

PROGRAMME DE FORMATION

BACHELOR INFOGRAPHIE 3D

Niveau 2 - Deuxième année (B2)

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.

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, 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 première année de Bachelor Infographie 3D est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'**Assistant infographiste de modélisation**.

En fin d'année, l'apprenant doit :

- *Modéliser, 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 logiciels 3D utilisés dans l'industrie du cinéma, de l'animation et des VFX*

PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne intéressée par la création numérique

PRÉ-REQUIS

- Maîtriser les bases de Photoshop pour retoucher des visuels
- Maîtriser les bases d'un logiciel de 3D pour créer un objet (Avoir réalisé au moins une image en 3D)
- 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 des travaux de manière professionnelle

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

- Durée globale estimée : [455h]
- Dates de la formation : Voir dates du contrat de formation
- Coût de la formation :
 - Formation initiale : 5190 €
 - Contrat professionnel : 5 915 €

CONTENU DE LA FORMATION À DISTANCE

Mise en scène

L'UV mise en scène vous permettra de découvrir le langage cinématographique ainsi que les règles de la réalisation à travers la création d'une animatique (travail en groupe).

Les objectifs de cette UV :

- *travailler la composition d'image et le cadrage*
- *Réaliser un storyboard et son montage (animatique)*
- *Expérimenter le travail en équipe*

Modélisation 3D

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

Les objectifs de cette UV :

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

Shading Lighting

L'UV shading lighting vous permettra de découvrir les bases du shading et du lightning dans MAYA

Les objectifs de cette UV :

- *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

L'UV modélisation 3D vous permettra d'approfondir vos connaissances en modélisation et de découvrir le set dressing. Vous apprendrez à organiser, optimiser et modéliser un minimum d'éléments pour habiller un maximum vos images.

Les objectifs de cette UV :

- *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

L'UV d'initiation au setup et à l'animation vous permettra d'appréhender la gestuelle d'un corps en découvrant les bases du setup et de l'animation 3D.

Les objectifs de cette UV :

- *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

L'UV Projet shading lighting vous permettra d'approfondir vos connaissances en shading et en lighting ainsi que de nouveaux concepts d'optimisation. A la fin de cette UV, vous serez capable de livrer une image 3D finalisée.

Les objectifs de cette UV :

- *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.*

UV Compositing NUKE

L'UV Compositing NUKE vous permettra d'acquérir les bases du compositing dans NUKE.

Les objectifs de cette UV :

- *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*
- *Créer une arborescence claire et lisible exploitable en production*

Projet Initiation Setup / Animation

L'UV projet d'initiation au setup et à l'animation vous apprendra à faire la détection d'une chorégraphie afin de la reproduire en 3D.

Les objectifs de cette UV :

- *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 Personnage

L'UV de modélisation de personnage vous permettra d'apprendre à modéliser un mesh organique avec un maillage adapté aux contraintes de l'animation.

Les objectifs de cette UV :

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

PFA

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.

Les objectifs de cette UV :

- *Concevoir et organiser un projet*
- *Intégrer une ou plusieurs éléments 3D dans une vidéo*
- *Savoir travailler en équipe de façon structurée*
- *Créer une scène fonctionnelle pour le temps réel*

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

ACTIVITÉS À RÉALISER (EN ENTREPRISE OU EN ÉCOLE)

- 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 :

- Céline Pischetola (Responsable pédagogique)
- Isabelle Roy (Référente expérience formation)
- Clarice Bourgeois (Référente expérience formation)
- David Brocherie (Référent expérience formation)
- Tess Guiomar (Référente expérience formation)
- Nadège Dolleans (Responsable relations entreprises & formation professionnelle)

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

EN cours de cursus (Prépas intégrées, Bachelor 2 & Mastère 1)

- Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées. Validation des compétences en fin de formation pour un passage en année supérieure..

FIN de cursus / Année diplômante (Bachelor 3 & Mastère 2)

- Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées.
- Le jury lors de la soutenance évaluera l'acquisition de chaque compétence. Puis il décide de la validation de chaque bloc de compétences .

MOYENS TECHNIQUES

- *Plateforme e-learning*
- *Classe virtuelle*
- *Visioconférence*
- *Forum de tchat*