

PROGRAMME DE FORMATION

BACHELOR INFOGRAPHIE 3D

Niveau 3 - Troisième année (B3)

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 deuxième année du Bachelor Infographie 3D est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'**Infographiste de modélisation**.

En fin de d'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*
- *Connaitres l'anatomie humaines*
- *Savoir modéliser un personnage en vue de pouvoir l'animer*
- *Appréhender l'environnement technique d'une production 3D*
- *Avoir des connaissances en modélisation procédurale*
- *Maîtriser les principaux logiciel 3D utilisés dans l'industrie du cinéma, de l'animation et des VFX*

PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne intéressée par la création numérique

PRÉ-REQUIS

- Avoir le sens de l'esthétisme et des notions de dessin
- *Savoir modéliser, texturer un élément 3D hard surface*
- *Savoir Shader, lighter et composer une scène 3D*
- *Appréhender les grands principes de l'animation et avoir déjà animé une scène en 3D*
- *Maîtriser les principaux logiciels 3D Maya, Arnold, Zbrush et Nuke*

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

Anatomie

L'UV Projet anatomie vous permettra de découvrir les bases de l'anatomie et vous apprendra à représenter un être vivant réaliste en volume.

Les objectifs de cette UV :

- *Savoir regarder et analyser une référence d'anatomie*
- *Maîtriser les outils de sculpt sous z-brush*
- *Développer de bonnes connaissances de l'anatomie humaine*

Méthodologie du Concept Art 2D-3D

Cette UV vous apportera une méthodologie vous permettant de créer un concept pour film ou jeu vidéo présentable à un client.

Les objectifs de cette UV :

- *Comprendre le brief et rechercher des références*
- *Proposer des intentions graphiques*
- *Utiliser la 3D pour créer un concept réaliste*
- *Finaliser son image en ajoutant du détail et des intentions de lumières*

Texturing

Vous allez découvrir les bases du texturing, sa place en production et les méthodologies à mettre en place pour texturer des objets

Les objectifs de cette UV :

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

Projet Modélisation PERSO Retopo

L'UV Projet modélisation personnage et retopologie vous apprendra à penser votre maillage pour pouvoir le déformer et l'animer.

Les objectifs de cette UV :

- *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*

Initiation Scripting

L'UV d'initiation au script vous apportera une meilleure compréhension de votre environnement numérique, du fonctionnement des pipelines de production et vous permettra d'améliorer ou de personnaliser un outil par le biais de la programmation.

Les objectifs de cette UV :

- *Appréhender les bases de la programmation en générale et dans Maya*
- *Créer des outils personnalisés dans Maya*
- *Ecrire un shader simple*
- *Finaliser des outils en vue de leur intégration dans un pipeline de production*

Projet Acting

L'UV Projet Acting vous apprendra à animer des personnages en respectant les règles et les étapes d'un bon acting.

Les objectifs de cette UV :

- *Savoir Trouver et utiliser une référence*
- *Maîtriser les outils d'animation de Maya*
- *Créer et utiliser une banque d'animation*
- *Savoir détecter une animation.*

Environnement sous Houdini

L'UV Environnement vous permettra de découvrir le logiciel Houdini à travers la modélisation procédurale.

Les objectifs de cette UV :

- *Maîtriser les outils Houdini*
- *Modéliser des objets et leurs variations*

- Utiliser des textures et optimiser leurs réglages.
- Choisir un concept à son niveau et le finaliser.

Portfolio et bande démo

L'UV portfolio et bande démo vous apprendra à présenter votre travail de manière professionnelle.

Les objectifs de cette UV :

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

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
- 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 :

- Céline Pischetola (*Responsable pédagogique*)
- Isabelle Roy (*Référente expérience formation*)
- Clarice Bourgeois (*Référente expérience formation*)
- David Brocherie (*Référent expérience formation*)
- Tess Guimar (*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