

PROGRAMME DE FORMATION

Mastère I | Concept Artist - Designer pré-production | Cursus Concept Artist & 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, design d'espace) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

A 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.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre Mastère qui prépare les apprenants au monde professionnel dans les secteurs de la création numérique. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour développer leur propre univers graphique ainsi qu'intégrer sereinement le marché professionnel.

Objectifs |

L'objectif de cette première année de Mastère Concept Art & Illustration est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste de Character Designer - dessinateur d'animation (Catégorie III B) c'est-à-dire développer des concepts créatifs cohérents, illustrer des personnages sous différents angles et avec différentes expressions, travailler avec un storyboard, créer des visuels en utilisant dessin traditionnel et digital, et gérer un projet créatif. Le but sera aussi de participer à la mise au net et au formatage des planches de modèles personnages, accessoires et effets spéciaux.

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

- Développer d'un concept original
- Créer des designs
- Créer des personnages cohérents
- Participe à la mise au net et au formatage des planches de modèles personnages, accessoires, lieux et effets spéciaux
- Gérer et cadrer des projets créatifs
- Adopter une posture professionnelle

Public concerné |

- Toute personne intéressée par la poursuite des études supérieures dans le domaine de la création numérique.

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

Pré-requis |

Niveau : Assistant dessinateur

- Maîtriser la langue française
- Développer un concept créatif
- Créer un concept narratif
- Créer des designs utilisant le dessin traditionnel et numérique
- Décliner le travail en cohérence avec l'univers avec l'univers choisi
- Présenter et mettre en valeur un projet

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) : **7 150 €**

Date de rentrée |

- Octobre

CONTENU DE LA FORMATION

À distance

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

- Développer votre méthodologie de concept artist et de gestion de projet
- Développer votre culture artistique en mobilisant des techniques de veille pour développer et actualiser vos compétences
- Présenter le travail effectué en vous appuyant sur une argumentation et documentation solide

Background Layout - Décor & Lumière | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Raccorder différentes scènes de storyboard
- Créer un décor aux ambiances fortes
- Proposer un décor en raccord avec une référence fournie

Projet d'univers stylisé | Projet de 12 semaines, soit 180 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Définir la direction artistique d'un projet d'après un brief client et la respecter
- Établir une démarche créative agile afin de s'assurer de la cohérence du projet
- Planifier la réalisation d'un projet
- Présenter le résultat des travaux réalisés de manière professionnelle
- Développer son agilité et pouvoir s'adapter aux contraintes

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

- Mener des recherches en accord avec un brief et produire des visuels par itération.
- Utiliser les costumes et props afin de caractériser un personnage et son univers
- Créer les costumes et accessoires d'un personnage de manière complète (cohérence, texture et couleurs)
- Réaliser différents posing afin de mettre en valeur le travail réalisé

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

- Nettoyer l'aspect final d'un personnage ou d'un objet
- Préparer la ligne finale avant l'animation

Projet d'univers réaliste | Projet sur 12 semaines, soit 180 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Définir la direction artistique d'un projet d'après un brief client et la respecter
- Établir une démarche créative agile afin de s'assurer de la cohérence du projet
- Planifier la réalisation d'un projet
- Présenter le résultat des travaux réalisés de manière professionnelle
- Développer son agilité et pouvoir s'adapter aux contraintes

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

- Réaliser des effets sur des graphismes 2D

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

- Utiliser la narration pour transmettre des idées
- Conceptualiser des contenus narratifs pour l'animation et le jeu vidéo
- Développer des personnages cohérents et complets

Projet d'invention d'univers en groupe | Projet sur 12 semaines, soit 180 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Définir la direction artistique d'un projet d'après un brief client et la respecter
- Établir une démarche créative agile afin de s'assurer de la cohérence du projet
- Planifier la réalisation d'un projet
- Présenter le résultat des travaux réalisés de manière professionnelle
- Développer son agilité et pouvoir s'adapter aux contraintes
- Collaborer avec une équipe de projet

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

Activités |

- Création d'un univers cohérent (lieux, personnages, véhicules, créatures, objets, ambiance...)
- Justification du parti pris de conception et de création d'un projet.
- Développement de visuels en respectant l'axe artistique établi
- Création de personnages complets et cohérents
- Gestion d' un projet dans son ensemble
- Développement d' une attitude professionnelle et active

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Anthony ASSANDRI (Responsable du cursus Concept Art & Illustration)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Tiphaine AIGOUY (Responsable des programmes)
- 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

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Pour les Mastère I : Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continue 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 |

- PurRef
- Adobe Photoshop
- Logiciel de 3D (Blender ou Zbrush)

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 |

- Ouverture du mastère : Octobre 2025

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