



INSTITUT
ARTLINE

be a digital maker



Apprends autrement, libère ta créativité, propulse ta carrière

PRÉPA DESIGN & DIGITAL
CONCEPT ART & ILLUSTRATION
DESIGN GRAPHIQUE
GAME ART

PRÉPA JEU
3D-VFX & ANIMATION
DESIGN D'ESPACE
GAME DESIGN

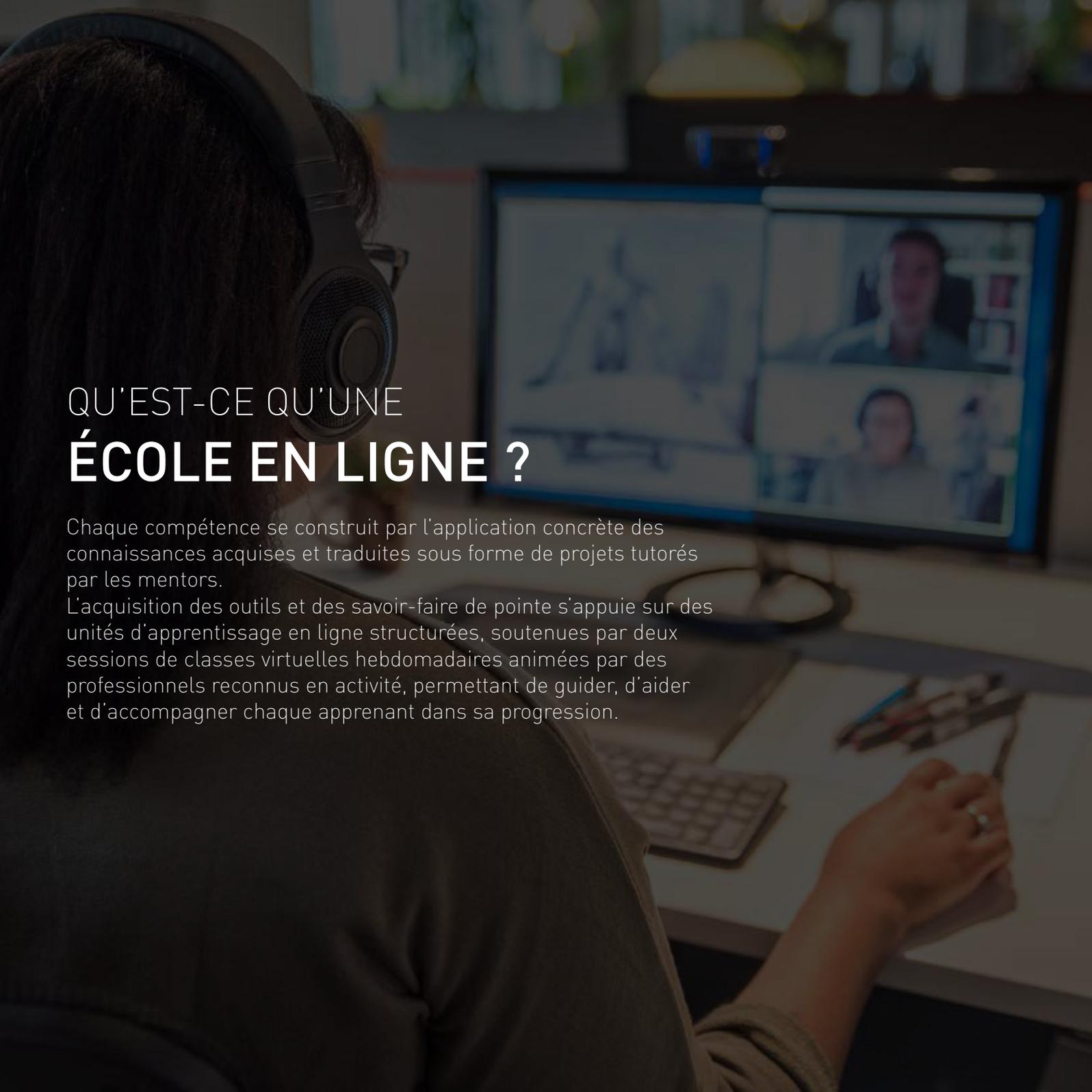
ÉDITO



« L'Institut Artline propose depuis 2013 un enseignement 100% en ligne, accessible et innovant dans le domaine de la création numérique. Nous défendons une pédagogie positive basée sur l'épanouissement et l'accomplissement de chacun, où découvrir son talent et progresser humainement sont aussi importants qu'acquérir des connaissances et compétences.

Aujourd'hui, apprendre au sein d'Artline c'est vivre une expérience formation adaptée à ses besoins et axée sur son développement professionnel et personnel.»

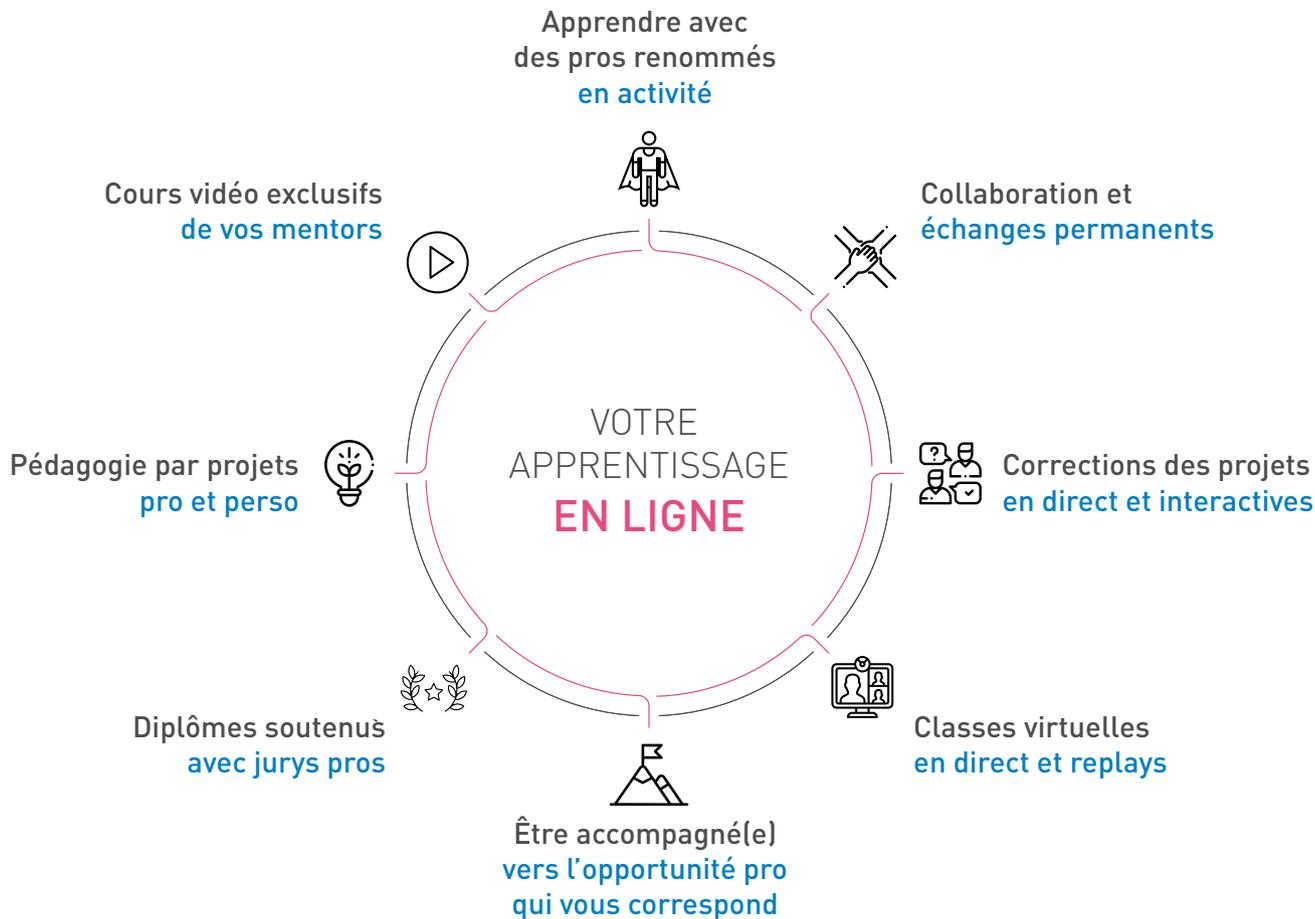
Yohan & Thomas BLANC, Co-fondateurs



QU'EST-CE QU'UNE ÉCOLE EN LIGNE ?

Chaque compétence se construit par l'application concrète des connaissances acquises et traduites sous forme de projets tutorés par les mentors.

L'acquisition des outils et des savoir-faire de pointe s'appuie sur des unités d'apprentissage en ligne structurées, soutenues par deux sessions de classes virtuelles hebdomadaires animées par des professionnels reconnus en activité, permettant de guider, d'aider et d'accompagner chaque apprenant dans sa progression.



LA VALIDATION DES COMPÉTENCES

se fait en contrôle continu permanent via la réalisation de projets tutorés et évalués, jusqu'au projet de fin de cursus présenté devant un jury professionnel en présentiel ou en visioconférence interactive.

MOTIVATION, ACQUISITION DES MÉTHODES

compétences multidisciplinaires et bases techniques efficaces, retours des apprenants, intégration professionnelle, guident notre mission.

L'ARTICULATION ESSENTIELLE DE LA PÉDAGOGIE

est la flexibilité dans l'accompagnement et le suivi de chaque apprenant : c'est l'école qui s'adapte à celui-ci et plus l'inverse.



Des objectifs progressifs

Micro-exercices, travaux dirigés, projets, chaque mise en pratique a un objectif précis et progressif allant de la découverte à la maîtrise d'une ou plusieurs compétences professionnelles.



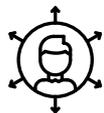
Une évaluation continue et positive

Les objectifs des exercices proposés sont structurés afin d'être atteignables de manière à mettre nos étudiants en confiance et en réussite.



Des projets personnels

On ne réussit jamais aussi bien que lorsque l'on fait ce qu'on aime. Le cadre proposé vous permet d'apporter votre univers dans vos réalisations, renforçant ainsi votre motivation et votre implication.



