

Durée de formation

formation complète en
3 ans, 840 heures / an

Tarifs

frais d'inscription 0€
frais pédagogique 4600€ / an

Modalités

en présentiel, à Rennes
à distance

Alternance

année 1 et 2
chaque semaine les jeudis et
vendredi, plus périodes de stage
années 3 et +
selon planning de semaine
annuel pour une meilleure
inclusion dans l'entreprise.
10 semaines de cours réparties
de octobre à avril, le reste en
entreprise

Candidature et admission

année 1
dossier de candidature, entretiens
année 2 et +
dossier de candidature,
entretiens,
évaluation des prérequis

Diplôme

Débouchés et métiers

Communication graphique
Infographiste 2D/3D
Modellieur 3D
Animateur 3D
Ergonome
Marketing artist
Concept artist

Objectifs de la formation

La formation Game Art est une formation généraliste touchant tous les aspects de la création graphique du jeu, en s'appuyant plus particulièrement sur les impératifs techniques des différentes contraintes liées aux supports du jeu vidéo. Par une approche pratique, vous développerez votre créativité, variantes stylistiques, univers graphique, sans oublier d'améliorer votre exécution. Vous trouverez des axes de développement techniques mais aussi esthétiques.

La recherche d'autonomie et le travail de veille ainsi que des mises en situations de vos assets seront d'autres éléments importants réalisés lors de ce cursus.

Programme*

Le programme est centré sur 3 axes : l'acquisition du dessin traditionnel et numérique, l'adaptation aux contraintes spécifiques liées au jeux vidéo des images 2D et 3D et enfin l'animation 2D et 3D avec insertion des assets dans les moteurs de jeux.

Année 1

Acquisition d'une culture générale et technique dans le domaine artistique, graphique et sonore.

- Bases du dessin
- Techniques graphiques
- Connaissance de la couleur
- Illustration numérique bitmap
- Illustration vectorielle
- Techniques d'animation
- Dessin du corps humain
- Dessin en perspective
- Dessin de paysage et décors
- Analyse d'assets graphiques
- Développement de la créativité et de l'idéation

Exposition, création
d'installation

Année 2

Approfondissement des automatismes créatifs et des outils de créations numériques

- Modélisation 3D
- Concept Art
- Design d'univers de jeux
- Initiation à l'animation 3D
- Character design 2D/3D
- Texturing
- Histoire de l'art
- Mise en avant et communication
- Cohésion son et animation
- Composition et orchestration
- Expression plastique

Projets personnels

Année 3

Prise en compte des contraintes techniques, artistiques et commerciales, ainsi que contextuelles

- Rigging complexe
- Cinématique programmatique
- Création générative animée
- Aspect commercial et juridique
- Charte graphique
- Storyboarding
- Expression plastique et sonore
- Gestion d'équipe et de collaborateurs
- Montage vidéo
- Rendus photoréalistes et postproduction

Projets personnels, teaser,
demo-reel

Les plus Activdesign

- grande part donnée aux techniques numériques
- travail pratique de l'agencement et de la création décorative
- projets individualisés

Les intervenants

Elisa de Castro Guerra, Illustratrice numérique
Cédric Gémy, 3D et modélisation
Timothée Giet, Illustrateur sonore et visuel
Julien Duroure, Spécialiste animation et rigging

La pédagogie par projet d'Activdesign

La pédagogie d'Activdesign est basée essentiellement sur les travaux pratiques et plus largement sur les projets dirigés et libres. Ainsi, chacun apprend à son rythme, dans une approche individualisée, favorisant les échanges libres et la prise de parole. Par la réalisation de projets concrets, l'apprenant développe son autonomie, sa capacité à argumenter en intégrant au fur et à mesure l'ensemble des acquis, menant à un grand projet libre de fin d'année qui laisse la place à s'attarder individuellement sur ses centres d'intérêts et le développement de son style personnel.