



DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 40 h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Niveau débutant accepté.

Motivation et intérêt pour la création numérique.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 Apprenants maximum par session.

TARIFS 2025-2026

3200€TTC/apprenant

ACCESIBILITÉ AUX PERSONNES

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap , ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

CONTACT

Remy KREYS

Coordinateur administratif et admission

[Demande d'informations](#)

Accessibilité :

Aménagements possibles personnes en situation de handicap.

Contact : admi@institutdesartsnumeriques.online

Edition Septembre 2025

FORMATION

Material Artist

Maîtrisez la création de textures et matériaux PBR pour environnements 3D

DONNEZ DU RÉALISME À VOS UNIVERS NUMÉRIQUES

Plongez dans l'art du texturing procédural et nodal avec Substance Designer, Painter et Unreal Engine 5. Apprenez à créer des matériaux réalistes pour le jeu vidéo, l'animation et la 3D temps réel.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

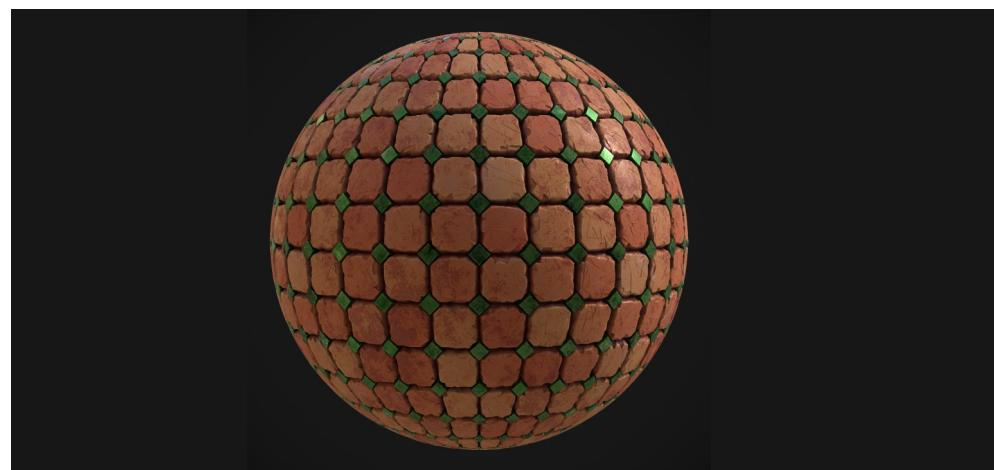
Créer et assembler des matériaux procéduraux réalistes.

Maîtriser les principales Nodes et leurs méthodes d'assemblage.

Exporter vos matériaux vers Unreal Engine, Maya ou Blender.

Appliquer vos textures sur des modèles 3D pour un rendu professionnel.

Concevoir un portfolio de textures et matériaux à présenter en démo reel.



OBJECTIFS

- Comprendre et appliquer les bases du système nodal.
- Réaliser des matériaux adaptés aux normes PBR et au temps réel.
- Développer une méthodologie de travail efficace et réutilisable.
- Maîtriser l'intégration de textures dans différents pipelines (Substance, Unreal, Blender/Maya).
- Produire une scène finale et une vidéo de démonstration pour valoriser vos créations.

POUR QUI ?

Débutants en 3D souhaitant se spécialiser dans le texturing procédural. Étudiants ou passionnés en jeux vidéo, animation ou VFX.

Artistes 2D/3D qui veulent enrichir leur pratique avec des outils indispensables dans l'industrie.

Toute personne en reconversion professionnelle dans les métiers du digital.