



A N A T E N

IMAGINE CREE INNOVE

CONTACT :



62 av Maréchal Joffre
65000 TARBES - Occitanie



09 54 42 53 77



www.anaten.fr

**NOS
SOLUTIONS
DE FORMATION**





PROGRAMMES FORMATION MODULES Annexe 1

Le Parcours PRO CREATIF est un programme d'accompagnement professionnalisant d'une durée de 6 mois, conçu pour aider les apprenants à faire un point sur leurs acquis et à réussir leur insertion dans le monde professionnel. Ce parcours développe à la fois les compétences techniques, les savoir-être professionnels et la capacité à se positionner sur le marché du travail. Composé de 4 modules complémentaires, il alterne temps de formation, accompagnement individuel et immersion en entreprise, afin d'assurer une transition fluide entre la formation et l'emploi.

Métiers : Créatif pour le secteur de l'Édition, Animation et Jeu vidéo

Tout public : Accessible aux professionnels

Prérequis : Diplômés d'une école d'Art

 **TARIF :** 2950€ -20€/h
Frais Inscription 150€

 **DURÉE**
6 mois (150 h + stage)

 **PLANNING DE FORMATION**
Formation continue ouverte

 **MODALITÉ DE LA FORMATION**
Présentiel - Mixte ou distanciel

 **LIEUX DE FORMATION**
École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

 **MOYENS PÉDAGOGIQUES**
Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

 **MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS**
Productions et mise en situation.

 **RÈGLEMENT INTÉRIEUR**
Remis lors de l'inscription.

 **VALIDATION DE LA FORMATION :**
Attestation de compétences

MODULE 1 - RENFORCER SES ACQUIS TECHNIQUES - 3 semaines

Consolider les compétences techniques clés du métier visé et renforcer la polyvalence sur les outils, logiciels et méthodes de production utilisés dans le secteur professionnel.

Programme :

- Révision et perfectionnement des techniques créatives
- Exercices avancés sur un mini projet individuel pour valider ses acquis
- Retours personnalisés et analyse des points de progression
- Atelier de veille technologique et bonnes pratiques dans le secteur

MODULE 2 - DEMOREEL & PRESENTATION PROFESSIONNELLE - 1 semaine

Construire et valoriser son profil professionnel à travers un portfolio ou une demoreel percutante, et maîtriser sa communication face à des recruteurs ou partenaires.

Programme :

- Sélection et hiérarchisation des travaux personnels
- Mise à jour du portfolio / demoreel selon les standards du secteur
- Structuration d'un CV et d'un profil LinkedIn professionnel
- Préparation à la présentation orale
- Coaching individuel de mise en valeur des compétences

MODULE 3 - SOFT SKILLS & METHODOLOGIE PROFESSIONNELLE - 1 semaine

Développer les compétences comportementales et organisationnelles essentielles en entreprise : communication, autonomie, gestion du temps, travail d'équipe et posture professionnelle.

Programme :

- Communication interpersonnelle, collaboration et gestion de conflits
- Méthodes d'organisation et gestion de projet
- Simulations de situations d'entreprise et retours personnalisés

MODULE 4 - IMMERSION EN ENTREPRISE - Stage 1 à 5 mois avec suivi régulier

Mettre en pratique les compétences acquises dans un cadre professionnel, développer son réseau et affiner son projet d'insertion ou d'évolution.

Programme :

- Suivi régulier par un tuteur référent et un formateur
- Rapport d'expérience et bilan de compétences
- Accompagnement à la recherche d'emploi ou à la poursuite de projet (freelance, création...)



PROGRAMMES FORMATION MODULES Annexe 1

Nos formations Illustration BD offre un cadre structurant pour acquérir ou perfectionner des compétences techniques, narratives et professionnelles essentielles, tout en facilitant son entrée et sa progression dans l'un des secteurs artistiques les plus dynamiques en France et à l'étranger.