Une évaluation par les compétences

Les évaluations hebdomadaires vous permettent d'acquérir des points d'expérience dans les différents savoirs mis en pratique.

Vous êtes ainsi amené(e) à progresser et à voir votre portefeuille de compétences s'enrichir de semaine en semaine.



Des retours hebdomadaires commentés et en direct

Chaque semaine, le mentor commente et évalue les travaux de l'ensemble des apprenants.

Grâce à ces retours rapides, vous pouvez améliorer vos créations et perfectionner la maîtrise des savoirs en jeu.



Une charge de travail mesurée

Grâce à nos outils de mesure, nous avons une maîtrise fine de la charge de travail à fournir permettant d'atteindre les objectifs.

Être créatif(ve), c'est aussi disposer de temps pour s'exprimer !

LA SEMAINE TYPE

D'UNE UNITÉ DU PROGRAMME

1

NOUVEAUX COURS VIDÉO

sont disponibles sur la
plateforme

2

PROJET* À RÉALISER

mettant en pratique les
nouvelles connaissances

3

ÉCHANGES EN DIRECT

avec le mentor et
l'ensemble de la classe

4

DÉPÔT DU PROJET* RÉALISÉ

sur la plateforme

ACCOMPAGNEMENT ET ÉCHANGES

avec les outils de collaboration et
de discussion

* Projets : exercices pratiques, travaux, micro-projets, projets individuels ou collaboratifs, d'une semaine ou sur plusieurs semaines, jusqu'au projet long de fin de cursus.

ARTLINE EN QUELQUES DATES



2013

Création de l'Institut Artline dans un contexte de mutation de l'enseignement.

2014

Infographie 3D-VFX
Lancement du Bachelor et Mastère Infographie 3D-VFX.

2015

Prépa
Ouverture de la Prépa (MANAA*) pour renforcer l'accessibilité du cursus au public non initié.

Laquelle évoluera en Prépa Design & Digital en 2017** (Prépa intégrée à la première année de bachelor)

2017

Ouverture de 4 nouveaux cursus
Game Design, Architecture intérieure & Design, Design graphique, Concept Art.

Élargissement de la 3D-VFX à la 3D Animation

1ers diplômés
via un jury professionnels et success stories

2018

Classement dans les 10 meilleures écoles mondiales en effets spéciaux par The Rookies.

2019

Prépa game
Ouverture de la Prépa Game pour renforcer l'accessibilité des métiers liés à l'univers du game au public novice (bachelors Game Art et Game Design)

Ouverture du bachelor Game Art

2020

Lancement du CQP ETCN expert technique en création numérique

* Mise à niveau en arts appliqués

** Notamment pour s'adapter à la disparition de la MANAA et l'apparition du DN MADE, Diplôme national des métiers d'arts et du design

ARTLINE EN QUELQUES CHIFFRES

+100

mentors
Professionnels
reconnus
qui partagent leurs arts
avec les apprenants.

+230

apprenants Artline
répartis dans plus
de 16 pays et X
nationalités.

+290

Évaluations
(micro-projets, projets)
par apprenant par an.

+550h

de contenus
pédagogiques
numériques (cours
vidéo sur-mesure, TP...).

+1840h

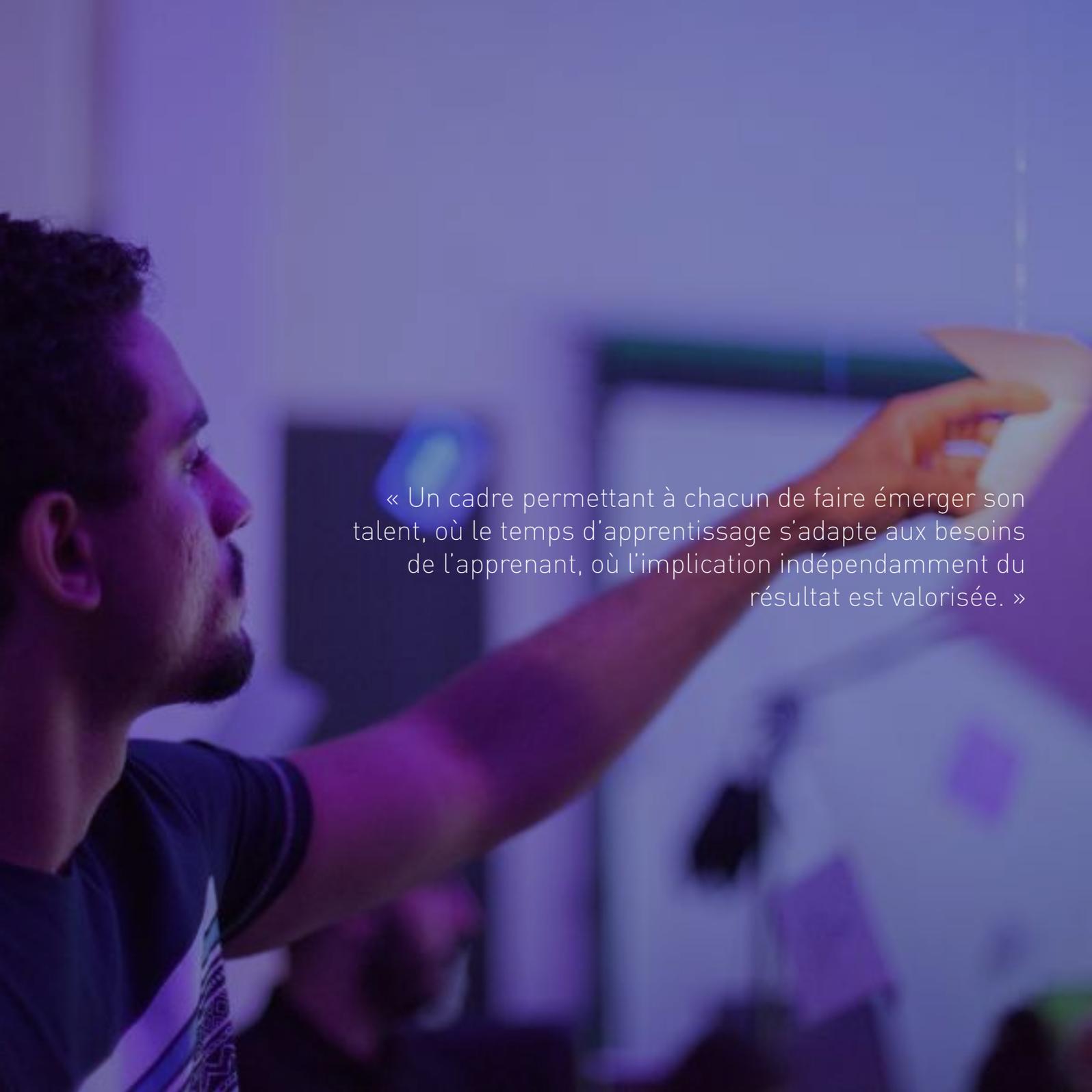
de classes virtuelles
en direct avec les
mentors et les
apprenants par année.

+880

bilans individualisés
par année.

+35000

messages par mois
sur nos outils de
discussion et
d'échanges
collaboratifs

A man with short dark hair and a beard is shown in profile, looking towards the right. He is wearing a dark t-shirt and has his right arm extended, pointing towards a whiteboard. The whiteboard is covered with various papers and sticky notes. The background is slightly blurred, showing other people in the room. The overall lighting is soft and professional.

« Un cadre permettant à chacun de faire émerger son talent, où le temps d'apprentissage s'adapte aux besoins de l'apprenant, où l'implication indépendamment du résultat est valorisée. »

LES VALEURS DE L'INSTITUT

ARTLINE AVEC UN A, COMME...

ACCESSIBILITÉ

- Accéder à une formation créative exigeante sans prérequis et facteurs discriminants.
- Démarrer son cursus à tout âge, tout profil.
- La liberté d'organiser sa formation pour concilier ses activités professionnelles et personnelles.
- Être relié(e) à sa formation partout dans le monde.
- Intégrer le marché de la création et ses opportunités internationales.

ACCOMPLISSEMENT

- Se former avec efficacité et avec une culture du résultat.
- Développer sa confiance en soi et son bien-être.
- Découvrir ses talents.
- Construire son propre parcours professionnel autour de sa singularité.

AUDACE

- Avoir le courage de prendre sa vie en main
- Rejoindre une pédagogie innovante
- Oser exprimer sa singularité et de l'innovation
- Faire carrière dans un secteur professionnel créatif



LES MENTORS DE L'INSTITUT ARTLINE

Il sont directeur artistique, webdesigner, illustrateur, concept artist, motion designer, lead lighter, character designer, responsable 3D, graphiste, superviseur technique, animateur, producteur, character modelleur, texture artist, infographiste, éditeurs de jeux vidéo, VFX artist, key lighter, animateur 3D, directeur de production, layout artist, game designer, auteur ou éditeur de jeux de société, narrative designer, modelleur, présentateur, rédacteur, texturer et matte painter, responsable de studio de création, directeur créatif, architecte d'intérieur, CG superviseur, level designer, lead matchmover, layout artist, designer graphique, ui designer, ux designer, designer digital, designer d'espace, etc.

et vont partager avec vous leurs arts, leurs savoirs, et leur passion.



Jean-David FAVRE

Chef décorateur freelance
Ubisoft, Studio 100, Fortiche Prod...

« Aujourd'hui, on parle de nouvelles techniques numérique dans tous les sens, de workflows, d'efficacité, d'être meilleur et plus performant.

Ça tombe bien, ce n'est pas ce que vous verrez avec moi. D'une part, ce n'est pas ce que je préfère faire, et d'autre part je pense qu'il y a d'autres choses à apprendre avant de savoir utiliser le dernier logiciel.

Je vous montrerai donc la base de la compréhension de l'image, son squelette, sa construction, le raisonnement qui accompagne le créateur, la réflexion qu'il mène pour créer un concept et le vendre au client en rodissant l'image adéquate. Quand vous aurez compris cela, vous pourrez l'appliquer sur tous les supports techniques. »



YOUEN LECLERC

Senior Lighting
Industrial Light & Magic

« J'ai été séduit par l'approche unique d'Artline - offrir une opportunité à des professionnels de l'industrie de partager et transmettre leur savoir et compétences à des étudiants du monde entier, sans contrainte géographique.

