

PROGRAMME DE FORMATION

Année préparatoire | Prépa Design & Digital - option 2D ou 3D | Première année de bachelor

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.

À travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des apprenants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre année de formation qui prépare les apprenants aux cursus spécialisés de 2^e année de Bachelor. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour poursuivre en 2^e année, cadrer et suivre des projets créatifs et à terme intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

Objectifs |

L'objectif de cette année préparatoire est d'acquérir les connaissances nécessaires pour intégrer selon la spécialisation choisie les cursus de Concept Art & Illustration, Infographie 3D, Design graphique & Communication visuelle, et Game Art.

Deux options sont possibles en fonction des souhaits de l'apprenant :

- Option 2D
- Option 3D

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

- Acquérir les fondamentaux techniques en dessin
- Développer sa personnalité créative
- S'initier et acquérir des outils et une méthodologie
- S'exprimer visuellement et savoir communiquer ses idées
- Approfondir un savoir-faire et développer son projet personnel

Public concerné |

- Toute personne intéressée par la création numérique souhaitant en faire son métier.

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 plus de 16 ans révolus
- Avoir un projet professionnel cohérent avec les objectifs de formation
- Exprimer une motivation à travers des réalisations réunies dans un portfolio
- Bénéficier d'une disponibilité minimale de 25h / semaine pour la formation visée.
- Pas de prérequis académique ni de diplôme obligatoire

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 : **5 800 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 150 €**

Dates des rentrées de la formation |

- Octobre
- Janvier

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Module Intégration | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Objectifs :

- Se familiariser avec l'environnement en ligne d'Artline
- Commencer à ancrer une posture professionnelle et à construire le groupe classe
- S'approprier les règles de base de la vie "en ligne"

Module Les fondamentaux du dessin | Atelier 2D 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Anthony ASSANDRI

Objectifs :

- Maîtriser son trait
- Maîtriser la perspective
- Représenter une ombre
- Analyser et reproduire un objet, un personnage et une image

Module Projet Culture de l'image | Projet de 3 semaines, soit 45 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Tiphaine AIGOUY

Objectifs :

- Comprendre l'image, sa puissance et son histoire
- Initier sa culture autour de l'image et des secteurs qui l'utilisent
- Engager ses appétences créatives dans un projet lié à la culture visuelle

Module Initiation Photoshop | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Deborah OUELLÉ

Objectifs :

- Maîtrise générale de l'espace de travail, des calques, des sélections
- Maîtrise du texte, des couleurs, du pinceau et du masque
- Maîtrise des filtres et des outils de fluidité

Module Initiation 3D sous Blender | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Anthony GAL

Objectifs :

- Modéliser un objet simple
- Maîtriser les bases du lighting
- Maîtriser les bases du shading

Module Croquis et dessin d'observation | Projet Carnet de croquis *Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Chloé MOTARD

Objectifs :

- Retranscrire en croquis des volumes observés, des paysages et modèles vivants
- Utiliser le croquis d'analyse et de recherche au service d'un projet créatif
- Être capable d'aborder l'analyse et la recherche d'idée en croquis avec méthodologie
- Être capable d'aborder un projet de création avec méthodologie
- Acquérir une plus grande aisance dans la réalisation du croquis dans le cadre d'un projet

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

Créé par David CHAPOULET

Objectifs :

- Maîtriser les bases du dessin traditionnel
- Maîtriser l'anatomie du corps humain
- Maîtriser les règles de l'ombre et de la lumière

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

Créé par Jean-David FABRE

Objectifs :

- Maîtriser les bases du digital painting sous Photoshop
- Maîtriser les bases de la couleur et son utilisation
- Maîtriser les bases de la composition

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

Créé par Nicolas Signarbieux & Francès Vieras

Objectifs :

- Concevoir une charte graphique et des identités visuelles pour un projet créatif
- S'initier à l'écriture et la création d'histoires
- Créer des visuels mise en scène à l'aide d'un storyboard
- Appréhender la création de bande dessinée, dessin animé ou de motion design

Module Projet de Fin d'Année & Portfolio | Projet sur 6 semaines, soit 90 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Objectifs :

- Expérimenter les contraintes liées à un projet créatif
- Synthétiser et réemployer les acquis de l'année
- Valoriser son parcours de formation et clarifier sa spécialisation

Selon des options : 2D ou 3D :

Module Illustrator | **Option 2D**

3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Déborah OUELLE

Objectifs :

- Créer et modeler
- Combiner, fusionner et déformer des objets
- Vectoriser
- Transformer des objets et diffuser des symboles

Module Modélisation 3D

Avancée | **Option 3D**

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

Créé par Anthony MAGDELAINE

Objectifs :

- Modéliser des assets en 3D
- Élaborer un diorama complet
- Pousser la modélisation 3D à un niveau plus avancé sous Blender

Module InDesign | Option 2D

3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Charlène CHUPIN

Objectifs :

- Maîtriser l'interface d'InDesign
- Gérer contenus textes et images
- Créer des documents de plusieurs pages

Module Projet Design Graphique

| Option 2D *Projet sur 5 semaines, soit 75*

heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Tiphaine AIGOUY

Objectifs :

- Comprendre et mettre en œuvre un brief de projet en design graphique
- Comprendre le rôle et les codes d'une affiche événementielle
- Réaliser une affiche sous Illustrator et Photoshop

Module Environnement 3D |

Option 3D *5 parcours, soit 42,5 heures au*

total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Anthony MAGDELAINE

Objectifs :

- Concevoir un environnement 3D pour un jeu vidéo
- Construire un niveau de jeu
- Modéliser un environnement en 3D et mettre en couleur

Activités |

- Réaliser un carnet de croquis
- Réaliser des visuels en 3D
- Réaliser un projet de design graphique
- Réaliser un projet thématique
- Concevoir un portfolio

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

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Pauline SANCHEZ (Responsable du cursus)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique & Référente handicap)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

MODALITÉS

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 : 110h
- E learning : 90h
- Suivi Projets /exercices : 179h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continu 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 (Suite Adobe)
- After Effects (Suite Adobe)
- Blender
- InDesign (Suite Adobe) (Option 2D)
- Illustrator (Suite Adobe) (Option 2D)
- Unity (option 3D)

Matériel Informatique |

(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

Matériel de dessin |

- Carnet de dessin A4
- Feutre noir pointe fine type Staedler fin (0,6mm) ou moyen (1 mm)
- Marqueur (Promarker Letraset - ou équivalent) - Warm Grey 3 & 5
- Carnet de croquis A5 papier blanc
- Crayon à papier 2H, HB, 2B
- Stylo blanc et/ou craie d'art blanche/carré conté blanc/pierre blanche (au choix)
- Facultatif : Carnet de croquis A5 papier noir
- Afin de réaliser des expérimentations graphiques disposer d'un matériel créatif au choix sera un plus :
 - Gouaches et/ou aquarelle et/ou encres de chine, colorées ou non,
 - Craies et/ou pastels, gras ou sec,
 - Crayons de couleurs.

Quelques chiffres |

- Taux de satisfaction : 94 %
- Admission sur entretien : 77 %

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

Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Pascal CHAVE
- Sébastien BIGARÉ
- Tiphaine AIGOUY