Métiers : Graphiste, Illustrateur, Dessinateur BD Manga, Designer

Tout public : Accessible tout public, aisance pour le dessin

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques

 **MODALITÉ DE LA FORMATION**
Présentiel - Mixte
ou distanciel

 **LIEUX DE FORMATION**
École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

 **TARIF :**
Complet 5480€ -20€/h
Module seul : 45h/h

 **MOYENS PÉDAGOGIQUES**
Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

 **MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS**
Productions et mise en situation.

 **PLANNING DE FORMATION**
2 sessions/an
d'octobre à juillet

 **RÈGLEMENT INTÉRIEUR**
Remis lors de l'inscription.

 **VALIDATION DE LA FORMATION :**
Attestation de compétences

Module CEO- ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL - 5 jours- 1350€ (45€/h)

Programme: 1 Comprendre le secteur de l'édition et construire son réseau
2 - droit d'auteur, statut indépendant, cahier des charges, devis et factures
3 - Sensibilisation au handicap, à la diversité et au développement durable

Module CE4 - CONCEVOIR UN PROJET D'EDITION - 3 semaines - 3375€ (45€/h)

Réaliser un dossier pour éditeur, concevoir son projet de façon professionnelle, augmenter ses chances d'être repéré et valoriser son travail auprès des professionnels du livre.

Programme: Semaine 1 Comprendre le secteur de l'édition et construire son réseau
Création d'une Arène - Enjeux du scénario - Créer un scénario - Retour et finalisation
Semaine 2 - Clés du storyboard - Créer un storyboard - Retour et Rendu Page
Semaine 3 - Présentation d'un dossier d'édition - Conception - Retour et finalisation

Module CE3 - CONCEVOIR UN STORYBOARD - 5 jours - 1350€ (45€/h)

Réaliser un storyboard, c'est acquérir les outils essentiels pour concevoir, organiser, visualiser et communiquer efficacement une histoire, tout en optimisant la réussite et la fluidité de la production audiovisuelle ou graphique.

Programme: Jour 1 - Méthodes scénaristiques / Univers moodboard
Jour 2 - Cadrage/Transitions Jour 3 - Rythme/Variations/Ellipses
Jour 4 - Conception d'un storyboard Jour 5 - Ajout dialogue et rendu page

Module CE2 - CONCEVOIR UN PERSONNAGE - 10 jours -2700€ (45€/h)

Concevoir un personnage et le représenter en action est un atout majeur pour se démarquer et capter l'attention du public en particulier dans l'illustration ou la BD.

Programme: 1 - Proportions/Morphologie 2 - ligne action 3 corps/environnement
4 Silhouettes/Archétypes 5 - Expressions faciales langage corporel 6- accessoire et tenue 7- Création d'un model sheet complet

Module CE1 - CONCEVOIR UN DECOR EN PERSPECTIVE - 10 jours -2700€ (45€/h)

Maîtriser la perspective apporte de la dynamique à vos dessins et permet de guider le regard du spectateur. La perspective est une compétence fondamentale pour toute pratique artistique ou professionnelle aussi bien pour le dessin, l'architecture, le design ou l'illustration.

Programme: Jour 1 - Base des point de fuite sur des volumes simples
Jour 2 - Dynamiser la perspective Jour 3 - Lecture et construction en plans
Jour 4 - Décors et Univers Jour 5 - Décor complexe et ajout de personnages

PROGRAMME CONCEPTEUR/TRICE DESIGNER UI Annexe 1



OBJECTIFS DE LA FORMATION

Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication, réaliser la gestion et le suivi d'un projet de communication numérique, réaliser et animer un site Web.

Se former à l'UI Design, c'est avec ANATEN, se former aussi à la réalisation d'interfaces pour des contenus immersifs (AR/VR) favorisant ainsi la créativité et l'innovation dans ses projets.

Emplois : Concepteur d'interface utilisateur, UI designer, Web Designer, Designer AR/VR en agence, entreprise ou freelance

Tout public : Accessible niveau BAC avec une base de graphisme sur tests et entretien.

Prérequis : Pratique avancée des outils numériques et de base des outils de graphisme.

 **Présentiel ou Mixte**

 **Titre Professionnel (Bac+3)**

 **TARIF : 6000€ -12€/h**



DURÉE

12 mois (500 h + 140 h stage)
Octobre à Octobre



TARIF :

Complet - 6000€ - 12€/h
Module 1 ou 3 - 4000€ - 20€/h
Module 2 - 1600€ - 20€/h



MODALITÉ DE LA FORMATION :

Présentiel ou mixte
École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes



VALIDATION DE LA FORMATION

Titre professionnel de niveau 6
(Bac+3 de concepteur/trice designer UI)



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.



MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels. Productions et mise en situation.



RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Remis lors de l'inscription.

INTRODUCTION - 1 semaine : Entrée en formation

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS METIERS

Sensibilisation au handicap, diversité, développement durable

MODULE 1 - 10 semaines : Concevoir des éléments graphiques d'une interface et des supports de communication - 200h

CRÉATION DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES ET INTERFACES

Réalisation d'illustrations, de visuels et de graphismes adaptés au support de diffusion
Conception des interfaces graphiques et des prototypes respectant la législation

CRÉATION D'UNE ANIMATION pour différents supports de diffusion

CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION

Création des visuels et typographie cohérents au cahier des charges

MODULE 2 - 4 semaines : Contribuer à la gestion et au suivi de projet de communication numérique - 80h

STRATÉGIE WEB MARKETING Mettre en œuvre une stratégie web marketing - Nom de domaine - Newsletter - Charte graphique

VEILLE PROFESSIONNELLE Assurer une veille professionnelle - Organisation du temps et exploitation des informations - Synthèse et mise à disposition des collaborateurs

MODULE 3 - 10 semaines : Réaliser, améliorer et animer des sites - 200h

INTÉGRER DES PAGES Respect de la charte graphique - affichage des pages optimisé pour le référencement naturel, la navigation et adapté aux périphériques

GESTION DES CONTENUS Adapter des systèmes de gestion de contenus - Installation d'un système de gestion de contenus conformes aux pratiques de sécurité

OPTIMISATION SITE Analyse du référencement d'un site - Optimisation du code pour les navigateurs, le référencement naturel, le temps de chargement.

STAGE EN ENTREPRISE : 4 à 8 semaines

CERTIFICATION : 1 semaine



CERTIFICATION (Frais certification 150€)

Présentation de production devant un jury de professionnels.

L'ensemble des modules permet d'accéder au Titre professionnel, l'obtention un ou d'une partie des modules permet, sous forme de compétences professionnelle (CCP), d'obtenir des qualifications partielles



PROGRAMMES FORMATION MODULES Annexe 1

Maîtriser la création de visuels numériques, c'est gagner en autonomie, en créativité tout en répondant aux exigences du monde professionnel et artistique. Attirer l'attention, renforcer l'efficacité de sa communication est un enjeu en entreprise ou dans le secteur créatif.

Métiers : Graphiste, Illustrateur, Dessinateur BD Manga, Designer

Tout public : Accessible tout public, aisance pour le dessin

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques

MODALITÉ DE LA FORMATION

Présentiel - Mixte
ou distanciel



TARIF :

Modules seuls 45€/h



LIEUX DE FORMATION

École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.



MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Productions et mise en situation.



PLANNING DE FORMATION

2 sessions/an
d'octobre à juillet



RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Remis lors de l'inscription.



VALIDATION DE LA FORMATION :

Attestation de compétences

Module G0 - ANALYSER ET CONSTRUIRE UN VISUEL - 12h - 540€ (45€/h)

Comprendre, analyser et construire des visuels de communication, c'est acquérir des outils essentiels pour concevoir des messages percutants, renforcer son expertise créative et accroître son impact professionnel dans un univers où l'image est omniprésente.

Programme : 1 - Evolution et principes du graphisme 2 - Analyse et construction d'un visuel

Module G1 - CONCEVOIR UN VISUEL SUR ILLUSTRATOR - 30h - 1350€ (45€/h)

Adobe Illustrator est un logiciel incontournable dans les domaines du graphisme, de la communication visuelle et du design (logos, affiches, icônes, illustrations complexes, etc).

Programme : 1 - Prise en main d'Illustrator 2 - Analyse et construction du visuel 3 - Outils avancés 4 - Finalisation et préparation de fichier

Module G2 - CONCEVOIR UN VISUEL SUR PHOTOSHOP - 30h - 1350€ (45€/h)

Adobe Photoshop est un logiciel incontournable dans les domaines du graphisme et de l'illustrations et concept art sur le studios.

Programme : 1 - Prise en main de photoshop 2 - Analyse et construction du visuel 3 - Etape grayscale et line 4- Ambiance et mise en couleur 5 - Finalisation et préparation de fichier

Module G3 - DONNER VIE A UNE ILLUSTRATION AVEC AFTER EFFECT - 42h - 1890€

Apprendre à utiliser deux outils professionnels complémentaires: Illustrator pour la création vectorielle précise et After Effects pour l'animation dynamique, c'est développer une vraie polyvalence recherchée dans la production graphique, le motion design et la communication visuelle.