C'est certainement un excellent moyen de garantir une formation adaptée, au plus près des réalités de nos métiers aujourd'hui. »



Olivia PELLERIN

Designer
Directrice de création, Malherbe Design

Qu'est-ce que le design aujourd'hui ? À quoi sert-il ? Comment s'exerce-t-il ? Où se trouve-t-il ? ...

Voici quelques questions qu'il est important de se poser lorsqu'on s'intéresse au domaine de la création (d'objet, de mobilier, d'espace, ou la création digitale).

L'idée principale de est de sensibiliser les apprenants au design en tant que processus créatif et non en tant que résultante esthétique. Nous vivons aujourd'hui dans un environnement d'hyper-consommation, presque en saturation, donc notre devoir en tant que créatif et créateur

(d'objet ou d'espace) est de se poser la question de l'intérêt du projet sur lequel nous travaillons : du point de vue de l'utilisateur, de l'environnement, de l'économie, etc.

C'est pourquoi un designer doit être avant tout curieux et à l'écoute de son environnement, capable de s'adapter (aux différents projets, clients, situations) et surtout avoir envie de rendre la vie plus belle !

Et puis la créativité, ça se travaille et ça se cultive de nombreuses façons !

MENTORS PRIMÉS



YOUEN LECLERC

SENIOR LIGHTING

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC, LONDRES (R.-U.)

Academy Award pour les meilleurs effets visuels,
“Le Livre de la jungle» (2017).”



DAVID FEUILLATRE DURAND

FONDATEUR ZEBRA VR

CO-FONDATEUR SIXR

Leo Award

Best Visual Effects in a Short Drama
Anxious Oswald Greene (2014)



SOLÈNE CHAN-LAM

SENIOR TEXTURE ARTIST

WETA DIGITAL - WELLINGTON (N.-Z.)

Oscar des meilleurs effets visuels
par l'équipe MPC London
sur le film “The Jungle Book” en 2017



ARNAUD SAIBRON

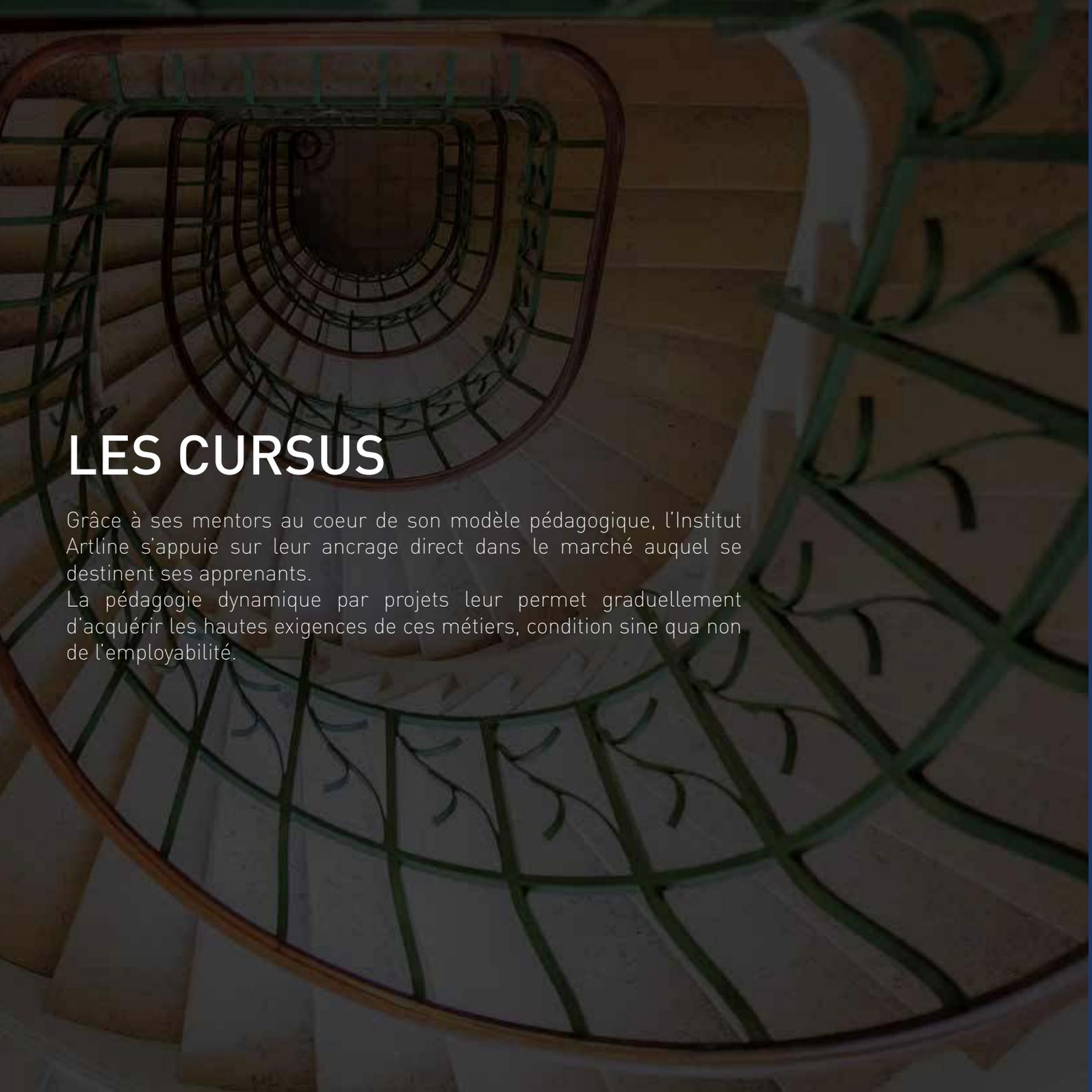
LEAD LIGHTING AND LOOKDEV TD

FRAMESTORE STUDIO, MONTRÉAL (CANADA)

Oscar en meilleurs effets spéciaux

VES Award pour les meilleurs effets
spéciaux, «Blade Runner 2049» (2017)

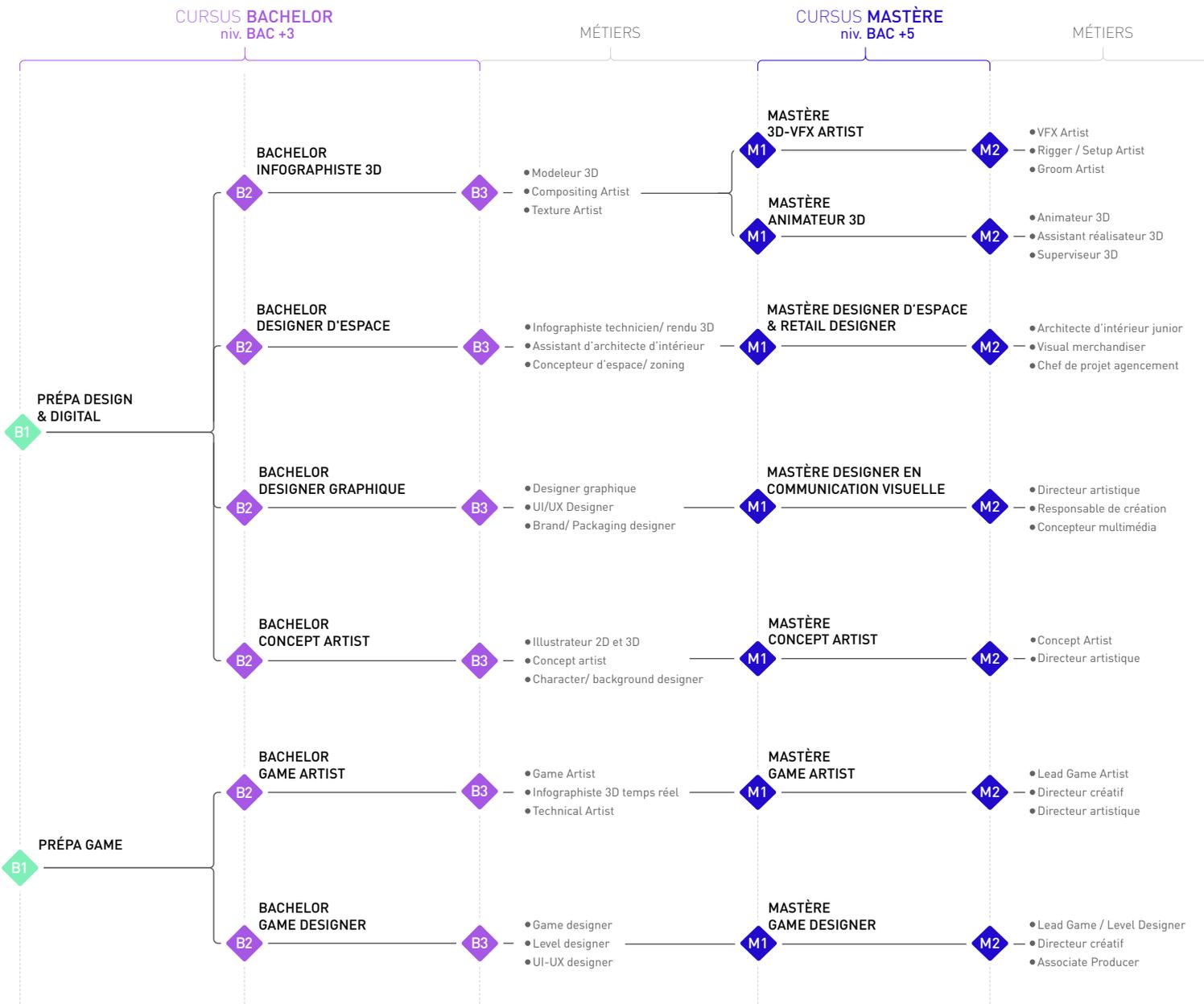
PRÉPA DESIGN & DIGITAL - ARNAUD DEMAEGD (YTSARI GAMES) - ARNAUD FEDER (LES MONSTRES)
- BENJAMIN DULA (FREELANCE) - CHRISTINE DESCHAMPS (FREELANCE) - DAVID BAUWENS
(FREELANCE) - DAVID CHAPOULET (FREELANCE) - **INFOGRAPHIE 3D-VFX/ ANIMATION 3D** ALI
HAMDAN (KARLAB) - ANTONY NGUYEN (BAD CLAY STUDIO) - BENOÎT JOUBERT (CUBE CREATIVE)
- DAVID FEUILLATRE (ZEBRA VR) - ÉDOUARD SISTERNAS (ILLUMINATION MCGUFF) - GRÉGORY
COELHO (SCANLINE VFX VANCOUVER) - SÉBASTIEN CHORT (BLUR STUDIOS) - SÉBASTIEN TAFANI
(OBO ANIMATIONS) - SOLÈNE CHAN LAM (MPC) - YOUEN LECLERC (INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
) - Cyrille MARTIN (TAT, MIKROS) - Antoine BOELLINGER (XILAM) - Pierre MIGEOT (MIKROS) - Karin
KEMPF (SUPER PROD) - Laurianne PROUDHON - Edouard SISTERNAS (IMG) - Gwen DUPRE (CG
WIRE) **CONCEPT ART/ ILLUSTRATION** - ARNAUD VALETTE (MPC) - BORIS PHILIPART (SUPERPROD)
- JEAN DAVID FABRE (STUDIO 100 ANIMATION) - JUSTINE CUNHA (ÉDITIONS DUPUIS) - KEN
LEBRAS (ZAG ENTERTAINMENT) **DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE** - ALBIN
LOYAL (FREELANCE) - ARNAUD MELLINGER (MOMENT FACTORY) - BENJAMIN DULA (FREELANCE)
- CHARLENE CHUPIN (STUDIO CHROMATIC) - CHLOE MOTARD (FREELANCE) - CLAUDE COMBACAU
(FREELANCE) - CORENTIN ALLARDET (GIFS STUDIO) - ELIOTT PIZON (FREELANCE) - HANNA SALHAB
(FREELANCE) - ISABELLE GABIGNON (2FACTORY) - JÉRÔME BUSNEL (THALGO) - LAÏS DURUY
(BYZANCE) - LAURE ARTIAQUE (ALOR) - LUCIE TRACHET (FREELANCE) - MOHAMED BARECHE
(PUBLICIS)- MATTHIEU COLOMBEL (BLACKMEAL) - THOMAS BERNOT (FREELANCE) - **DESIGN
D'ESPACE** - AURÉLIEN MARZETTO (SAGUEZ & PARTNERS) - DAMIEN LAURENS (FREELANCE) -
MARIELLE BOYER (FREELANCE) - NOËMIE BONNIZEC (ACHILLE) - OLIVIA PELLERIN (FREELANCE)
GAME DESIGN - DOMINIQUE BRETON (3D ZEBLATE) - DYLAN DAB (ÉDITIONS LETHEIA) - FARID BEN
SALEM (ÉDITIONS VOLUMIQUES) - FRANCES VIERAS (PRETTY SIMPLE) - GÉRAUD DE COURRÈGES
(FREELANCE) - GUILLAUME GIGLEUX (TRIC TRAC) - GWENNAËL CODET HACHE (GHOST FROG)
- MANUEL ROZOY (FREELANCE) - MARC ALBINET (FREELANCE) - MATHIEU BLAYO (L'ÉQUIPE
LUDIQUE) - NICOLAS ROGINSKI (GAMELOFT PARIS) - PIERRE GAUDILLÈRE (FREELANCE) - RÉMI
GALLET (PASTAGAMES) - THÉO RIVIÈRE (KAEDAMA) - TOMMY HA PHUOC (FREELANCE) - VINCENT
BARRIÈRES (EIDOS MONTRÉAL) - YANN BARTELHEIMER (L'ÉQUIPE LUDIQUE)



