



ARTISTE 3D - GAME ARTISTE *Annexe 1*

Emplois Game Artiste, Graphiste Indépendant, Concept Artiste, Modeleur, Animateur en temps réel, VFX Artiste

Le Game Artiste est responsable de la conception et de la réalisation des éléments visuels qui composent un jeu vidéo. Il doit être polyvalent et travailler sur différents aspects du jeu, tels que la modélisation 3D, la texture, l'éclairage et l'animation.

Tout public Accessible niveau BAC avec une base de graphisme sur tests et entretien

Prérequis Pratique avancée des outils numériques et de base des outils de graphisme

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Monter sa structure d'Artiste 3D en free lance dans le secteur de la communication, du jeu vidéo ou de l'animation

DURÉE

9 mois (650 h)
Octobre à Juin
Durée indicative et ajustable en fonction des besoins du stagiaire

MODALITÉ DE LA FORMATION

Présentiel ou mixte
École 62 av Maréchal Joffre
Annexe 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

VALIDATION DE LA FORMATION :

Attestation de compétences

TARIF DE LA FORMATION

5950€
Le prix de la formation est donné à titre indicatif, des prises en charges totales ou partielles sont possibles en fonction des entreprises ou de partenaires

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur l'Institut ou à domicile, logiciels compris.

MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels.
Productions et mise en situation.

PROGRAMME DE FORMATION

INTRODUCTION - 1 semaine : Entrée en formation

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS METIERS

Sensibilisation au handicap, diversité, développement durable

MODULE 1 - 10 semaines : Concevoir la direction artistique d'un projet

CONCEPT ART Réalisation des planches personnages - décors et props

AMBIANCE COULEUR & CHARTE GRAPHIQUE

CREATION DES INTERFACES

MODELISATION DECORS PERSONNAGES rotopo, texturing et rendu

CREATION SUPPORT DE COMMUNICATION Création d'un visuel et typographie cohérents avec l'univers du jeu ou de l'application

MODULE 2 - 15 semaines : Concevoir une cinématique en temps réel sur moteur de jeu

CONCEPTION DES ANIMATIONS répondant aux besoins du jeu vidéo ou de l'application

INTEGRATION DES VISUELS sur moteur de jeu

RENDU LUMIERE et EFFETS SPECIAUX sur moteur de jeu

REALISATION D'UNE CINEMATIQUE EN TEMPS REEL

MODULE 3 - 4 semaines : Dossier Pro Créer son activité et communiquer

CRÉER SON ACTIVITÉ Droit d'Auteur - Statut d'indépendant - Cahier des charges - Devis - Facture

CONCEPTION D'UN DOSSIER DE FINANCEMENT POUR UN PROJET

CREATION d'un SITE Respect de la charte graphique - affichage des pages optimisés pour le référencement naturel

CREATION du BOOK Sélectionner et organiser son book suivant son objectif professionnel

RESEAUX & TRANSMEDIA Utilisation des réseaux et du transmédia en tant que professionnel

PRÉSENTATION DOSSIER PROFESSIONNEL DEVANT JURY