



## **PROGRAMME ART PRO MASTERE GAME ART 600H ANNEXE 1**

### **MODULE ARTISTIQUE**

- Technique de rédaction projet
- Game design
- Culture jeu vidéo
- Concept Art - design de personnage et de décor
- Recherche couleur, analyse de la lumière et des ambiances
- Scénarisation, storyboard, dialogues

### **MODULE TECHNIQUE**

- Animation sous Maya
- Pratique d'Unreal
- Pratique d'Unity
- Base de la réalisation 3D en temps réel
- Outils d'intégration et de création de jeux vidéo
- Techniques, contraintes et optimisation graphique
- Conception sonore et sensibilisation à la fabrication du son
- Effets spéciaux et compositing

### **MODULE PROFESSIONNEL**

- Réalisation d'une Demo reel
- Gestion de projet, Méthodologie
- Stratégie et financement projet

### **OBJECTIFS DE LA FORMATION**

Concevoir et modéliser une scène 3D en temps réel  
Concevoir et réaliser un court métrage 3D en temps réel

### **MOYENS PEDAGOGIQUES**

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

### **RYTHME DE LA FORMATION**

Temps plein 4 semaines en septembre – 2 semaines en février  
2j/semaine d'octobre à mars  
Stage professionnel d'avril à juin

### **MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS**

Productions et mise en situation.

### **MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION**

Présentation de production devant jury

### **SANCTION DE LA FORMATION**

MASTERE GAMES ART  
RNCP Expert(e) Créatif Numérique Transmédia niveau 6 (en cours)

### **REGLEMENT INTERIEUR**

Remis lors de l'inscription.