LES CURSUS

Grâce à ses mentors au cœur de son modèle pédagogique, l'Institut Artline s'appuie sur leur ancrage direct dans le marché auquel se destinent ses apprenants.

La pédagogie dynamique par projets leur permet graduellement d'acquies les hautes exigences de ces métiers, condition sine qua non de l'employabilité.



Diplômes d'établissement de niveau Bac+3 (Bachelors) et Bac +5 (Mastères). Nous nous inscrivons dans le cadre de la certification professionnelle de la Commission Nationale de la Certification Professionnelle (dossier en préparation).



PREMIÈRE ANNÉE DE BACHELOR - NIVEAU 1

PRÉPA DESIGN & DIGITAL

Préparez votre avenir !
Acquérez et consolidez des fondamentaux solides.
Découvrez les différents métiers et cursus
des arts appliqués et création numérique.
Intégrez celui qui est fait pour vous.



Yannick DJIECHEU
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« Trouver sa voie et faire un choix entre les différents cursus n'est pas toujours simple. Suis-je fait pour travailler dans la 3D, la 2D, le cinéma, le jeu vidéo, le design graphique, l'architecture intérieure, le design ? Je vous propose de vous aider à répondre à ces questions et découvrir quel domaine est fait pour vous, tout en apprenant de manière ludique.

Tout au long de cette année de prépa, vos mentors en moi-même vous feront découvrir toutes les bases vous permettant de vous exprimer graphiquement, que ce soit en dessin traditionnel ou numérique pour à terme intégrer le cursus spécialisé de votre choix. »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Développer votre personnalité créative
- S'initier et acquérir des outils et de la méthodologie (dessin, numérique, logiciels...)
- S'exprimer visuellement et savoir communiquer ses idées
- Acquérir des fondamentaux techniques en dessin, créativité et culture artistique
- Approfondir un savoir-faire et un projet personnel (spécialisation visée dans un cursus supérieur)

LES DÉBOUCHÉS

Intégrer la 2ème année d'un cursus spécialisé dans les domaines de :
l'infographie 3D,
la 3D-VFX, l'animation 3D, le design graphique et digital, le design d'espace et architecture intérieure, l'illustration et le concept art, le game art, etc.

 25h / Semaine minimum

 2 rentrées / an

 Classes réduites

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- êtes curieux(se), créatif(ve) ? Un brin passionné(e) ?
- avez envie d'en savoir beaucoup plus sur les métiers des arts appliqués et de la création numérique ?
- souhaitez rejoindre un cursus supérieur dans ces domaines et avez envie d'explorer les filières, les cursus, les débouchés avant de faire votre choix ?
- vous initier et vous perfectionner en dessin et techniques artistiques (traditionnelles et numériques) ?

Alors la Prépa Design & Digital (Bachelor 1er niveau) semble être faite pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / 1er niveau / 9 mois

B1

UV1 : Atelier 2D

UV2 : Intégration

UV3 : Illustrator

UV4 : Photoshop

UV5 : Maya

UV6 : Projet croquis et architecture

UV7 : Volume et Anatomie

UV8 : Digital Painting

UV9 : Spécialisation

UV10 : Projet de fin d'année

UV11 : Portfolio

PROJETS

(exemples)

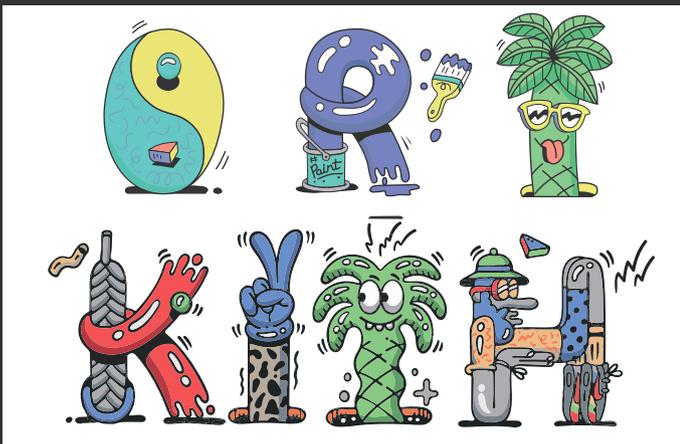
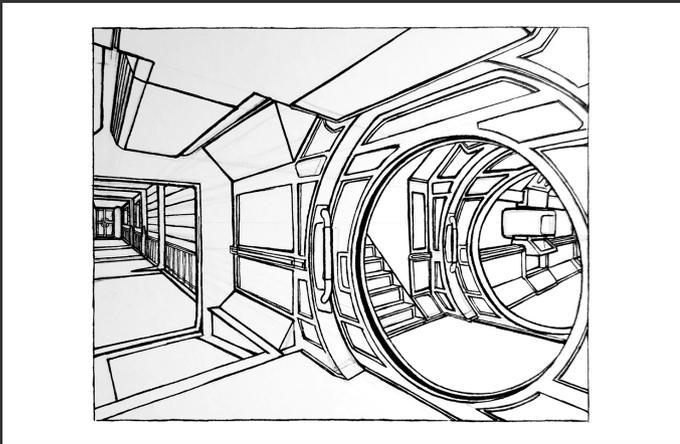
- Réalisation d'un décor
- Reproduction d'un personnage avec méthodologie
- Réalisation du scénario d'un concept structuré
- Conception de médias pour le web ou print
- Projet de croquis d'architecture
- Projet de design graphique
- Réalisation d'un projet personnel orienté vers la spécialisation que vous souhaitez viser
- Réalisation du portfolio axé sur votre projet

LOGICIELS

- Illustrator
- Photoshop
- Maya

En complément selon la spécialisation :

- After Effect
- Indesign
- 3Ds Max



A 3D rendered scene of two characters sitting on a dark grey sofa in a living room. The character on the left has brown hair and is wearing a black and white cow print hoodie. The character on the right is a red, stylized character with a large, wide smile, wearing a blue jacket and a black cap with a white 'NY' logo. In the background, there is a shelf with trophies and a poster with the letters 'YTL'.

BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

INFOGRAPHISTE 3D-VFX / 3D-ANIMATION

Un cursus de haut niveau pour professionnaliser et développer des compétences techniques et artistiques en phase avec les exigences actuelles des métiers de la 3D et des VFX dans l'industrie de l'entertainment (cinéma, animation, jeux vidéo) et de la publicité.



Lucile BOILEAU
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« La 3D a des formes variées. Elle est parfois bien visible et stylisée dans des films d'animation par exemple, mais elle sait se montrer invisible quand elle est photoréaliste. Elle est récréative, éducative, nous permet de voyager dans le temps et de nous déplacer dans des espaces virtuels.

Je travaille avec vos mentors à créer un programme pertinent pour faire de vous des infographistes reconnus. Nous avons décidé de vous donner en début de cursus des bases solides et transversales.

