

# 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 €**
  - Formation Initiale : **6 450 €**
  - Contrat professionnel : **9 300 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 800 €**

## Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

# CONTENU DE LA FORMATION\*

## À distance

**Matte painting 2D** | 10 parcours, soit 85 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).

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

Créé par Nicolas Signarbieux

**Objectifs :**

- Travailler des compétences de perspective avancée
- Développer la mise en scène de ses créations en utilisant la composition de backgrounds
- Élaborer des compositions en isométrie

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

**Objectifs :**

- Approfondir l'analyse anatomique et morphologique du corps humain à partir de modèles vivants
- Maîtriser la représentation de poses complexes en intégrant structure, équilibre et dynamique
- Traduire avec précision le volume, les tensions et l'expressivité du corps humain
- Développer une démarche artistique personnelle et argumentée appliquée à l'étude du modèle vivant

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

Créé par Laurent Miny

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

**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 & 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