Programme : 1 - Outils avancés/IA et illustration 2 - Finalisation et préparation de fichier 3 - Prise en main After Effect 4 - Animation 5- VFX 6- Rendu et export

Module G4 - OPTIMISER L'ILLUSTRATION AVEC LES OUTILS IA- 42h - 1890€ (45€/h)

Apprendre à utiliser les outils IA pour accélérer votre phase de prototypage, concevoir votre illustration et optimiser un rendu 2D ou 3D ou l'animer. Développer ses capacités en utilisant les solutions IA pour optimiser les étapes de production tout en gardant la main sur l'objectif créatif est une qualité et une polyvalence recherchées dans la production graphique, le motion design et la communication visuelle.

Programme : 1 - Outils avancés/IA et illustration 2 - Finalisation et préparation de fichier 3 - Rendu et export 2D et 3D 4 - Rendu et export Animation

PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Blender fait partie des logiciels Open Source qui est devenu un logiciel de référence pour le secteur créatif et techniques. Un outil qui permet dans une seule interface unifiée de modéliser, d'animer, de texturer, de réaliser des rendus photoréalistes, de simuler des fluides, de générer et d'intégrer des effets spéciaux, de créer des films d'animation ou des jeux vidéos.

Métiers : Concept artiste 3D, Designer 3D, Game Artiste, Environnement Artiste

Tout public : Accessible tout public, aisance pour la visualisation dans l'espace avec des bases de modélisation en 3D

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques



PLANNING DE FORMATION :

2 à 3 sessions/an
(dates sur site école)



MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.



Présentiel - Mixte ou distanciel



Attestation de Compétences



TARIF Complet - 3150€ - 25€/h
Module seul 45€/h



Modélisation Rotopologie

MODULE CB1 - CONCEVOIR UN MODELE 3D sur BLENDER

Modélisation et rotopologie - 30 h - 1350€ (45€/h)

Appliquer les étapes de conception afin d'obtenir une modélisation avec un maillage bien construit. Réaliser une rotopologie propre et adaptée, sans sacrifier sa qualité visuelle pour son utilisation finale avec un meilleur temps de rendu et des animations plus fluides.

Programme: Jour 1 - Prise en main de Blender et de son interface/Navigation dans l'espace 3D

Jour 2 - Références, moodboard et étapes de workflow/ Modélisation polygonale, extrusion, maillage

Jour 3 et 4 - Technique avancée de modélisation /Exercice pratique de modélisation.



Modélisation avancée-UV

MODULE CB2 - MODELISATION 3D AVANCEE sur BLENDER

Modélisation avancée et dépliage UV - 30h - 1350€ (45€/h)

Réaliser le dépliage des UV pour un rendu professionnel, éviter les déformations ou les chevauchements. Appliquer des textures pour optimiser la résolution et la qualité des détails là où c'est nécessaire.

Programme: Jour 1 - Enjeux des techniques avancées modélisation (sculpt, rotopologie ...)

Jour 2 - Utilisation des outils de dépliage UV Jour 3 et 4 - Exercice pratique et rendu



Textures Rendus Moteurs

MODULE CB3 - TEXTURING ET RENDU sur BLENDER

Textures, matériaux et rendus - 30 h - 1350€ (45€/h)

Concevoir Les textures, couleurs, motifs, relief, usure afin de simuler la manière dont différentes surfaces réagissent à la lumière, qu'il s'agisse de brillance, de transparence, de rugosité, ou d'effets spécifiques.

