

Certificat Game Art

Formation

Ref	Dates	Jours	Heures	Durée	Financement	CHF
338234		Ma Je	18:00 - 21:00	15 sem/120p	CAF ⁷⁵⁰ n°6030*voir conditions	CHF 3'950

DÉFINITION

Création visuelle d'un jeu vidéo (illustration et animation) La création d'un jeu vidéo demande de très bonnes compétences dans la modélisation d'éléments visuels pour la mise en œuvre d'un univers graphique cohérent selon la direction artistique choisie. Cette formation vous permettra d'aborder tous les aspects théoriques, de maîtriser les processus de création artistique d'un jeu vidéo, les outils informatiques dédiés et de mettre tout cela en pratique lors de la création d'un portfolio. Au cours des dernières années, le secteur professionnel du développement de jeux vidéo a pris beaucoup d'importance. Cette formation est une réponse aux besoins en ressources humaines et d'une industrie qui est en train de se développer rapidement en Suisse. Par ailleurs, ce domaine interdisciplinaire permet aux professionnels d'autres secteurs (informatique, arts graphiques, marketing et communication, etc.) de développer des compétences avancées dans leurs domaines respectifs à travers la découverte des techniques employées dans la création de jeux vidéo. Cette formation peut mener au diplôme «Game Dev» en complément du certificat «Game Prog» et d'un projet personnel à présenter devant un jury.

PRÉREQUIS

- Avoir suivi au préalable le cours "Game Design"
- Être à l'aise dans les environnements informatiques
- Faire un entretien obligatoire avec le responsable de formation ou la formatrice
- Venir au cours avec son ordinateur portable personnel et sa tablette graphique
- Dans l'idéal : avoir de bonnes notions en dessin et/ou en modélisation 3D et présenter 2-3 productions artistiques personnelles à l'entretien. Plus la personne inscrite est déjà expérimentée dans un domaine artistique donné, plus ses travaux seront proches d'un niveau professionnel à la fin de la formation. Si une personne s'inscrit à la formation sans expérience préalable dans un domaine artistique, le cours lui servira d'introduction générale qui lui permettra de continuer à se développer de son côté après la formation si la personne vise un niveau professionnel.

PRIX

- Game Design (CHF 650.-)
- Certificat Game Prog (CHF 3'950.-)
- Certificat Game Art (CHF 3'950.-)
- Travail de diplôme (CHF 850.-)

PUBLIC

- La formation s'adresse à toute personne ayant un goût marqué pour les jeux vidéo ou qui désire se réorienter dans ce domaine.
- Illustrateur, graphiste, designer, programmeur

EVALUATION ET TITRE DÉCERNÉ

L'évaluation certificative implique la réalisation :

- Un dossier comprenant les réalisations techniques et artistiques produites durant les cours de Game art (fichiers originaux PSD et BLEND, avec exports PNG, JPEG ou FBX selon les exercices).
- Une petite analyse écrite sur la direction artistique d'un jeu, avec quelques images/vidéos de référence à l'appui.

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Cette formation est une introduction générale dans le Game Art et permet d'acquérir un socle solide de compétences.

- Vous pourrez commencer à développer un portfolio complet et varié.
- Vous atteindrez un niveau pour participer à des Game Jams qui sont très souvent le point de départ d'un projet de jeu vidéo, qui pourra ensuite être réellement développé et complété pour en faire un produit commercial finalisé.

OBJECTIFS

- Appliquer les méthodes de conception artistique
- Créer des éléments visuels en 2D et 3D et les animer avec les outils adéquats
- Comprendre comment sélectionner des références et mettre en place un univers graphique cohérent et complet pour un jeu vidéo

CONTENU

- Théorie : histoire, enjeux et rôle du game art; mise en place d'une direction artistique de jeu vidéo; mise en place d'un moodboard (le tout avec la terminologie utilisée dans l'industrie)
- Concept Art : conception des éléments visuels d'un jeu
- Game Assets 2D : production de personnage, décors et objets dessinés en 2D

- Interface utilisateur : production d'éléments et icônes graphiques dessinés en 2D pour une interface de jeu
- Animation 2D : mise en mouvement d'un personnage en 2D
- Game Assets 3D : modélisation de personnage et éléments de décor en 3D, avec application de matériaux et textures
- Animation 3D : mise en mouvement d'un personnage en 3D
- Apprentissage d'Adobe Photoshop, Blender et autres outils informatiques utilisés dans le game art
- Notions principales pour importer ses game assets dans le moteur de jeu Unity

Méthode

La méthodologie est participative et repose sur une implication très importante de la part des apprenant-es. Elle se base sur trois piliers:

- Explications théoriques et techniques
- Exercices pratiques
- Débriefing

Matériel

Les étudiant-es doivent venir avec leur ordinateur portable personnel et éventuellement leur matériel de dessin numérique (tablette graphique).

Configuration minimale : processeur 64bits, 4 cœurs, 8Go RAM, carte graphique 4Go RAM

INTERVENANTS

Formateurs et formatrices qualifié-es et expérimenté-es issu-es du milieu professionnel de la matière enseignée et ayant réalisé plusieurs projets de jeux vidéo.

DURÉE ET ORGANISATION

120 périodes de 45 minutes / 2 soirées par semaine

REMARQUES

Cette formation peut mener au diplôme «Game Dev » en complément du certificat «Game Prog» et d'un projet personnel à présenter devant un jury.

CONTACT

E : creationvisuelle@ifage.ch

T : +41 (0)22 807 3082