

# PROGRAMME DE FORMATION

## Bachelor 2 | Game Artist

### Cursus | Game Art

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

A travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des étudiants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que ce bachelor prépare les apprenants au monde professionnel dans les secteurs de la création numérique. Si vous êtes passionné par l'infographie 3D et le jeu vidéo, cette formation de game artist à distance saura vous aider à développer votre créativité et votre imagination afin d'aller toujours plus loin dans la conception et la réalisation de jeux vidéo et d'univers graphique.

### Objectifs |

L'objectif de cette deuxième année de Bachelor Game Art est d'acquérir les connaissances nécessaires pour le poste d'environnement artist 3D (modéliser, texturer et intégrer des éléments de décor dans un moteur de jeu)

En fin de d'année l'apprenant.e doit :

- Savoir modéliser, texturer un élément 3D
- Intégrer des éléments 3D (lighting, compositing...)
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment
- Développer sa créativité personnelle et professionnelle
- Maîtriser les principaux logiciel 3D utilisés en Game Art



## Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique, l'univers du jeu vidéo et de la 3D.
- Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel.

## Pré-requis |

- Maîtrise de la langue française
- Intérêt pour l'univers du jeu vidéo, de l'art et du divertissement
- Intérêt pour l'industrie du jeu vidéo et de ses acteurs
- Notions de dessin et de couleur
- Notions de 3D (Idéalement sous Blender)

## Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :
  - Frais de dossier : **450 euros**
  - Formation Initiale : **5 800 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7150 €**

## Dates de rentrée |

- Septembre
- Février / Mars

# CONTENU DE LA FORMATION

## À distance

### Histoire du jeu vidéo |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Histoire de l'émergence et l'évolution du jeu vidéo depuis la moitié du 20ème siècle jusqu'à aujourd'hui afin d'acquérir une culture pouvant alimenter tout acte créatif futur.

#### Objectifs :

- Savoir effectuer des recherches
- Savoir déployer des outils de rétrogaming
- Développer sa curiosité et ses connaissances dans le but d'inspirer sa créativité
- Prendre en compte un contexte technique et culturel

### Props & Décors |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Techniques et méthodologies pour désigner des objets, véhicules et environnement pour le jeu ou l'animation.

#### Objectifs :

- Rechercher de références
- Dessiner avec méthodologie
- Représenter des éléments volumique et 2D

## Level Building |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Sensibilisation aux étapes de construction de niveaux de jeux vidéo sous un moteur de jeu 3D (Unreal Engine), en se focalisant plus particulièrement sur l'espace jouable et les volumes associés.

### Objectifs :

- Concevoir des maps d'intention
- Itérer du support papier jusqu'à l'intégration dans un moteur de jeu
- Manipuler les fonctionnalités de base de l'Unreal Engine
- Employer des techniques de Greybox et de Blockmesh

## Texturing Game |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Prise en main de l'application de Substance designer et Substance painter pour le texturing d'objets et matériaux 3D.

### Objectifs :

- Prendre en main les 2 logiciels Substance designer et Substance painter
- Comprendre les différentes méthodes de productions de textures
- Appliquer le texturing à un objet 3D

## Hard Surface sous ZBrush |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Prise en main du logiciel Zbrush et production de modèle détaillés en hard surface sur un objet.

### Objectifs :

- Prendre en main Zbrush
- Créer un objet haute qualité dans Zbrush
- Appliquer le lien entre modèle high poly et low poly destiné au jeu vidéo



## Projet Modélisation Props réaliste en groupe |

*Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Conception en groupe d'une scène avec différents objets 3D modulaires dans un style réaliste.

### Objectifs :

- Concevoir une scène avec de la modularité
- Répartir le travail en groupe à l'image d'une production de jeu
- Estimer son temps et prioriser sa production
- Synthétiser les compétences acquises lors des modules précédents
- Produire une scène 3D de façon autonome en respectant les contraintes de style données

## Tech Art |

*5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Mise en application des contraintes liées à l'intégration d'une scène 3D dans Unreal Engine.

### Objectifs :

- Configurer sa scène 3D dans le moteur
- Comprendre les contraintes de performances du moteur
- Régler des matériaux complexes dans le moteur
- Créer et régler le lightning d'une scène

## Projet Modélisation Props Cartoon |

*Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Réalisation d'une mini scène en suivant des contraintes de style de type cartoon

### Objectifs :

- Concevoir une scène avec une contrainte de style
- Développer sa patte artistique
- Mettre en application les compétences acquises précédemment et les appliquer à un style différent

## Anatomie sous ZBrush |

5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Découverte des bases de l'anatomie et représentation d'un être vivant réaliste en volume.

### Objectifs :

- Savoir regarder et analyser une référence d'anatomie
- Maîtriser les outils de sculpt sous Zbrush
- Développer de bonnes connaissances de l'anatomie humaine

## Projet de fin d'année (PFA) |

Projet sur 6 semaines, soit 90 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Le projet de fin d'année permet de mettre en application toutes les compétences acquises durant l'année dans la réalisation d'un projet complet.

### Objectifs :

- Concevoir et organiser un projet
- Concevoir un environnement 3D
- Créer une scène fonctionnelle pour le temps réel

\* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques

## Activités |

- Conception d'éléments en 2D afin de proposer des designs
- Réalisation d'objets 3D avec les derniers outils utilisés dans l'industrie du jeu
- Conception de scènes 3D complètes avec différents styles
- Prise en main d'un moteur de jeu et sensibilisation au gameplay
- Développement artistique personnel

# MODALITÉS

## Modalités d'assistance pédagogique |

### Pour l'Institut Artline :

- Kim FOURNEL (Responsable du cursus Game Art)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Tiphaine AIGOUY (Responsable des programmes)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

## Modalités d'assistance technique |

**Avant et après la formation :** courriel, téléphone

**Pendant la formation :** chat, visioconférences

## Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Classe virtuelle : 128h
- E learning : 100h
- Suivi Projets /exercices : 192h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

## Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Pour les Bachelor 2 : Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés.
- Passage en année supérieure en fonction des évaluations pédagogiques réalisées ainsi que du projet de fin d'année.

## Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

## Logiciels |

- Unreal Engine
- Zbrush
- After Effects
- Blender

## Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur récent (avec au moins les spécifications recommandées)
  - système : windows 10 64 bits (pro ou family)
  - CPU : processeur 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor avec SSE4.2 instruction
  - carte graphique avec 4 go de RAM
  - minimum 16 Go de RAM
  - disque dur système : SSD de 256 Go minimum avec 100 Gb d'espace disponible (recommandé)
  - disque dur de stockage : 1 To en sata
  - affichage d'une résolution minimale de 1920x1080 pixels et 24-bit couleur
- Connexion internet haut débit
- Tablette graphique
- Webcam (HD recommandée)
- Casque Audio avec microphone

## Quelques chiffres du cycle |

- Admission sur entretien : 54 %



*\* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques Dernière mise à jour réalisée : Août 2024*