Programme: Jour 1 - Création et application de matériaux (shaders, textures procédurales et images) Jour 2 -

Gestion de l'éclairage (lighting setup, HDRI) Jour 3 - Utilisation des moteurs de rendu EEVEE et CYCLES intégrés

Jour 4 - Export et optimisation des images finales



Environnement VFX

MODULE CB4 - CREER UN ENVIRONNEMENT ET VFX sur BLENDER

Environnement 3D et VFX- 36 h-1620€ (45€/h)

Concevoir, modéliser, texturer et rendre un environnement réalistes ou stylisés est un vrai atout sur le marché du travail. Réaliser des simulations de particules, de fluides, d'environnements ou d'intégration vidéo afin de toucher au workflow réel des studios professionnels

Programme: Jour 1 - Génération de terrains et environnements naturels en procédural ou en sculpt

Jour 2 - Composer des scènes complètes en plaçant les éléments principaux (décor, sujets), ajuster caméras et lumières, et gérer l'ensemble des paramètres de la scène. Jour 3 -Techniques de texturage et d'optimisation pour

des rendus réalistes Jour 4 - Introduction aux simulations : particules, fluides, fumée, tissus, rigid bodies Jour 5 -

Création de simulation d'objets et d'effets spéciaux pour des rendus vidéos et images. Jour 6 - Finalisation et rendu

de scène avec étape de compositing pour des rendus vidéos.



PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Unreal Engine permet de visualiser instantanément les modifications grâce à un rendu en temps réel haute qualité. Cela donne aux artistes la possibilité d'obtenir un résultat proche du photoréalisme, notamment grâce à des systèmes d'éclairage avancés (Lumen) et de shaders puissants. Le moteur favorise la collaboration entre artistes, développeurs et designers. Cela accélère la production tout en maintenant une haute qualité artistique.

Métiers : Infographiste 3D, Modeleur 3D, Concept artiste 3D, Designer 3D

Tout public : Accessible tout public, aisance pour le dessin et la visualisation dans l'espace

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques

✓ MODALITÉ DE LA FORMATION

Présentiel - Mixte ou distanciel

📍 LIEUX DE FORMATION

École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

€ TARIF :

Complet - 4500€ - 25€/h
Module seul 45€/h

👤 MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

👤 MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS

Productions et mise en situation.

📅 PLANNING DE FORMATION

2 sessions/an
d'octobre à juillet

📋 RÈGLEMENT INTÉRIEUR

Remis lors de l'inscription.

🎓 VALIDATION DE LA FORMATION :

Attestation de compétences

MODULE CU0 -UNREAL pour les artistes- 5 jours - 1350€ (45€/h)*

Introduction aux outils dédiés aux artistes sur Unreal

Programme: 1 - Prise en main de l'interface et du workflow Unreal Engine / import et optimisation des assets graphiques 2- le Shader graph (PBR) 3 - lighting et VFX 4- Blueprints événements et interaction 3 - Finalisation projet VFX 5- Réalisation d'une mini scène interactive ou d'une animation

MODULE CU1 -LIGTHING & VFX avancé sur UNREAL - 36 h - 1620€ (45€/h)*

Cette formation vous permettra de maîtriser les outils Lumen, raytracing, lightmass, ainsi que l'intégration des VFX temps réel. Acquérir ses techniques avancées vous permettra de créer des atmosphères réalistes et crédibles attendus dans le design visuel..

Programme: 1 - Introduction au VFX / Prise en main de Niagara 2 - Particules avancées / Intégration des VFX dans la scène 3 - Finalisation projet VFX 4 - Introduction au lighting/ Lumen et raytracing 5 - Optimisation et performance visuelle 6 - Application sur un mini projet.

MODULE CU2 - TEXTURING sur SUBSTANCE PAINTER - 24 h - 1080€ (45€/h)*

Vous concevrez des textures pour rendre un objet 3D crédible et évocateur (elles permettent d'appliquer : les couleurs, les motifs, le relief, l'usure...). Vous simulerez la manière dont différentes surfaces réagissent à la lumière, qu'il s'agisse de brillance, de transparence, de rugosité, ou d'effets spécifiques. Substance Painter est le logiciel utilisé pour créer des textures réalistes ou stylisées

Programme: 1 - Prise en main du logiciel et fondamentaux 2 - Techniques avancées et création 3 - Réalisation d'un asset complet de l'import au rendu final

MODULE CU3 - REALISER UNE CINEMATIQUE sur UNREAL - 90 h - 4050€ (45€/h)*

Réaliser la création d'environnement avec Unreal Engine vous permettra d'atteindre la qualité attendue par des studios de jeu, d'animation, d'architecture et d'événementiel.

*Possibilité de suivre une semaine de formation indépendante

Programme: 1- Création d'un environnement et son lighting sur Unreal - 2 - Réaliser l'étape de lighting et de VFX - 3 - Finalisation et rendu environnement avec cinématique sur Unreal