

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Mélodie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(vé) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Aucune condition

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

• Maîtriser les principes fondamentaux du Level Design. • Créer un Level Design schématique. • Analyser des niveaux solo existants. • Créer des personnages mémorables. • Rédiger des dialogues interactifs. • Construire un monde de jeu immersif. • Concevoir des choix narratifs. • Explorer la narration non linéaire. • Adapter le ton narratif au genre du jeu. • Utiliser l'art visuel pour renforcer la narration.

Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Découvrir le Level Design Présenter le cours et les participants. Définir le Level Design et souligner l'importance des intentions claires. Exercice pratique : Créer un Level Design schématique pour un jeu existant. **Module 2: Analyser et Appliquer la Théorie Fondamentale** Débriefing des niveaux créés. Gérer le Gameplay, la courbe de difficulté, l'apprentissage, le rythme, la scénarisation, et la signalisation. Explorer les outils du Level Design tels que les PNJ, la disposition, les variables, le point de départ, la condition de fin, la topologie, la circulation, la lisibilité, les lumières, la gestion de la caméra, et les pauses. **Module 3: Examiner les Niveaux Solo** Analyser des extraits de jeux solo. Discuter des éléments clés du Level Design. Exercice pratique : Créer un nouveau Level Design schématique pour un jeu solo existant. **Module 4: Adapter le Level Design en Multijoueur** Débriefing des niveaux créés en solo. Explorer les spécificités du Level Design en multijoueur (équilibre, points de départ, gestion du conflit). Exercice pratique : Analyser des extraits de jeux multijoueurs compétitifs. **Module 5: Étudier les Maps Multijoueurs** Analyser en détail une map multijoueur. Discuter des principes du Level Design en multijoueur. Exercice pratique : Créer un nouveau Level Design schématique pour un jeu multijoueur compétitif existant. **Module 6: Lancer l'Atelier Final** Présenter l'atelier final. Expliquer les objectifs et les critères d'évaluation. Lancer l'atelier de création d'un niveau en une semaine. **Module 7: Assurer le Suivi de l'Atelier** Assurer un suivi individuel des participants dans leurs créations. Réviser les niveaux en cours. Offrir des conseils et des ajustements pour améliorer les créations. **Module 8: Finaliser et Polir** Exercice pratique : Finaliser les niveaux créés. Théorie : Tester chaque niveau en groupe. Discuter et fournir un feedback collectif. **Module 9: Poursuivre le Suivi Individuel** Théorie : Assurer le suivi individuel de chaque niveau. Exercice pratique : Continuer les ajustements et améliorations. **Module 10: Tester en Groupe et Dresser le Bilan** Exercice pratique : Tester chaque niveau en groupe. Théorie : Fournir un feedback collectif et discuter des points forts et des points faibles. Récapituler les

...
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

| Numéro Carif | Dates de formation | Ville | Organisme de formation | Type d'entrée | CPF | Modalités |
|--------------|-----------------------------|---------------|------------------------|---------------|--------------|-----------|
| 00166570 | du 01/01/2020 au 31/12/2023 | Bordeaux (33) | ARTWORK- VFX | | Non éligible | FPC |
| 00422894 | du 01/01/2024 au 31/12/2024 | Mérignac (33) | ARTWORK- VFX | | Non éligible | FPC |
| 00537176 | du 01/01/2025 au 31/12/2025 | Mérignac (33) | ARTWORK- VFX | | Non éligible | FPC |