

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 3 | 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, design d'espace) 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 le secteur du jeu vidéo. 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, prendre en main les derniers outils utilisés par l'industrie et ainsi faire de vous un artiste complet, curieux et techniquement abouti.

Objectifs |

L'objectif de cette troisième année de Bachelor Game Art est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste de character artist 3D (créer un personnage en haute définition et le rendre intégrable dans un moteur de jeu et prêt à être animé).

À la fin de l'année, l'apprenant.e doit :

- Savoir modéliser, rigger et skinner un personnage 3D
- Découverte du pixel art et de l'animation 2D
- Créer ses propres Fxs dans Unreal
- Animer un personnage 3D
- Créer une scène modulaire dans Unreal
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment
- Développer sa créativité personnelle et professionnelle
- Apprendre à communiquer et manager des équipes
- Concevoir un projet de jeu vidéo en équipe avec d'autres corps de métier
- Réaliser sa bande démo professionnelle

Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique, l'univers du jeu vidéo et de la 3D ayant un niveau équivalent à un Bachelor 2 Game Artist 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.
- Maîtrise de la modélisation 3D (high poly et low poly)
- Connaissance de Zbrush
- Connaissance de la suite Substance
- Connaissance d'un moteur de jeu, idéalement Unreal
- Notions de composition
- Intérêt pour l'industrie du jeu et de ses acteurs

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 €**
 - Formation Initiale : **6 450 €**
 - Contrat professionnel : **9 300 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 800 €**

Date de rentrée |

- Septembre / Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Pixel Art | *Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Olivier HUARD

Objectifs :

- Découvrir le pixel art et ses contraintes
- Développer un mini-jeu en 2D
- Prendre en main le logiciel de Construct 2
- Travailler en équipe
- Acquérir des premières notions d'animation en 2D
- Développer son style artistique en pixel art

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

Découverte du logiciel Speedtree afin de créer des plantes.

Objectifs :

- Maîtriser l'interface et les méthodes de créations dans Speedtree
- Générer des arbres aux formes spécifiques
- Varier les végétations dans ses projets
- Shader son rendu et l'exploiter dans un logiciel (Blender / Unreal).

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

Créé par Camille Gangneux

Objectifs :

- Découvrir les outils et techniques qui composent le pipeline de l'animation 3D pour le jeu vidéo.
- Comprendre les principes de l'animation
- Apprendre comment animer et importer un personnage de A à Z

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

Créé par Thomas Isché

Objectifs :

- Créer des effets sous Unreal au service du gameplay
- Créer et utiliser textures et mesh pour un effet
- Adapter le visuel au gameplay d'un jeu

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

Créé par Valentin MADEIRA

Objectifs :

- Réaliser une grande scène, avec peu d'objets et/ou textures et un maximum de réutilisation.
- Analyser une scène afin d'optimiser son temps et sa production
- Réaliser des éléments modulaires et en comprendre la logique
- Construire une scène optimisée

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

Créé par Camille Gangneux

Objectifs :

- Animer plusieurs personnages pour donner vie à une scène et développer une narration
- Appliquer les notions vues dans le module d'animation de façon autonome
- Mettre en place une narration environnementale et une mise en scène

Modélisation Personnage & Retopologie | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Sylvain Ng

Objectifs :

- Apprendre la modélisation d'un personnage, du high poly au low poly
- Application de Zbrush à la modélisation organique
- Comprendre les contraintes liées à la modélisation d'un personnage
- Retopologie d'un personnage et de ses éléments
- Baking et texturing

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

Objectifs :

- Comprendre le comportement de la lumière
- Reproduire un lighting en respectant des contraintes physiques
- Utiliser un éclairage approprié à un environnement

Portfolio | Projet sur 5 semaines, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Objectifs :

- Remise à niveau de son portfolio afin d'avoir une présentation de qualité professionnelle
- Prendre le temps de refaire des rendus de qualité et de revoir sa mise en page
- Développer et orienter son book en fonction des entreprises et du métier ciblé

Projet de fin de bachelor (PFE) | Projet sur 12 semaines, soit 225 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Pierre Gaudillère

Objectifs :

- Créer un projet de jeu complet en 3D en partenariat avec les classes de game design
- Définir sa charte artistique au service du thème du jeu
- Mettre en place son pipeline et gérer son temps de production sur un projet concret
- Réaliser tous les éléments nécessaires au jeu (personnages et décor) en équipe
- Comprendre et appliquer les contraintes d'un autre corps de métier
- Communiquer et collaborer en équipe dans le but de réaliser un jeu jouable sous Unreal

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

Activités |

- Développer sa connaissance des outils 3D appliqués au modeling organique
- Créer des fxs pour habiller ses scènes 3D
- Découverte de l'animation 3D et de la mise en scène
- Créer une scène modulaire
- Modéliser un personnage
- Réaliser un jeu en partenariat avec un autre corps de métier
- Développer son style artistique et son book afin d'intégrer le milieu professionnel

MODALITÉS

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Kim FOURNEL (Responsable du cursus Game Art)
- Isabelle ROY (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 années diplômantes - Bachelor 3 : Evaluation en fin de formation par un jury

- Contrôle continu au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

Moyens techniques |

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

Logiciels |

- Unreal Engine
- Zbrush
- 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*

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Tiphaine AIGOUY