

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 3 | 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 préproduction 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 incroyables.

Objectifs |

L'objectif de cette année de Bachelor 3 Concept Art et Illustration est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'assistant dessinateur (niveau V CCN PFA) et d'exercer ses fonctions sous la responsabilité d'un directeur artistique.

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

- Réaliser un matte painting simple
- Réaliser un projet d'album jeunesse
- Créer un concept art réaliste
- Mener à bien un projet créatif de A à Z
- Mettre en forme un concept pour le présenter à des professionnels
- Comprendre le processus de création d'un jeu de société
- Réaliser un storyboard dans les règles de l'art
- Présenter ses travaux de manière professionnelle sous la forme d'un portfolio

Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique et le dessin ayant un niveau équivalent à un Bachelor 2 Concept & Illustration 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.
- Designer des props, des décors et des establishing shots
- Designer des personnages prêts à être animés
- Modéliser un objet simple en 3D
- Pratique du 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 €**
 - Contrat professionnel : **8 650 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7150 €**

Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

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

Créé par Pierre MIGEOT

Acquisition des bases de compétences nécessaires à la réalisation d'un matte painting.

Objectifs :

- Savoir analyser un matte painting
- Savoir détourer et intégrer un élément
- Travailler les formes et les ombres de son matte painting
- Travailler les lumières et les matériaux de son matte painting

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

Créé par Marie Caudry

Découverte de l'univers graphique riche et varié de la littérature jeunesse.

Objectifs :

- Présenter la diversité de la littérature jeunesse
- Découvrir les étapes de fabrication d'un livre illustré
- Expérimenter et développer des recherches graphiques autour de l'univers de la littérature jeunesse
- Travailler le rapport texte-image et le tempo d'une narration propre au livre

Méthodologies du Concept Art 2D-3D | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Margot Gayrard, Mélanie Planquelle, Ali Reddane, David Chapoulet et Grégory Coelho.

Acquisition d'une méthodologie permettant de créer un concept pour un projet d'animation ou un jeu, présentable à un client.

Objectifs :

- Comprendre un brief et rechercher des références
- Proposer des intentions graphiques
- Utiliser la 2D pour créer un concept
- Finaliser son image en ajoutant du détail et des intentions de lumières



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

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

Créé par Isabelle LENOBLE

Réalisation d'une pré-bible graphique et littéraire

Objectifs :

- Apprendre à choisir et écrire son concept
- Réaliser un pitch et/ou un synopsis
- Créer des fiches décors et personnages
- Mettre en forme sa pré-bible graphique

Projet d'illustration de jeu de société | *Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par David CHAPOULET

Découverte de l'univers du jeu de plateau et les contraintes qui y sont liées.

Objectifs :

- Être capable d'effectuer une veille de l'univers proposé
- Se contraindre au style de l'éditeur
- Tenir compte des contraintes techniques (impression)
- Être capable de répondre à la commande d'un directeur artistique

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

Créé par Aude MASSOT

Acquisition des outils techniques, du langage narratif et des principes de mise en scène pour pouvoir concevoir un storyboard.

Objectifs :

- Comprendre la finalité d'un storyboard
- Appréhender la grammaire des plans
- Jouer avec le rythme du script
- Créer des actings, des posings et des émotions fortes
- Finaliser son storyboard avec actions notes et traitement de la lumière

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

Constitution d'un portfolio professionnel, support vous permettant de mettre en avant vos travaux les plus pertinents pour intégrer le monde du travail.

Objectifs :

- Définir les objectifs de son portfolio et à qui il s'adresse
- Construire un portfolio en adéquation avec ses objectifs professionnels
- Mettre en avant votre technicité et vos talents artistiques

Projet de fin d'étude : Concevoir un spin-off | Projet sur 12 semaines, soit 225 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Simon ANDING

Réalisation d'un spin-off d'une œuvre à succès (au choix) et en constituer la bible graphique.

Activités |

- Réaliser un matte painting simple
- Réaliser un projet d'album jeunesse
- Créer un concept art réaliste
- Mener à bien un projet créatif de A à Z
- Mettre en forme un concept pour le présenter à des professionnels
- Comprendre le processus de création d'un jeu de société
- Réaliser un storyboard dans les règles de l'art

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

MODALITÉS

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 années diplômantes - Bachelor 3 : Evaluation en fin de formation par un jury

- Contrôle continu au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

Moyens techniques |

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

Logiciels |

- Adobe photoshop (Suite Adobe)
- Logiciel de 3D (Blender)
- Krita

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
- Tiphaine AIGOUY