Mon rôle est ensuite de vous permettre d'approfondir vos connaissances et de vous aider à trouver votre place parmi la multitude des métiers possibles. »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Acquérir les techniques de modélisation, texturing, shading et lighting pour réaliser une scène complète avancée
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment
- Acquérir des techniques et méthodologies 3D et VFX avancées
- Développer sa créativité et élaborer des créations de niveau professionnel
- Utiliser des techniques de communication et de management
- Concevoir un projet 3D en équipe
- Réaliser sa demo reel et la présenter à un jury professionnel

LES DÉBOUCHÉS

- **3D-VFX** : VFX Artist, Rigger/ Setup Artist, Groom Artist, Lighting & rendering Artist, Modeleur 3D, Texturing Artist, Compositing artist, Motion designer...
- **3D-Animation** : Layout, Animateur 3D, Assistant-réalisateur 3D, Superviseur 3D...

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- avez déjà suivi une formation supérieure dans le domaine artistique, des arts appliqués ou de la création numérique, ou vous avez une pratique d'autodidacte significative ?
- avez des acquis en dessin (volume, croquis) et des connaissances en 3D ?
- êtes initié(e) sur le logiciel Maya ?
- avez un sens artistique et technique ? Une culture cinématographique et vidéoludique ?
- avez une forte appétence pour les nouvelles technologies ?

Alors ce cursus 3D-VFX / 3D Animation semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
**Design & Digital
(Niveau 1)**

Spécialisation :
- Projet Infographie 3D

B2

UV1 : Modélisation 3D
UV2 : Projet Mise en scène
UV3 : Shading Ligthing
UV4 : Projet de modélisation
UV5 : Setup Animation
UV6 : Projet Shading Ligthing
UV7 : Composition Nuke
UV8 : Projet Setup Animation
UV9 : Modélisation personnage
UV10 : Projet personnel
UV11 : Projet de fin d'année

B3

UV1 : Mari
UV2 : Modélisation personnage
UV3 : Zbrush anatomie
UV4 : Projet acting
UV5 : Houdini
UV6 : Projet Zbrush
UV7 : Initiation script
UV8 : Portfolio
UV9 : Design thinking
UV10 : Set dressing
UV11 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Projet de mise en scène
- Projet d'animation
- Intégration d'un objet animé dans une prise de vue réelle
- Projet de modélisation
- Projet de Shading, lighting
- Projet créature

LOGICIELS

- Photoshop
- Maya
- Arnold
- Nuke
- Zbrush

PROGRAMME*

Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

M1

UV01 - Pipeline de projet VFX
UV02 - Texture avancée sur Mari
UV03 - Look Development
UV04 - Projet de tracking
UV05 - Character FX
UV06 - Projet de Look Development
UV07 - Houdini
UV08 - Projet de texturing
UV09 - Setup
UV10 - Lighting avancé
UV11 : Projet de fin d'année

M2

UV01 - Setup
UV02 - Plannification de projet
UV03 - Groom
UV04 - Projet de modélisation et Layout
UV05 - Mise en scène et animation
UV06 - Développement de visuels
UV07 - Simulation Groom
UV08 - Projet de simulation
UV09 - Coaching et mémoire
UV10 : Post-production
UV11 : Projet de fin de mastère

PROJETS

(exemples)

- Projet de mise en scène & BKL
- Projet de fin de cursus (demo reel)

LOGICIELS

- Maya
- Zbrush
- Nuke
- Houdini
- Mari

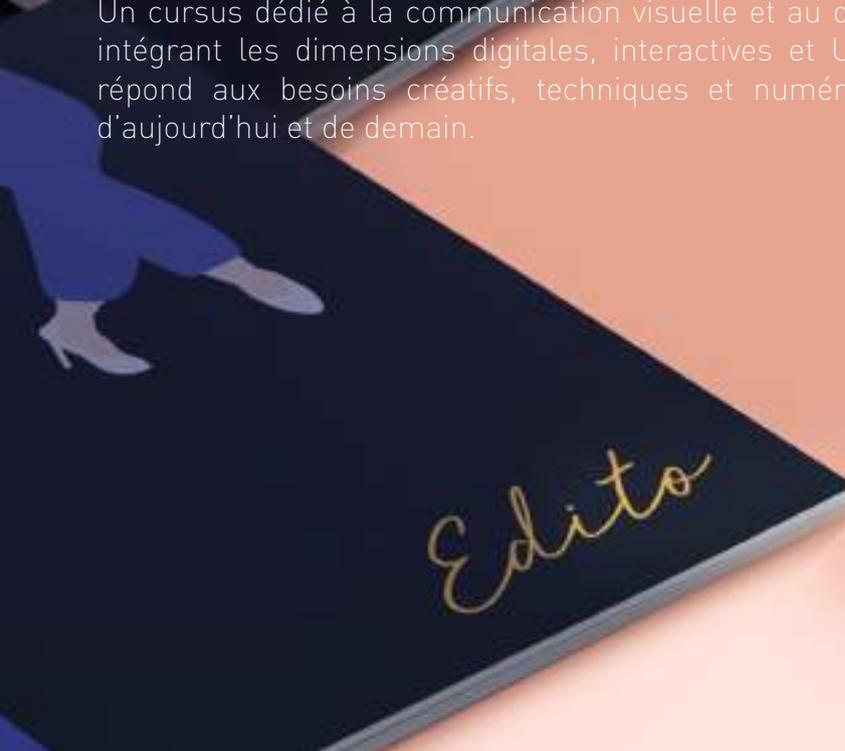




BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

DESIGNER GRAPHIQUE & DIGITAL

Un cursus dédié à la communication visuelle et au design graphique, intégrant les dimensions digitales, interactives et UX/UI design, qui répond aux besoins créatifs, techniques et numérique du marché d'aujourd'hui et de demain.





Tiphaine AIGOUY
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« Donner sens aux visuels en restant simple et singulier, tout en marquant les campagnes de communication : c'est le défi que j'aimerais vous lancer au travers de mon cursus !

En premier lieu, vous assimilerez les codes graphiques et visuels pour créer des images impactantes et des supports de branding. Ensuite, vous concentrez votre attention sur la partie émergente du digital. Enfin, vous pousserez ces notions pour vous spécialiser et manager des créatifs dans un cadre de production.

Vous travaillerez la communication sous toutes ses formes (identité de marque, édition, publicité, packaging, digital, web, animation 2D, etc.).

Vous aurez ainsi les clés pour être efficaces et marquer les esprits ! »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Répondre à un projet de communication 360°
- Apporter des solutions graphiques pour répondre à une demande
- Développer sa personnalité artistique
- Maîtriser la composition, la mise en page et la création de maquettes (imprimés et digitales)
- Concevoir des Identités visuelles & chartes graphiques
- Esthétiser des packagings
- Réaliser du motion design 2D
- Structurer et designers des supports interactifs (sites, applications, etc.)

LES DÉBOUCHÉS

- Designer graphique
- Graphiste
- Maquettiste
- Brand designer
- Packaging designer
- Designer digital
- Webdesigner
- UX/UI Designer junior
- Motion Designer junior
- Directeur artistique junior

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- vous sentez créatif(ve), vous avez des idées ?
- êtes intéressé(e) par la communication, le graphisme, l'édition, le digital (web, applications, etc.) et la publicité ?
- êtes curieux, ouvert(e) d'esprit et à l'affût des tendances ?
- êtes sensible aux images, à leur esthétique ? Vous souhaitez maîtriser leur langage et savoir communiquer visuellement ?
- aimez un métier qui mêle créativité, logiciels, techniques et sens de la communication ?

Alors ce cursus Design graphique & Communication visuelle semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
Design & Digital

Spécialisations :

- Projet Design graphique
- InDesign

B2

UV1 : Communication visuelle
UV2 : Design graphique
UV3 : Charte graphique
UV4 : Composition graphique
UV5 : Design editorial
UV6 : Projet d'identité visuelle
UV7 : Packaging
UV8 : Projet d'édition
UV9 : Projet libre
UV10 : Projet identité packaging
UV11 : Projet de fin d'année

B3

UV1 : Webdesign
UV2 : Illustration et infographie
UV3 : After Effects
UV4 : Digital Content
UV5 : UX Design
UV6 : Motion Design
UV7 : UI Design
UV8 : Design Thinking
UV9 : Digital Design
UV10 : Projet UI/UX Design
UV11 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Création d'une charte graphique
- Projet d'édition
- Conception d'un site et application
- Composition d'un visuel
- Création d'un packaging
- Projet d'animation 2D
- Projet d'identité visuelle
- Projet personnel

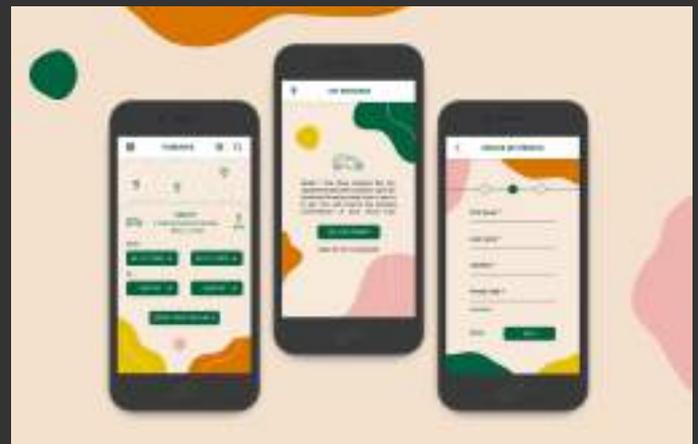
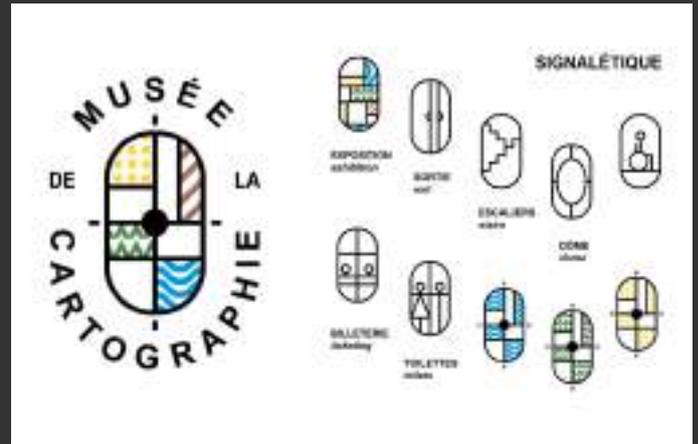
LOGICIELS

- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Invision / Marvel
- Adobe XD
- Sketch
- Figma
- Première
- After Effects
- MailChimp

PROGRAMME*

Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

Ouverture en septembre 2021





BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

DESIGNER D'ESPACE

Un cursus dédié au design d'espace et au retail design, articulant sur des fondations solides d'architecture intérieure l'acquisition des dernières techniques d'images numériques 3D et de modélisation, très recherchées par le marché actuel.



