INSTITUT ARTLINE

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.

À 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 artiste 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 artiste 3D (modéliser, texturer et intégrer des éléments de décor dans un moteur de jeu).

À la fin de l'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 ayant un niveau équivalent à une Prépa Design & Digital option 3D de l'Institut Artline.
- Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel.

Prérequis |

- Maîtrise de la langue française - un Niveau B2 minimum est recommandé pour les non-francophones.
- 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
- Maîtrise de la 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 / Octobre

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).*

Créé par Tommy Ha Phuoc

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

Modélisation 3D d'une scène intérieure | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Le module de modélisation 3D vous permettra d'apprendre les bases de la modélisation à travers la composition d'une image.

Objectifs :

- Se familiariser avec l'interface du logiciel blender
- Savoir interpréter une référence 2D en 3D
- Découvrir l'ensemble des outils de modélisation hard surface
- Modéliser une scène intérieure avec un maillage optimisé
- Travailler la présentation et la mise en scène d'une modélisation

Props & Décors | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Ken Le Bras

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 3D | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Vincent Barrières

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).*

Créé par Léo Machado

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).*

Créé par Gabriel Lemaire

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 en haute qualité dans Zbrush

Appliquer le lien entre modèle high poly et low poly destiné au jeu vidéo

Méthodologies du Concept Art 2D-3D | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Margot Gayrard, Mélanie Planquelle, Ali Reddane, David Chapoulet et Grégory Coelho.

Acquisition d'une méthodologie permettant de créer un concept pour un projet d'animation ou un jeu, présentable à un client.

Objectifs :

- Comprendre un brief et rechercher des références
- Proposer des intentions graphiques
- Utiliser la 3D pour créer un concept réaliste

Finaliser son image en ajoutant du détail et des intentions de lumières

Anatomie sous Zbrush | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Grégory Coelho.

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 z-brush
- Développer de bonnes connaissances de l'anatomie humaine

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

Créé par Mihaljo Ciric

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).*

Créé par Charles VERNIER

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

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 vue 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)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique & Référente handicap)
- 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 continu 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 vue des besoins pédagogiques | Dernière mise à jour réalisée : Août 2024*

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Tiphaine AIGOUY