



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. Séance d'information le mercredi 25 septembre. Inscription en écrivant à creationvisuelle@ifage.ch

Aller à : •



RENSEIGNEMENTS



FINANCEMENT

- Chèque annuel de formation (CAF)
CAF⁷⁵⁰ n° 6030 [Voir conditions](#)

CONTACT

✉ creationvisuelle@ifage.ch

PRÉREQUIS

DESCRIPTION

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

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

Liens vers les modules de cette formation

- [Certificat Game Prog](#)
- [Game Design](#)

MÉTHODOLOGIE

La méthodologie est participative et repose sur une implication très importante de la part des apprenants. 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.

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.

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.



DATES ET INSCRIPTION

DURÉE ET ORGANISATION

120 périodes de 45 minutes / 2 soirées par semaine

MODALITÉS D'INSCRIPTION

Séance d'information le mercredi 25 septembre. Inscription en écrivant à creationvisuelle@ifage.ch

Certificat Game Art - 389295 · 9004058

📅 07.11.24 - 05.06.25

🕒 15 sem/ 120p

📅 L M M J V S

🕒 18:00 - 21:00

CHF 3'950

📅 [Calendrier](#)

📍 Renseignements



PARTENAIRES

Swiss Game Center

FORMATIONS CONNEXES



IFAGE

Qui sommes-nous?
Gouvernance
Rapport d'activité
Centres d'examens
Partenaires
Associations professionnelles
Politique qualité
Nos brochures
Travailler à l'ifage
Presse et médias

PRATIQUE

Adresses et horaires
Café-restaurant
Calendrier des vacances
Conditions générales d'inscription
Règlement des étudiants
Protection des données personnelles
Politique de cookies
Contactez-nous

INSCRIPTION

Comment s'inscrire
Aides au financement
Assurance annulation
Bon formation continue

FORMATION DIGITALE

Vers la smart-academie
Vers le campus ifage

SERVICES

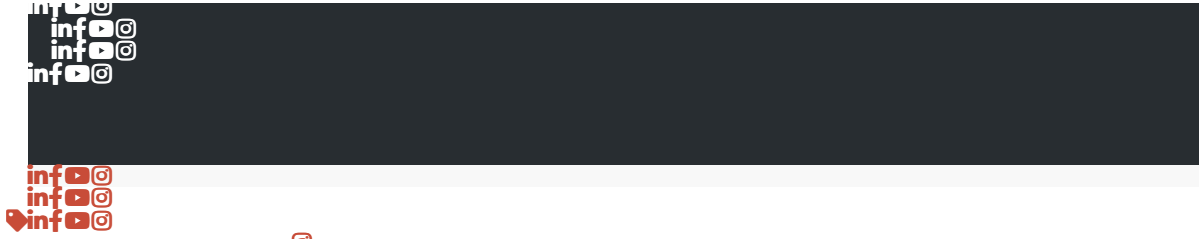
Location de salles
Organisation d'examens



info@

ifage - Fondation pour la formation des adultes | Place des Augustins, 19 | 1205 Genève
T +41 22 807 30 00 | F +41 22 807 30 99 | E info(at)ifage.ch

info@



📧 Demande de renseignements

A

Objet *

Genre*

Nom *

Prénom *

Téléphone *📞

Email *✉️

Votre message *

```
</span>
</div>
<div class="send">
<input type="submit" value="Envoyer" class="wpcf7-form-
control has-spinner wpcf7-submit"/>
</div>
</div>
<p><!--/.product-contact-form --></p>
<input type="hidden" class="wpcf7-pum" value="
{"closepopup":false,"closedelay":0,"openpopup":false,"openpop
```

