

# PROGRAMME DE FORMATION

## Mastère I | 3D Artist - Spécialité Creature Artist | 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 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 cadrer et suivre des projets créatifs ainsi que d'intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

### Objectifs |

L'objectif de cette première année de mastère d'infographie 3D Artist - spécialité Creature Artist est d'avoir les connaissances nécessaires pour les postes de Modeling artist, Texturing artist, Groom artist (non animé), lighting & compositing artist, Lookdev artist.

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

- Initier une intention créative en vue de l'animation de sa créature en 2nd année
- Avoir une créature correctement maillée ainsi que ses accessoires
- Avoir des textures avancés réaliste appliqués sur sa créature et ses accessoires
- Avoir le groom de sa créature prêt à être animé
- Avoir lighter correctement sa créature ainsi que sa scène.
- Avoir initié les prémices de la mise en scène de la créature, environnement envisagé, afin de mouvoir sa créature en 2nd année (création d'asset 3D pour une scène).
- Avoir développé le look dev et le compositing de la créature ainsi que de la scène afin de pouvoir animer le tout en 2nd année.

## Public concerné |

- Apprenants Artline en sortie du niveau B3 (niveau Infographiste généraliste). Toute personne intéressée par la création numérique, ayant un niveau d'infographiste généraliste.

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

## Pré-requis |

Niveau Infographiste généraliste :

- Maîtriser la langue française
- Être capable de modéliser, texturer et shader un décors (hard surface) et un personnage.
- Être capable de créer un setup simple de bipède.
- Être capable de shader et lighter un plan.
- Être capable d'optimiser un plan pour le rendu.
- Être capable de composer un plan.
- Maîtrise des bases des logiciels Maya, Arnold, Zbrush, Substance et Nuke.

## 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 €**

## Dates des rentrées de la formation |

- Octobre

# CONTENU DE LA FORMATION\*

## À distance

---

**Module Gestion de projet** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Savoir gérer un projet

**Module Créature Modeling** | *Retopo Maya* | 10 parcours, soit 85 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Manipuler le logiciel Zbrush.
- Réaliser le blocking (base mesh) à partir d'un concept de créature.
- Modéliser la créature en 3D sous Zbrush.
- Réaliser la retopologie du sculpt et l'export de la créature.

**Module Texturing sous Substance Painter** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Manipuler le logiciel Substance Painter pour réaliser des textures détaillées.
- Créer différentes textures et ajuster le shading.

**Module Lighting sous Unreal Engine** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Prendre en main le logiciel Unreal Engine
- Comprendre le comportement de la lumière.
- Reproduire un lighting en respectant des contraintes physiques.
- Utiliser un éclairage approprié à un environnement

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

- Groomer en s'inspirant d'une référence et en la respectant.
- Comprendre la structure générale d'un fur.
- Choisir la technique approprié au type de fur voulu.
- Optimiser son fur.

## Projet de mastère

### - **Choix du concept 2D d'une créature & Mise en scène** |

Ce début de projet permettra de :

- Entamer le projet de mastère se déroulant sur l'ensemble des deux années
- Mener des recherches afin d'élaborer sa créature et les accessoires qui lui seront affiliés.
- Élaborer les designs d'une créature en approchant ses proportions, sa silhouette, son dynamisme et ses références.

### - **Module Projet Créature Modeling** | *Uvs, Maps et finalisation*

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

- Réaliser un dépliage des Uv's et des timelaps.
- Exporter et importer des Maps.
- Élaborer le rendu et présenter le travail réalisé.

### - **Module Projet Texturing Creature** |

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

- Créer des textures avancées sur sa créature.
- Ajuster le shading de sa créature.
- Réaliser des textures en fonction de l'environnement envisagé.

## - **Module Projet LookDev Créature |**

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

- Rechercher le rendu final d'un asset.
- Produire des itérations.
- Déconstruire les matériaux en layers.
- Intégrer tous les layers dans un shaders.

## - **Module Projet de fin d'année |**

### - ***Creature Groom***

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

- Groomer en s'inspirant d'une référence et en la respectant.
- Comprendre la structure générale du fur choisi.
- Choisir la technique appropriée au type de fur voulu.
- Optimiser son fur.

### - ***Creature Composition***

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

- Intégrer sa modélisation dans un décor.
- Travailler les lumières et les ombres de la scène de manière cohérente et réaliste.
- Élaborer une bande démo de sa modélisation.

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

## **Activités |**

- Choix d'un concept de créature 2D
- Modélisation du concept de créature 2D en 3D
- Texturing / Shading créature
- Rendu réaliste créature
- Grooming créature
- Look dev créature
- Compositing / environnement

# MODALITÉS

---

## Modalités d'assistance pédagogique |

### Pour l'Institut Artline :

- Anthony ASSANDRI (Responsable du cursus Infographie 3D)
- 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 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 |

- Z-brush
- Autodesk MAYA
- Adobe Substance Painter
- Adobe Substance Designer
- Marmoset Toolbag
- Houdini (Groom + VFX)
- ARNOLD (moteur de rendu)
- Nuke Non-Commercial (Tracking / rendering)
- Premier Pro (Ou période d'essai VideoPad)
- Unreal Engine

## 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 2023

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