VIOLAINE RAGUIN
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« J'ai de l'ambition pour votre formation ! Pour commencer, il sera indispensable de maîtriser les outils de création : tracé de plan, réalisation d'images 3D, mise en page et présentation de projet. Ma volonté est que vous soyez à l'aise sur les logiciels les plus utilisés sur le marché actuel.

Puis vient le temps de la création en elle-même : j'ai élaboré avec les mentors un programme au terme duquel vous serez en mesure de mener chaque étape créative d'un projet de design d'intérieur.

Pour finaliser ce cursus, nous verrons comment manager une équipe et vous spécialiser dans les secteurs innovants du design d'espace.

J'ai hâte de partager avec vous ma passion pour le design et l'architecture ! »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Maîtriser les méthodes de processus créatif et de conceptualisation de projets
- Réaliser du dessin tridimensionnel et sketch
- Acquérir une culture générale en architecture et design
- Maîtriser les techniques du tracé de plan et d'élévation
- Réaliser des modélisation 3D, texturing, shading et lighting pour l'architecture et design
- Développer sa personnalité artistique
- Concevoir un projet perso et en équipe
- Réaliser son book et une demo reel
- Être techniquement autonome sur tous les logiciels abordés

LES DÉBOUCHÉS

- Designer d'espace
- Architecte d'intérieur junior
- Assistant(e) d'architecte d'intérieur
- Visual merchandiser
- Chef de projet agencement
- Designer mobilier
- Designer 3D
- Décorateur/trice

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- avez un intérêt marqué pour le design, l'architecture, la décoration ?
- vous êtes créatif(ve), curieux(e), et avez des idées ?
- vous intéressez aux volumes, à l'aménagement d'intérieurs, au mobilier, à la création ?
- rêvez de créer un environnement plus beau, plus adapté au monde actuel ?
- êtes intéressé(e) par la 3D et la création d'images, sensible à l'esthétique des images ?

Alors ce cursus Designer d'espace semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
Design & Digital

Spécialisation :
- Projet Design d'espace

B2

UV1 : Direction artistique
UV2 : Dessin technique
UV3 : Modélisation 3D
UV4 : Projet de modélisation 3D
UV5 : Design objets
UV6 : Lighting et rendu 3D
UV7 : Projet de rendu 3D
UV8 : Dessin architectural
UV9 : Design d'espace
UV10 : Identité visuelle et charte
UV11 : Projet de fin d'année

B3

UV1 : Dessin de perspective
UV2 : Architecture d'intérieur
UV3 : Retail Design
UV4 : Projet d'architecture
UV5 : Design de mobilier
UV6 : Projet de retail design
UV7 : Perfectionnement 3D
UV8 : Design de mobilier
UV9 : Technique de construction
UV10 : Projet personnel
UV11 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Tracés de plan
- Projet de plan
- Projet de modélisation 3D
- Projet de rendu 3D
- Projet d'architecture d'intérieur/aménagement
- Projet de design mobilier/objet
- Projet personnel
- Portfolio professionnel

LOGICIELS

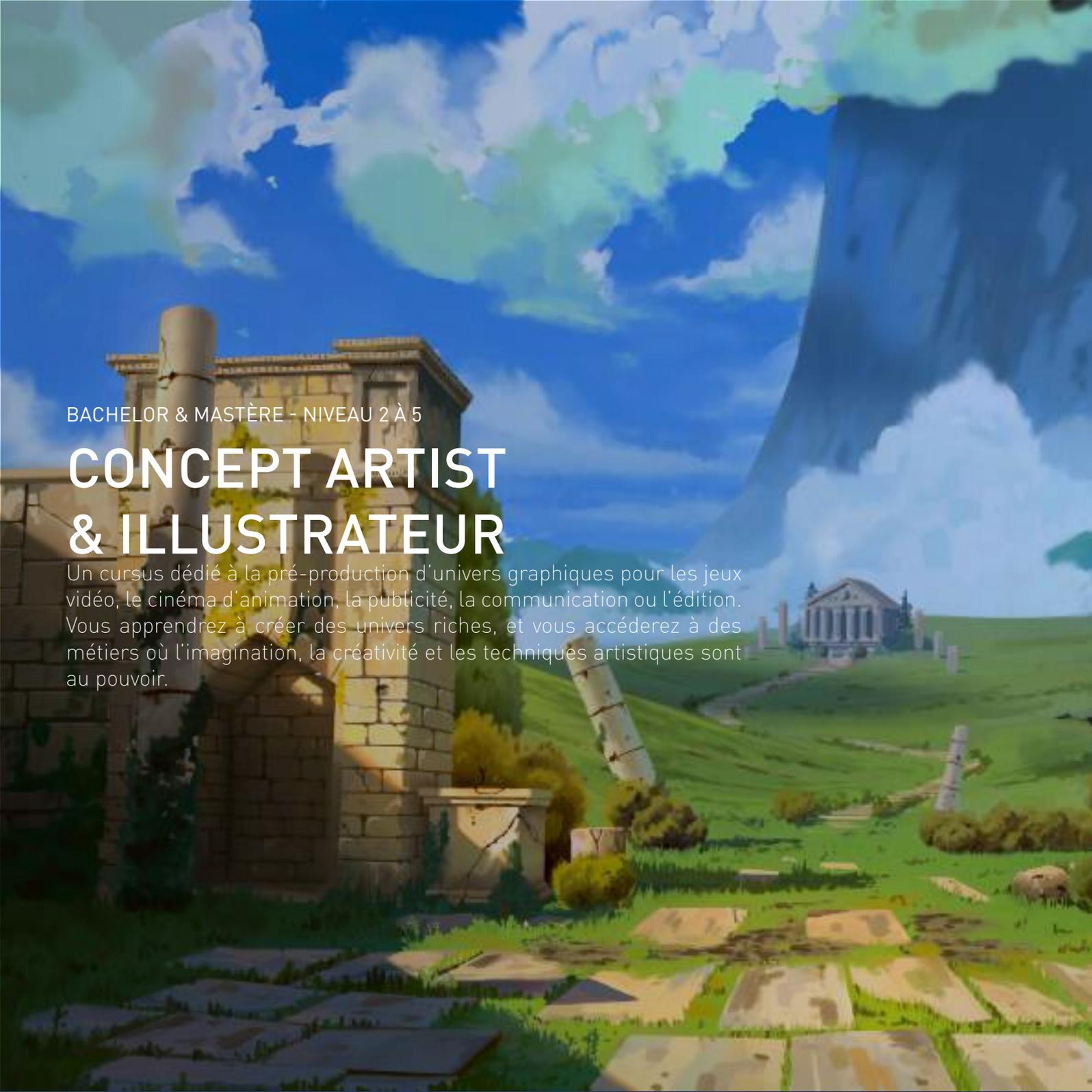
- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- 3DS Max
- AutoCAD
- Sketchup
- Maya
- Vray

PROGRAMME*

Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

Ouverture en septembre 2021





BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

CONCEPT ARTIST & ILLUSTRATEUR

Un cursus dédié à la pré-production d'univers graphiques pour les jeux vidéo, le cinéma d'animation, la publicité, la communication ou l'édition. Vous apprendrez à créer des univers riches, et vous accéderez à des métiers où l'imagination, la créativité et les techniques artistiques sont au pouvoir.



Pascal CHAVE
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« Dans ce cursus, je souhaite vous faire découvrir cet univers passionnant qu'est la pré-production ainsi que l'illustration.

J'ai toujours été attiré par les « making of » et les « arts books » de films, de jeux. Le programme que j'ai imaginé pour vous, accompagné des mentors, a pour but de vous faire rentrer dans ce monde.

Vous allez dans un premier temps découvrir et approfondir toutes les notions vous permettant de vous exprimer graphiquement. Ensuite, nous rentrerons dans les contraintes liées à la production afin de faire de vous des professionnels aguerris. Alors à vos stylets ! »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Développer des concepts (personnages, décors, objets pour le film, le jeu vidéo)
- Maîtriser les techniques d'illustrations traditionnelles et digitales
- Concevoir des univers visuels originaux
- Développer ses capacités créatives
- Modéliser les éléments graphiques de volumes, d'objets, de personnages
- Définir les textures, les couleurs, le cadrage et l'éclairage
- Acquérir une pratique professionnelle adaptée aux contraintes de production

LES DÉBOUCHÉS

- Illustrateur 2D et 3D
- Concept Artist
- Character / Background designer
- Storyboarder
- Animateur 2D
- Coloriste
- Chef décorateur
- Matte painter

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- avez un intérêt marqué pour le dessin, la création visuelle, l'univers du divertissement (jeu vidéo, animation, BD, cinéma...).
- avez une culture et une sensibilité artistique (illustration, concept art, peinture, sculpture...)?
- êtes curieux(se), ouvert(e) d'esprit et à l'affût des tendances ?
- consultez régulièrement des sites web, magazines, livres, expos dans ce domaine ?
- pratiquez le dessin régulièrement ?
- vous intéressez aux outils de création numérique, tablettes, logiciels ?

