GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

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 09/09/2023

GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

Fiche Présentation - Game Art Année 1

Description

Vous commencerez par apprendre les bases du dessin traditionnel et digital. Vous accèderez ensuite aux bases de la conception 3D et finirez votre 1ere 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 3e 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.

Formacode : 46251 Jeux 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 09/09/2023

GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

PROGRAMME

DESSIN TRADITIONNEL ET DIGITAL

Introduction aux outils et logiciels de dessin

Les étudiants commenceront par explorer les bases du dessin traditionnel. Ils apprendront ensuite à utiliser des tablettes graphiques et des logiciels de référence dans l'industrie pour transposer leurs compétences en dessin dans un environnement numérique. Cette section se concentre sur la compréhension des formes de base, la composition, et le développement d'une main sûre et précise.

Fondamentaux de la Perspective

Cours théoriques et pratiques sur les principes de la perspective à un et deux points de fuite. Les étudiants apprendront comment créer un espace tridimensionnel convaincant sur une surface bidimensionnelle, un élément crucial pour la conception de décors et d'environnements dans les jeux vidéo.

Techniques d'Ombrage et de Lumière

Exploration des techniques pour représenter l'ombrage et la lumière, pour donner du volume et de la profondeur aux dessins. Les étudiants apprendront à observer et à reproduire les effets de la lumière sur différentes surfaces et formes, améliorant ainsi le réalisme et la dynamique de leurs créations.

MODELISATION 3D

Découverte de Blender 3D et des outils de modélisation

Il s'agit d'une étape initiale essentielle pour les débutants, visant à familiariser les utilisateurs avec l'interface de Blender et les principes de base de la modélisation 3D. À travers cette phase, les participants apprennent à naviguer dans l'espace 3D, à manipuler des formes simples pour créer des modèles complexes.

Application de matériaux et dépliage des UVs

Phase clé du processus de modélisation 3D où les participants apprennent à texturer leurs modèles en appliquant divers matériaux et en maîtrisant le dépliage des UVs pour un rendu visuel correct. Cette compétence essentielle permet de transformer des modèles 3D bruts en créations visuellement captivantes, en ajoutant détails, couleurs et réalisme à travers un texturage précis et efficace.

PROJETS PROFESSIONNELS

Recueil d'illustrations

Ce projet professionnel implique la création d'un recueil de 10 illustrations inspirées par une nouvelle classique, mettant en avant la capacité à traduire la littérature en art visuel. Les participants explorent et interprètent les éléments narratifs clés, les personnages et les atmosphères de l'œuvre,

GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

enrichissant l'expérience littéraire par des visuels captivants. Cette démarche favorise le développement d'une approche créative et réfléchie dans l'union de l'art et de la littérature.

Diorama en « 3D Low Poly »

Ce projet professionnel consiste à créer des dioramas en 3D low poly qui représentent des scènes clés d'une nouvelle classique, combinant techniques de modélisation 3D et narration visuelle. Les participants transformeront des moments littéraires en scènes visuelles stylisées, utilisant l'esthétique low poly pour capturer l'essence et les émotions de la nouvelle avec simplicité et impact. Ce travail vise à développer une compréhension profonde de la conversion d'histoires textuelles en créations visuelles attrayantes et mémorables.

Réalisation d'un Jeu Vidéo Complet en Équipe Pluridisciplinaire

Dans ce module, les étudiants collaborent pour concevoir et développer un jeu vidéo complet. Ce projet final met l'accent sur la synergie des compétences en design, programmation, et art, encourageant la gestion de projet et le travail d'équipe. Les participants appliqueront les connaissances acquises pour créer ensemble une expérience de jeu cohérente et immersive.

Anglais

Anglais Niveau Débutant : Ce module est conçu pour initier les étudiants aux bases de la langue anglaise, en mettant l'accent sur le vocabulaire et les expressions courantes liées au domaine du jeu vidéo. À travers des exercices interactifs et des discussions, les participants développeront leurs compétences de communication pour naviguer avec plus de confiance dans un environnement professionnel international.

Histoire du Jeu Video

Première génération de consoles et micro-ordinateurs : La première année d'histoire du jeu vidéo plonge les étudiants dans les débuts de l'industrie, couvrant les consoles de première et deuxième génération et les micro-ordinateurs jusqu'en 1985. En plus d'étudier les origines, les technologies clés, et les jeux marquants de cette époque, les étudiants sont également chargés de réaliser des présentations sur leurs recherches. Ces exposés visent à approfondir leur compréhension et à partager leurs découvertes sur les fondations et les développements précoces du jeu vidéo avec leurs pairs.

Droit & professionnalisation

Le cours de Professionnalisation et Droit dans l'Industrie du Jeu Vidéo initie les étudiants aux aspects juridiques et professionnels du secteur, abordant le droit de la propriété intellectuelle, la gestion de contrats, et la création d'entreprises de jeu. Il prépare à une carrière réussie dans le jeu vidéo en développant une compréhension approfondie de son écosystème et des compétences en gestion de projet.

GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

TARIFS

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

1ere Année	2eme Année	3e année
8 100 €	7 500 €	6 900 €

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

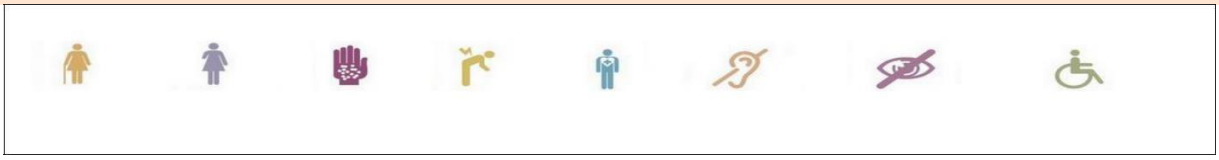
PREREQUIS

- Être titulaire du Baccalauréat
- 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 continues 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.
- Elle est organisée pour un effectif maximal de 15 stagiaires par session.

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

- Mise à disposition **d'UN POSTE PERSONNEL** et des logiciels professionnels.

GamePAD School,
9 Rue du Rhin, 54520 Laxou Code APE 8542Z
Contact : benoit-renard@gamepad-school.fr / tél : 06 81 88 12 76

- Interventions d'enseignants professionnels.
- Accès aux locaux de formation.

Date de début de formation : Octobre de chaque année

Durée de la formation : d'octobre à juin soit 1250 heures de formation en centre de formation répartis sur 9 mois.

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 appliquées à un projet professionnel présenté devant un jury

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 l'attestations accréditant du niveau professionnel acquis suivantes :

« Attestation d'établissement Game Artist Niveau 1 »