



PROGRAMME GAME ART 200H ANNEXE 1

SEPTEMBRE 2022 – DECEMBRE 2022

MODULE ARTISTIQUE

- Technique de rédaction projet
- Direction artistique du projet
- Game design
- Culture jeu vidéo
- Concept Art
- Mise en scène Storyboard

MODULE TECHNIQUE

- Animation sous Maya
- Texturing
- Compositing (After effect/Nuke)
- Pratique d'Unreal
- Pratique d'Unity
- Base de la réalisation 3D en temps réel
- Sound design
- Réalisation d'une Demo reel

MODULE PROFESSIONNEL

- Gestion de projet, Méthodologie
- Anglais professionnel, Japonais
- Stratégie et financement projet

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Analyser, définir et produire une scène 3D en temps réel

Acquérir les techniques de processus de création et concevoir un court métrage 3D en temps réel

Acquérir les techniques de travail dans un projet collaboratif en entreprise

MOYENS PEDAGOGIQUES

Mise à disposition d'un accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut.

MATERIEL

Disposer d'un PC et d'une connexion internet stable

PREREQUIS :

Avoir les bases d'animation et de 3D

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Contrôles réguliers

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation de compétences

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

METIERS PREPARES

- CONCEPT ARTIST
- GAME ARTIST
- CHARACTER DESIGNER
- GAME DESIGNER
- ENVIRONNEMENT ARTIST
- MODELING ARTIST
- RIGGING ARTIST
- STORYBOARDER
- LIGHTING ARTIST
- ANIMATEUR 3D