Alors ce cursus Concept Artist semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
Design & Digital

Spécialisation :
- Projet Concept Art

B2

UV1 : Mise en scène
UV2 : Design, props et décors
UV3 : Character Design
UV4 : Projet props et décors
UV5 : Animation 2D
UV6 : Projet Character Design
UV7 : Modélisation 3D
UV8 : Projet animation 2D
UV9 : Auto-formation
UV10 : Projet de croquis
UV11 : Projet de fin d'année

B3

UV1 : Bible graphique
UV2 : Projet illustration jeunesse
UV3 : Méthodologie Concept Art
UV4 : Projet Disney
UV5 : Matte painting
UV6 : Illustration jeu de société
UV7 : Storyboard
UV8 : Portfolio
UV9 : Design thinking
UV10 : Projet Jeu 2D
UV11 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Projet en digital painting
- Projet props & environmental design
- Projet props & décors
- Projet carnet de croquis
- Projet de décors 2D
- Projet jeunesse
- Projet "Space Opera"
- Portfolio professionnel

LOGICIELS

- Storyboarder
- Photoshop
- Illustrator
- Maya
- TV Paint
- Premiere
- After Effects

PROGRAMME*

Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

Ouverture en septembre 2020





PREMIÈRE ANNÉE DE BACHELOR - NIVEAU 1

PRÉPA JEU

Gamer ? Passionné(e)? Devenez pro ! Acquérez une vraie première base professionnelle, consolidez votre culture et armez-vous de fondamentaux ludiques solides.

Découvrez le Game Design et le Game Art.
Intégrez le cursus fait pour vous.



Yannick DJIECHEU
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« Vivre des moments palpitants, parcourir des environnements immersifs, repousser les limites de la technique : joueur de jeu vidéo ou non de la première heure, vous souhaitez maintenant franchir le pas et en faire votre métier. Mais les possibilités qui s'offrent à vous sont nombreuses et vous êtes encore en quête de vérité.

La Prépa Game s'adresse à vous. Elle vous offre l'occasion de découvrir ses différentes facettes et l'envers des écrans. Vous pourrez ensuite concrétiser votre choix vers un cursus supérieur orienté Game design ou Game Art.

Armez-vous de votre passion et de votre courage, prenez le train en marche pour débiter avec nous votre voyage ludique et palpitant ! »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Développer votre personnalité ludique et créative
- S'initier et acquérir des fondamentaux en analyse et compréhension des jeux
- Enrichir sa culture du jeu sous toutes ses formes (jeu vidéo, jeu de société, jeu de plateau...)
- Se doter de compétences de base artistiques et techniques (dessin, 3D, logiciels, concepts propres à l'univers du jeu)
- Approfondir un savoir-faire et un projet personnel dans la spécialisation Game design ou Game Art visée

LES DÉBOUCHÉS

Intégrer un cursus supérieur en Bachelor 2e niveau en Game design ou Game Art.

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- êtes un passionné(e) de jeux vidéos ?
- souhaitez en savoir plus sur différents métiers, filières, les débouchés dans cette industrie florissante ?
- êtes motivé(e) pour rejoindre un cursus supérieur en Game design ou Game art, et avez envie d'explorer leurs spécificités avant de faire votre choix ?
- avez besoin de vous initier et vous perfectionner pour acquérir des bases techniques, créatives, ludiques propre à l'univers du jeu vidéo ?

Alors la Prépa Game (Bachelor 1er niveau) semble être faite pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / 1er niveau / 9 mois

B1

UV1 : Initiation Game Design et Level Design

UV2 : Intégration

UV3 : Atelier 2D

UV4 : Photoshop

UV5 : Projet Escape Game

UV6 : Environnements 3D

UV7 : Projet croquis et architecture

UV8 : Programmation Unity

UV9 : Projet jeu de rôle

UV10 : Projet de fin d'année

UV11 : Portfolio

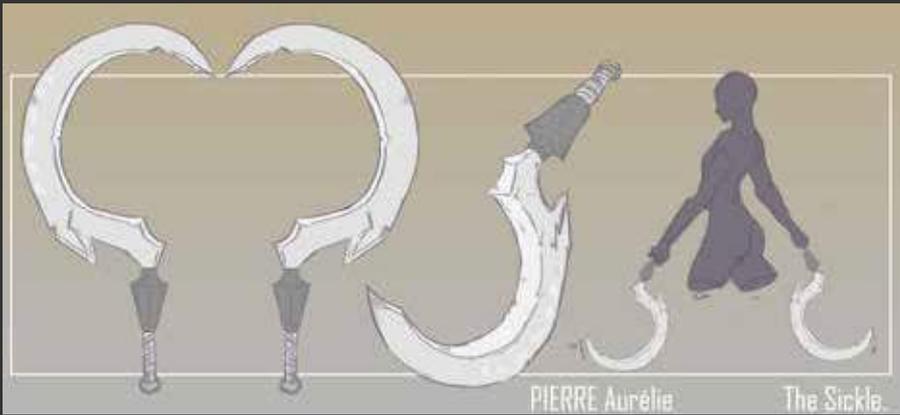
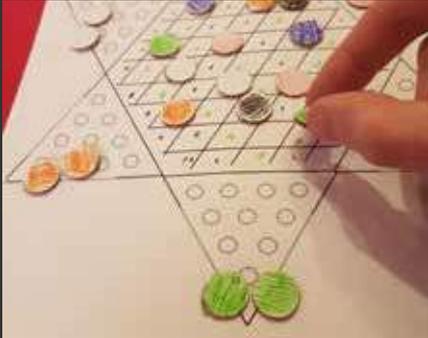
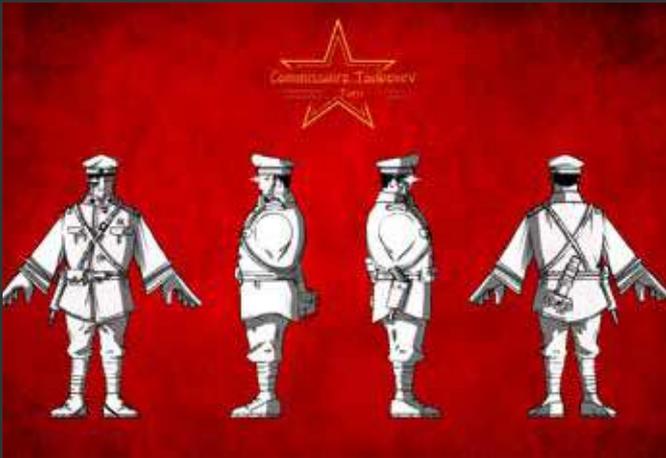
PROJETS

(exemples)

- Projet d'analyse et de compréhension de jeux
- Carnet de recherches/ croquis
- Projet de modélisation 3D (initiation)
- Créations numériques orientées Game Art (initiation)
- Projet de création de concept de game et level design de jeux vidéos
- Création d'un jeu en équipe
- Création d'un jeu sous Unity (initiation)

LOGICIELS

- Photoshop
- Unity
- 3DS Max





BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

GAME DESIGNER

Préparez-vous à devenir un rouage essentiel du jeu vidéo !

Le game designer en est l'essence, il en construit les règles, construit la mécanique et les challenges que le joueur peut accomplir, et des émotions qu'il va pouvoir ressentir.

L'industrie du jeu est florissante, mais les exigences professionnelles sont très élevées.



Grégoire CLEMENCON
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

« Certaines expériences vidéoludiques vous ont déjà fait vibrer ? Vous avez souvent imaginé franchir la barrière pour devenir à votre tour un concepteur de jeux ? Ce rêve qui m'a animé et que j'ai concrétisé peut aussi devenir le vôtre.

Entrez dans le Bachelor Game Design, l'aventure dont VOUS êtes le héros. Percez les mystères du jeu au sens large et découvrez les secrets et les méthodes du design. Vous devrez vous montrer curieux, empathique, créatif, rigoureux et surtout passionné(e). Mais vous ne serez pas seul(e) dans votre quête, car de nombreux mentors vous montreront le chemin pour progresser.

Armez-vous de votre courage, et accomplissez avec nous votre destinée qui n'attend plus que vous ! »

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Imaginer des concept de jeux (game design)
- Concevoir des niveaux de jeux (level design)
- Créer des prototypes de jeux
- Équilibrer, tester et itérer un jeu en développement
- Réaliser des documents de game/ level design
- Accroître sa culture, son empathie, sa créativité, sa rigueur et sa passion
- Acquérir une pratique professionnelle adaptée aux contraintes de production de l'industrie du jeu vidéo

LES DÉBOUCHÉS

Poursuite en cursus Mastère Game designer

(niv. Bac+5)

- **Niveau Bachelor** : Game designer, Level designer, UI-UX designer, Auteur de jeux

- **Niveau Mastère** : Lead Game Designer/ Level Designer, Directeur créatif, Associate Producer, Economic designer, Chef de projet

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- êtes un passionné(e) de jeux vidéos, de jeux de société ?
- êtes créatif(ve), vous aimez imaginer, comprendre et analyser des jeux pour concevoir

vos propres univers et expériences ludiques ?

- êtes curieux(se), ouvert(e) d'esprit ?
- avez de l'appétence pour la technique, l'informatique et le développement ?
- êtes très motivé(e) à vous engager dans l'industrie des jeux vidéo et ses exigences (production, rigueur, technique...) ?

