

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 2 | Concept Artist & Illustrateur

Cursus | Concept Art & Illustration

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

À travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des étudiants de haut niveau.

Ce cursus de notre école numérique est dédié à la pré-production d'univers graphiques pour les jeux vidéo, le cinéma d'animation, la publicité ou l'édition. Vous apprendrez à créer des univers riches, et vous accéderez à des métiers où l'imagination, la créativité et les techniques artistiques sont au pouvoir.

Si vous êtes passionné de création visuelle et avez un talent particulier pour le dessin, cette formation d'illustrateur et concept art en ligne saura vous aider à développer votre créativité afin d'imaginer des univers fantastiques.

Objectifs |

L'objectif de cette année de Bachelor 2 Concept Art et Illustration est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'assistant infographiste (niveau V CCN PFA) et d'exercer ses fonctions sous la responsabilité d'un concept artist ou dessinateur d'animation.

À la fin de l'année, l'apprenant.e doit :

- Designer des props, des décors et des establishing shots
- Designer des personnages prêts à être animés
- Modéliser un objet simple en 3D
- Réaliser une animation 2D simple
- Animer et composer un concept art sous un logiciel d'animation digitale



Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique et le dessin ayant un niveau équivalent à une Prépa Design & Digital de l'Institut Artline.

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel.

Prérequis |

- Maîtriser la langue française - un Niveau B2 minimum est recommandé pour les non-francophones.
- Maîtriser les bases du dessin (perspective / anatomie / croquis)
- Maîtriser la composition d'image
- Pratiquer le digital painting

Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :
 - Frais de dossier : **450 euros**
 - Formation Initiale : **5 800 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7150 €**

Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Projet de mise en scène | *Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Luc Lefevre

Découverte du langage cinématographique ainsi que les règles de la réalisation à travers la création d'une animatique (travail en groupe).

Objectifs :

- Travailler la composition d'image et le cadrage
- Réaliser un storyboard et son montage (animatique)
- Expérimenter le travail en équipe

Props & Décors | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Ken Le Bras

Découverte du processus de création pour la réalisation d'objets et de décors pour l'animation et le jeu vidéo.

Objectifs :

- Représenter un décor/élément en perspective
- Développer la méthodologie du design
- Représenter la lumière et les matériaux
- Présenter son travail de manière professionnelle

Projet Props & Décors | *Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Création d'une bible graphique, en mettant en pratique les connaissances acquises lors du module de Props & Décors.

Objectifs :

- Créer une fiche personnage (pas de dessin)
- Créer au moins 3 Décors (Int/Ext et establishing shots)
- Créer le véhicule du personnage
- Créer des Props identifiables en adéquation avec l'univers du personnage
- Créer une illustration en niveau de gris (couleur possible) incluant le véhicule et un décor



Character Design | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Justine CUNHA

Création de personnages en abordant l'ensemble des étapes du processus.

Objectifs :

- Développer des silhouettes fortes et expressives
- Représenter l'anatomie de manière juste
- Utiliser un acting narratif (pose / expressions)

Projet Character Design | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Création de personnages et mise en pratique des notions apprises lors du module Character design.

Objectifs :

- Développer une histoire courte autour d'au moins 2 personnages (5 max)
- Faire des recherches pour au moins 2 personnages (silhouette, croquis)
- Analyser les relations graphiques des personnages à l'aide d'un Line-Up
- Cleaner le Line-up et faire un turnaround complet d'au moins 1 personnage (2 max)
- Faire 5 posing et 3 expressions des personnages développés en turnaround

Animation 2D | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Créé par Valentin LUCAS

Découverte des grands principes de l'animation et des bases de l'animation 2D digitale.

Objectifs :

- Découvrir l'outil d'animation TV Paint
- Découvrir les 12 grands principes de l'animation
- Appréhender l'animation à travers un personnage
- Réaliser et finaliser une animation

Projet Animation 2D | *Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Valentin LUCAS

Mise en pratique des connaissances d'animation 2D au travers d'un projet. Réalisation de plusieurs plans d'animations dans le cadre d'une courte séquence préalablement mise en place.

Objectifs :

- Établir un plan narratif
- Découvrir des notions de storyboard
- Mettre en place son animation au travers d'un layout
- Réaliser et finaliser une animation

Modélisation 3D Avancée - sous Blender | *5 parcours, soit 42,5 heures au total*

(Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Approfondissement des bases en modélisation à travers la composition d'une image.

Objectifs :

- Pousser la pratique de modélisation 3D sous Blender
- Savoir interpréter une référence 2D en 3D
- Modéliser un objet
- Travailler la présentation et la mise en scène d'une modélisation

After Effects | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

Créé par Arnaud MELLINGER

Conception d'une animation de graphisme 2D simple.

Objectifs :

- Préparer des fichiers pour l'animation (designs, séparation des éléments, re-création, etc...)
- Nommer correctement des fichiers
- Réaliser une animation sous un logiciel d'animation digitale au rythme d'une musique de votre choix.
- Exporter l'animation.



Projet Art Challenge | *Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Roland SARVARIE

Réalisation d'un projet dans le contexte du métier de concept artist.

Objectifs :

- Identifier vos points forts
- Faire évoluer votre travail
- Apporter un jugement sur vos créations et celles des autres
- Présenter votre travail de manière professionnelle

Projet de fin d'année : Adaptation d'un univers Graphique | *Projet de 6 semaines, soit 90 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Adaptation d'un univers graphique pour constituer une bible graphique.

Objectifs :

- Choisir le style de l'univers à adapter
- Développer 2 personnages
- Réaliser le turnaround des personnages, des expressions et des props
- Créer 2 décors en phase avec l'univers développé
- Réaliser 2 illustrations avec les personnages dans leur environnement
- Réaliser un dossier de présentation globale du projet

Activités |

- Choisir le style de l'univers à adapter
- Développer 2 personnages
- Réaliser le turnaround des personnages, des expressions et des props.
- Créer 2 décors en phase avec l'univers développé
- Réaliser 2 illustrations avec les personnages dans leur environnement
- Réaliser un dossier de présentation globale du projet

* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Anthony ASSANDRI (Responsable du cursus Infographie CAI)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique & Référente handicap)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

Modalités d'assistance technique |

Avant et après la formation : courriel, téléphone

Pendant la formation : chat, visioconférences

Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Classe virtuelle : 128h
- E learning : 100h
- Suivi Projets /exercices : 192h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Pour les Bachelor 2 : Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continu au fur et à mesure des modules enseignés.
- Passage en année supérieure en fonction des évaluations pédagogiques réalisées ainsi que du projet de fin d'année.

Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

Logiciels |

- Adobe photoshop (Suite Adobe)
- Logiciel de 3D (Blender)
- Logiciel d'animation au choix (Tv Paint, Krita, etc.)

Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur récent (avec au moins les spécifications recommandées)
 - système : windows 10 64 bits (pro ou family)
 - CPU : processeur 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor avec SSE4.2 instruction
 - carte graphique avec 4 go de RAM
 - minimum 16 Go de RAM
 - disque dur système : SSD de 256 Go minimum avec 100 Gb d'espace disponible (recommandé)
 - disque dur de stockage : 1 To en sata
 - affichage d'une résolution minimale de 1920x1080 pixels et 24-bit couleur
- Connexion internet haut débit
- Tablette graphique
- Webcam (HD recommandée)
- Casque Audio avec microphone

Quelques chiffres du cycle |

- Admission sur entretien : 58 %

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques | Dernière mise à jour réalisée : Août 2024*

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Mélanie VAN HOOREN
- Nicolas BLARD