

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor 3 | 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.

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.

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, de vous permettre de développer des projets toujours plus créatifs ainsi que d'intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

Objectifs |

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

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

- Savoir modéliser, texturer un élément 3D hard surface de façon propre et optimisée.
- Intégrer des éléments 3D (Shading, lighting, compositing...) de façon propre et optimisée.
- Connaître l'anatomie humaine.
- Rendre des éléments 3D et les composer.
- Savoir modéliser un personnage en tenant compte des contraintes de topologie.
- Avoir des connaissances en modélisation procédurale.
- Appréhender l'environnement technique d'une production 3D.
- Maîtriser les principaux logiciels 3D utilisés dans l'industrie du cinéma, de l'animation et des VFX.



Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique disposant des savoirs faire de bases en Infographie 3D (cf liste prérequis)

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.
- Avoir le sens de l'esthétisme et des notions de dessin
- Savoir modéliser, texturer un élément 3D hard surface de façon optimisée
- Savoir Shader et lighter une scène 3D
- Appréhender les grands principes de l'animation et avoir déjà animé une scène en 3D
- Maîtriser les principaux logiciel 3D : Blender, Unreal Engine et Zbrush.

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

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

Créé par Nicolas MIQUEL

Découverte des bases du texturing sous Substance, sa place en production et les méthodologies à mettre en place pour texturer des environnements.

Objectifs :

- Savoir utiliser un référence de texture
- Appréhender les bases du texturing hard surface (props et décors)
- Prendre en main le logiciel de texturing

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

Découverte du logiciel Speedtree afin de créer des plantes.

Objectifs :

- Maîtriser l'interface et les méthodes de créations dans Speedtree
- Générer des arbres aux formes spécifiques
- Varier les végétations dans ses projets
- Shader son rendu et l'exploiter dans un logiciel (Blender / Unreal).

Environnement sous Houdini | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Sébastien VOLPE

Découverte du logiciel Houdini à travers la modélisation procédurale.

Objectifs :

- Maîtriser une partie des outils du logiciel Houdini
- Modéliser des objets et leurs variations
- Utiliser des textures et optimiser leurs réglages.
- Choisir un concept à son niveau et le finaliser.

Tech Art FX sous Unreal | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Thomas Isché

Objectifs :

- Créer des effets sous Unreal au service du gameplay
- Créer et utiliser textures et mesh pour un effet
- Adapter le visuel à la production du projet

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

Créé par Alwin Durez

Mise en pratique d'une modélisation d'un personnage avec la mise en place d'un maillage pour pouvoir le déformer et l'animer.

Objectifs :

- Approfondir vos connaissances en topologie
- Utiliser des outils avancés de modélisation dans maya et zbrush
- Savoir anticiper les besoins en animation
- Maîtriser la méthodologie du dépliage d'UV

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

Créé par Valentin MADEIRA

Objectifs :

- Réaliser une grande scène, avec peu d'objets et/ou textures et un maximum de réutilisation.
- Analyser une scène afin d'optimiser son temps et sa production
- Réaliser des éléments modulaires et en comprendre la logique
- Construire une scène optimisée



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

Objectifs :

- Comprendre le comportement de la lumière
- Reproduire un lighting en respectant des contraintes physiques
- Utiliser un éclairage approprié à un environnement

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

Créé par Pierre Tarsiguel

Objectifs :

- Faire le point sur vos travaux / vos compétences
- Réaliser un portfolio de qualité
- Créer votre bande demo
- Savoir mettre en avant votre travail

Projet de fin de bachelor | Projet sur 12 semaines, soit 180 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Laurianne Proudhon et Simon Tarsiguel

Le projet de fin de bachelor permet de mettre en application toutes les compétences acquises au cours de la formation dans la réalisation d'un projet complet réalisé de façon individuel.

Objectifs :

- Choisir une référence en adéquation avec le brief
- Organiser et mettre en place un projet
- Réaliser un plan d'animation 3D à partir d'un concept 2D stylisé.
- Savoir présenter son travail de manière professionnelle

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



Activités |

- Créer un concept art réaliste
- Sculpter et modéliser un personnage en vue de pouvoir l'animer
- Animer un personnage à partir d'un son (acting)
- Créer votre bande démo
- Réaliser un plan full 3D de A à Z

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Anthony ASSANDRI (Responsable du cursus Infographie 3D)
- 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 / Première Pro / (suite Adobe)
- Autodesk MAYA
- ARNOLD (moteur de rendu)
- Nuke Non-Commercial
- Z-brush
- Adobe Substance painter / Adobe Substance designer
- Houdini



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 : Aout 2024*

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Céline Pistochema
- Joris Deblay
- Pauline Denicourt