



ARTISTE 3D - GAME ARTIST *Annexe 1*

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

Le Game Artist est responsable de la conception et de la réalisation des éléments visuels qui composent un jeu vidéo. Il doit être polyvalent et savoir 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 la base des outils de graphisme

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

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

DURÉE

9 mois (650 h)
Septembre 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 le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

MOYENS D'APPRECIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels.
Productions et mise en situation.

PROGRAMME DE FORMATION

INTRODUCTION - 1 semaine : Entrée en formation

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS MÉTIERS

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

CRÉATION DES INTERFACES

MODÉLISATION DECORS PERSONNAGES Rotopo - Texturing- 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

INTÉGRATION DES VISUELS sur moteur de jeu

RENDU LUMIÈRE ET EFFETS SPÉCIAUX sur moteur de jeu

RÉALISATION D'UNE CINÉMATIQUE EN TEMPS RÉEL

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

CRÉATION D'UN SITE Respect de la charte graphique - affichage des pages optimisés pour le référencement naturel

CRÉATION DU BOOK Sélectionner et organiser son book suivant son objectif professionnel

RÉSEAUX & TRANSMÉDIA Utilisation des réseaux et du transmédia en tant que professionnel

PRÉSENTATION DOSSIER PROFESSIONNEL DEVANT JURY