/02/2023

PROGRAMME

MATIERES GAME ARTIST

1ERE ANNEE	2EME ANNEE	3EME ANNEE
Module 2D		
<ul style="list-style-type: none"> Fondamentaux de la gestuelle du dessin traditionnel Technique de dessin de perspective Logiciels d'illustration 	<ul style="list-style-type: none"> Le corps humain Narration & Mise en scène Textures & Matières 	<ul style="list-style-type: none"> Direction Artistique Animation 2D Prototypage
Module 3D		
<ul style="list-style-type: none"> Fondamentaux de la Conception 3D Fondamentaux de Texturing & d'édition de Materials Composition et mise en scène 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Character Design Character Animation Modélisation avancée 	<ul style="list-style-type: none"> Conception 3D avancée Technologie graphique avancée Effets spéciaux
Module Projet		
Préproduction	Préproduction	Préproduction
<ul style="list-style-type: none"> Recherche graphique et définition d'une direction artistique Conceptualisation des assets & environnements Character Design simple 	<ul style="list-style-type: none"> Recherche graphique et définition d'une direction artistique Conceptualisation des assets & environnements Character Design 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Recherche graphique et définition d'une direction artistique Conceptualisation des assets & environnements Character Design 3D High Poly
Production	Production	Production
<ul style="list-style-type: none"> Réalisation & intégration des assets 3D avec textures Réalisation des UI frame interfaces et menus Animations simples des personnages 	<ul style="list-style-type: none"> Réalisation & intégration des assets 3D avec textures Réalisation des UI frame interfaces et menus Animations avancées des personnages 	<ul style="list-style-type: none"> Réalisation & intégration des assets 3D full pipeline Réalisation des UI frame interfaces et menus Animations avancées des personnages

TARIFS

Frais d'inscription de 500 € supplémentaires aux frais de scolarité de la première année.

1ere Année	2eme Année	3•année
7 000 €	6 500 €	6 000 €

*sous réserve de la localisation et du nombre de participants.

Modalités de paiement disponible sur notre site internet. Pour plus d'information, n'hésitez pas à nous contacter.

Siret : 91166540400024

Organisme de formation enregistré sous le numéro : 44570436457 auprès du préfet de région Grand Est d'acquisition du numéro de déclaration. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

Programme cursus Game Artist indice 5. Mise à jour le 28/02/2023

PREREQUIS

- Être titulaire du Baccalauréat
- Envoyer des réalisations de mods ou d'applications
- Remplir le dossier d'inscription et réussir le test d'admission
- Passer un entretien de motivation en visio ou dans nos locaux à Laxou

PUBLIC VISE

- Disposer d'une formation de Niveau 4 : Niveau BAC (avec ou sans diplôme)

ACCESSIBILITE



Prenez contact avec le référent handicap du centre qui étudiera votre situation et les possibilités d'accès.

Délai d'accès : 15 jours

MOYENS / ORGANISATION

- Les procédures d'évaluation ont pour objet de déterminer si le stagiaire a acquis les connaissances ou les gestes professionnels dont la maîtrise constitue l'objectif initial de l'action.

Les procédures d'évaluation sont concrétisées par

- La présentation annuelle d'un projet professionnel pluridisciplinaire.
- Des contrôles continus dans les matières d'enseignement général d'Anglais, Histoire du Jeu Vidéo et Droit & Statuts juridiques
- Des contrôles continus sur les conceptions professionnelles liées aux compétences techniques.
- L'action de formation aura lieu du 10 octobre 2022 au 30 juin 2025.
- Elle est organisée pour un effectif maximal de 15 stagiaires par cursus.

Les conditions générales dans lesquelles la formation est dispensée, notamment les moyens pédagogiques et techniques sont les suivantes :

- Mise à disposition de matériel et des logiciels professionnels.
- Interventions d'enseignants.
- Accès aux locaux de formation.

Siret : 91166540400024

Organisme de formation enregistré sous le numéro : 44570436457 auprès du préfet de région Grand Est d'acquisition du numéro de déclaration. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

Programme cursus Game Artist indice 5. Mise à jour le 28/02/2023

Date de début de formation : Octobre de chaque année

Durée de la formation : d'octobre à juin pendant 3 ans soit 1850 heures de formation en 207 jours

Horaires de formation : du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 13h à 17h

SUIVI ET EVALUATION DES RESULTATS

- Test de niveau à l'entrée
- Fiche de présence
- Attestation de fin de formation et attestation de présence
- Evaluation des connaissances

VALIDATION

- En application de l'article L. 6313-7 du Code du Travail, une attestation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action et les résultats de l'évaluation des acquis de la formation sera remise au stagiaire à l'issue de la formation.

Ainsi, l'organisme de formation s'engage à remettre au stagiaire les attestations suivantes :

« **Attestation d'établissement Game Artist accréditant du niveau professionnel acquis** »