

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 2 | Infographiste 3D

Cursus | Infographie 3D

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.

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 bachelor qui prépare les apprenants au monde professionnel dans les secteurs de la création numérique. L'objectif du cursus est de développer des compétences techniques et artistiques en phase avec les exigences actuelles des métiers de la 3D. Et de permettre aux apprenants de développer des projets toujours plus créatifs ainsi que d'intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

Objectifs |

L'objectif de cette première année de Bachelor Infographiste 3D est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'Assistant infographiste de modélisation.

En fin de d'année l'apprenant.e doit :

- Modéliser et texturer un élément 3D hard surface de façon propre et optimisée
- Régler le rendu des textures sur des modèles 3D (shading)
- Créer des mécanismes à l'intérieur des modèles et animer des objets et des personnages en 3D
- Créer des ambiances et régler les éclairages de vos éléments 3D (lighting)
- Rendre des éléments 3D et les composer
- Développer sa créativité personnelle et professionnelle et élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment
- Maîtriser les principaux logiciel 3D utilisés dans l'industrie du cinéma d'animation



Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique, la 3D et l'animation

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

Pré-requis |

- Maîtriser la langue française
- Maîtriser les bases de Photoshop, être capable de retoucher des visuels
- Maîtriser les bases d'un logiciel de 3D pour créer un objet 3D dans son intégralité (avoir réalisé au moins une image en 3D : modeling / shading / Lighting / rendu)
- Acquérir des notions de dessin (perspective / anatomie / croquis)
- Savoir nommer 3 artistes/ créateurs /studios de son domaine ainsi que leurs oeuvres
- Savoir présenter le résultat de ces travaux de manière professionnelle

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

Mise en scène |

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

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

Modélisation 3D |

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

Le module de modélisation 3D vous permettra d'apprendre les bases de la modélisation à travers la composition d'une image.

Objectifs :

- Se familiariser avec l'interface du logiciel MAYA
- Savoir interpréter une référence 2D en 3D
- Découvrir l'ensemble des outils de modélisation hard surface dans Maya
- Modéliser un objet avec un maillage optimisé
- Travailler la présentation et la mise en scène d'une modélisation



Shading / Lighting |

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

Découverte des bases du shading et du lighting dans MAYA

Objectifs :

- Savoir décrypter une référence en shading lighting
- Apprendre à déplier des UVs
- Concevoir la mise en lumière d'une scène 3D
- Concevoir des matériaux sous MAYA et ARNOLD

Projet Modélisation 3D |

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

Mise en pratique des connaissances en modélisation et découverte du set dressing. Organisation, optimisation et modélisation d'un minimum d'éléments pour habiller un maximum les images.

Objectifs :

- Savoir choisir et analyser une référence
- Savoir découper et optimiser une scène
- Savoir optimiser sa modélisation
- Découvrir les outils de modélisation avancées

Initiation Setup / Animation |

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

Découverte des bases du setup et de l'animation au travers de la gestuelle d'un corps.

Objectifs :

- Expérimenter les principales règles de l'animation
- Créer un setup basique
- Animer des objets en respectant les contraintes physiques
- Réaliser une animation de personnage



Projet Shading Lighting |

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

Mise en pratique des connaissances de shading et lighting au travers d'un projet.

Objectifs :

- Savoir choisir et analyser un concept 2D
- Préparer sa scène en optimisant l'effort
- Recréer les texture et les shader d'une référence
- Reproduire un lighting 2D en 3D.
- Livrer un produit fini dans des conditions de production.

Compositing NUKE |

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

Acquisition des bases du compositing dans NUKE.

Objectifs :

- Savoir gérer l'intégration d'éléments dans un plan (rotoscopie, keying)
- Comprendre et gérer le compositing de layers 3D
- Etre capable de travailler un étalonnage cohérent
- Gérer une projection 2D afin d'intégrer un matte painting dans un plan
- Créer une arborescence claire et lisible, exploitable en production

Projet Animation |

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

Détection d'une chorégraphie afin de la reproduire en 3D.

Objectifs :

- Trouver et utiliser une référence d'animation
- Maîtriser les outils d'animation de Maya
- Détecter un mouvement mécanique
- Reproduire et ajuster un mouvement mécanique



Modélisation de Personnage |

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

Apprentissage de la modélisation d'un mesh organique avec un maillage adapté aux contraintes de l'animation.

Objectifs :

- Modéliser de façon optimiser toutes les parties d'un corps
- Découvrir l'interface Zbrush
- Adapter un mesh générique à un design

Projet de fin d'année (PFA) |

Projet de 6 semaines, soit 90 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Le projet de fin d'année permet de mettre en application toutes les compétences acquises durant l'année dans la réalisation d'un projet complet (travail en groupe).

Objectifs :

- Concevoir et organiser un projet
- Intégrer une ou plusieurs éléments 3D dans une vidéo
- Savoir travailler en équipe de façon structurée

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

Activités |

- Modéliser un espace extérieur de façon optimisée
- Mettre en Lumière une image composées de différents matériaux
- Utiliser le langage corporel pour animer un personnage
- Réaliser un plan en prises de vue réelle intégrant des éléments 3D



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 d'évaluation et/ou de certification |

- **Pour les Bachelor 2 : 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 |

- Adobe photoshop / Première Pro (suite Adobe)
- Autodesk MAYA
- ARNOLD (moteur de rendu)
- Nuke Non-Commercial
- Z-brush
- Storyborder

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 : 60 %

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