Alors le cursus Game designer semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
Design & Digital

Spécialisation :
- Projet Design d'espace

B2

UV1 : Essence du Game Design
UV2 : Culture ludique
UV3 : Science du game design
UV4 : Prototype de jeux
UV5 : Jeux phygitaux
UV6 : Projet de design thinking
UV7 : Industrie du jeu de société
UV8 : Projet de jeu de société
UV9 : Développement de jeux
UV10 : Ergonomie visuelle
UV11 : Fin du projet semestriel

B3

UV1 : Développement de jeux vidéos
UV2 : Histoire du jeu vidéo
UV3 : Techniques de game design
UV4 : Etude de genre du jeu vidéo
UV5 : Level Design
UV6 : Documents de game Design
UV7 : Level Building 3D
UV8 : Projet de level building 2D
UV9 : Programmation graphique
UV10 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Projet de jeu de société
- Projet game/ level design
- Prototype de jeu
- Projet jeux phygitaux
- Projet de design thinking
- Projet lié à l'ergonomie
- Projet de fin de cursus de conception de jeu vidéo, trailer

LOGICIELS

- Google Suite
- Coggle
- Tabletop
- Card Creator
- XMind
- Photoshop
- InDesign
- Bridge
- Construct
- Git
- Romstation
- MS Visio
- Confluence
- Sketchup
- Unreal Engine
- Unity

PROGRAMME*

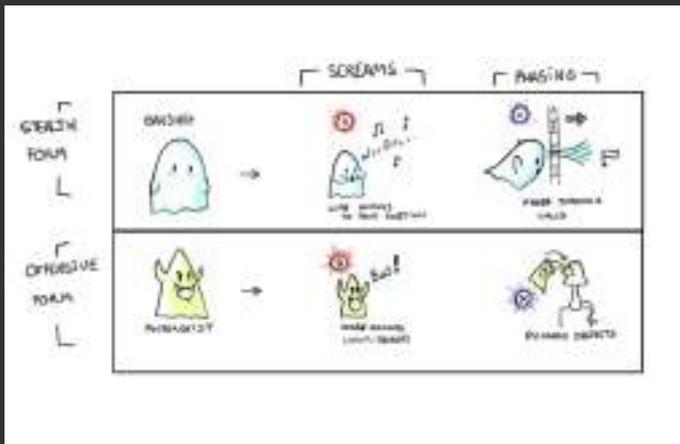
Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

M1

UV01 - Direction Créative
UV02 - Psychologie du joueur
UV03 - Ludification & Serious Games
UV04 - Economic Design
UV05 - Narrative Design
UV06 - UX Design
UV07 - Technical Design
UV08 - Projet de Mastère : breakthrough
UV09 - Projet de Mastère : conception
UV10 - Projet Narrative Design

M2

UV01 - Producing : macro
UV02 - Projet de Mastère : préproduction
UV03 - Renforcement Unity
UV04 - Producing : micro
UV05 - Projet de Mastère : production
UV06 - Documentation de GD avancée
UV07 - Sound Design
UV08 - Insertion professionnelle
UV09 - Finalisation de projet





BACHELOR & MASTÈRE - NIVEAU 2 À 5

GAME ARTIST

Un cursus qui s'adresse aux passionné(e)s de graphisme et de jeux vidéo.

Vous serez les graphistes, les magicien(e)s de l'animation des personnages, les designers des décors, les modeleurs, les texturiers, les lighters, les shaders... en un mot les artistes technicien(e)s essentiels au succès et à l'émotion d'un jeu.



Kim FOURNEL
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

Pour les passionnés de jeux vidéo qui ont l'ambition et la volonté de se professionnaliser, vous trouverez ici un programme qui va vous challenger.

Avec nos mentors, j'identifie les derniers outils et techniques utilisés dans les studios pour enrichir votre cursus.

Vous serez en immersion et armés des meilleures compétences pour réaliser des univers visuels riches et variés.

Que ce soit sur des étapes de conception, de création d'environnement 3D ou d'intégration d'effets, vous pourrez développer votre envie et vos compétences à votre rythme.

VOS FUTURES COMPÉTENCES

- Savoir modéliser, rigger et texturer un élément 3D
- Intégrer des éléments 3D (lighting, compositing...)
- Maîtriser toutes les étapes de productions
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment
- Développer sa créativité personnelle et professionnelle
- Apprendre à communiquer et manager des équipes
- Concevoir un projet de jeu vidéo en équipe
- Réaliser sa bande-démo professionnelle

LES DÉBOUCHÉS

- Modeleur
- Texturing Artist
- Level Builder
- Rigger
- Layout Artist
- Animateur 3D

 **25h / Semaine minimum**

 **2 rentrées / an**

 **Classes réduites**

AVEZ-VOUS LE PROFIL ?

Vous :

- aimez l'univers du jeu vidéo et de la production artistique ?
- voulez développer votre culture graphique ?
- souhaitez maîtriser les étapes de conception d'un jeu vidéo ?
- possédez une pratique autodidacte significative ?

Alors ce cursus Game Artist semble être fait pour vous !

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet :

www.institutartline.com

PROGRAMME*

Cycle BACHELOR / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois

B1

Prépa
Jeu

B2

UV1 : Modélisation de surface
UV2 : Histoire du jeu vidéo
UV3 : Modélisation de décors
UV4 : Level Building 3D
UV5 : Texturing et matériaux
UV6 : Projet personnel
UV7 : Zbrush
UV8 : Modélisation Cartoon
UV9 : Technique artistique
UV10 : Modélisation Réaliste
UV11 : Projet de fin d'année

B3

UV1 : Charadesign sous Zbrush
UV2 : Projet de Pixel Art
UV3 : Animation Max
UV4 : Projet de Chara - Retopo
UV5 : Anatomie sous Zbrush
UV6 : Projet d'animation sous Max
UV7 : Houdini & Unreal
UV8 : Portfolio
UV9 : Design thinking
UV10 : Projet de fin de Bachelor

PROJETS

(exemples)

- Modélisation de décors
- Modélisation de cartoon
- Modélisation réaliste
- Création d'une mise en scène
- Animation d'une chorégraphie
- Adaptation 3D d'un concept 2D
- Pixel Art
- Projet 3D / prise de vue réelle

LOGICIELS

- 3DS Max
- Substance
- Houdini
- Unreal
- ZBrush
- Marvelous Designer
- Speed Tree

PROGRAMME*

Cycle MASTÈRE / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois

M1

UV01 - Direction Créative
UV02 - Psychologie du joueur
UV03 - Ludification & Serious Games
UV04 - Economic Design
UV05 - Narrative Design
UV06 - UX Design
UV07 - Technical Design
UV08 - Projet de Mastère : breakthrough
UV09 - Projet de Mastère : conception
UV10 - Projet Narrative Design

M2

UV01 - Producing : macro
UV02 - Projet de Mastère : préproduction
UV03 - Renforcement Unity
UV04 - Producing : micro
UV05 - Projet de Mastère : production
UV06 - Documentation de GD avancée
UV07 - Sound Design
UV08 - Insertion professionnelle
UV09 - Finalisation de projet



LA PROFESSIONNALISATION

STAGES, ALTERNANCE/ MISSIONS FREELANCE... EMPLOI

Étudier à Artline, c'est une toute autre vie étudiante ET professionnelle qui s'offre à vous

En premier lieu, grâce à la flexibilité de notre méthode et nos outils, une possibilité de vous forger progressivement une expérience professionnelle en parallèle de vos études (alternance, missions freelance, stages professionnels...). Ou tout simplement de concilier un travail, une vie personnelle, et votre cursus de formation.



Brice CORNEVILLE

Concept et modélisation, d'après «The girl and the city», de LZ Y

VOUS ACCOMPAGNER VERS L'EMPLOI

Nous vous accompagnons dans votre insertion professionnelle.

D'une part grâce à notre réseau de formateurs et alumni intégrés dans l'industrie.

D'autre part en vous apprenant à saisir les opportunités du digital et en allant chercher le poste dont vous avez envie, au bon moment, au bon endroit.

SUIVI DE VOTRE PROJET PROFESSIONNEL

Chaque niveau de cursus comporte plusieurs bilans individualisés qui permettent de vous suivre de manière individualisée pour vous conseiller sur votre projet professionnel et vous aider à chercher et trouver l'opportunité professionnelle qui vous correspond.

BUSINESS COACHING

Pour ceux qui sont tentés par l'aventure entrepreneuriale (startup, freelance...), vous pouvez bénéficier de conseils et un suivi adaptés, appuyés sur l'expertise des mentors du secteur que vous visez.



Simon TARSIGUEL

Diplômé Mastère 3D-VFX 2018



BRICE CORNEVILLE

Apprenant en Bachelor Infographie 3D-VFX

Stagiaire chez 2 Minutes

(studio d'animation et de production)



SIMON TARSIGUEL

Diplômé 2018 Mastère 3D-VFX -

A réalisé son cursus en alternance

Cofondateur de Menhir FX

« J'ai fait un 1er stage chez Menhir Fx en 2017 pour une durée d'un mois. On a travaillé pour le « Temple caché », un clip sur une musique de Mosimann. Mes missions étaient du « camera mapping », de la retouche/ montage photo, du compositing, et de l'animation. Cette 1re expérience m'a donné un aperçu d'une organisation de production efficace en équipe. Il y a aussi la nécessité de bien savoir communiquer, vis-à-vis des clients pour proposer des idées, ou pour trouver à plusieurs des solutions.

Mon stage actuel, je suis chez 2 Minutes. On travaille sur un long métrage 2D, « Calamity, une enfance de Martha Jane Canary ». Pour le moment, je prépare des « props 3D ». Ce que je constate déjà, c'est que le travail demandé semble être assez atypique, parce que l'objectif final est un film 2D. Et je dois donc m'adapter à la demande du studio. À terme, la 3D doit être la plus invisible possible. J'acquies progressivement une excellente vue globale de l'ensemble d'une production d'un long-métrage, et je commence à peine à saisir la complexité d'un tel travail ! »

Simon a intégré le Bachelor infographie 3D à l'Institut Artline après avoir réalisé une MANAA dans une école présentielle. Il a ensuite suivi le Mastère 3D-VFX en alternance sous contrat de professionnalisation en tant qu'infographiste 3D à 458 Studio à Montpellier.

Cela lui a permis d'avoir un salaire et ses études financées. 3 jours par semaine il a travaillé sur des projets professionnels 3D, les 2 jours restants il se consacrait à ses études à l'Institut Artline à distance, où il a développé ses compétences et sa créativité sur des projets personnels.

Aujourd'hui, grâce à ce parcours très professionnalisant, il a cofondé un petit studio d'effets spéciaux, Menhir FX dans sa région.



JURYS PROFESSIONNELS & DIPLÔMES

Un jury composé de professionnels reconnus dans leur secteur est organisé chaque année (à la fois en présentiel et à distance) pour vous permettre de présenter vos projets de fin de cursus et votre portfolio.

Un moment privilégié pour attirer leur attention, construire son premier réseau, et créer ses opportunités !

ÉTAPE ULTIME ET TREMPLIN VERS LA VIE PROFESSIONNELLE

Chaque année, les apprenants en fin de cursus présentent leur projet de diplôme devant un jury composé de professionnels de premier plan.

Pour les apprenants, cette présentation d'un travail abouti montrant ce qu'ils sont capables de produire est l'étape ultime leur permettant de valider leur cursus et leur diplôme.

Plus encore, c'est un moment de vérité face aux professionnels de leur secteur dont ils feront demain parti. Ils confrontent le niveau qu'il ont atteint à leur regard aiguisé et expert de professionnels.

DEMOS REELS



BORIS VAUDRAN
Diplômé Mastère 3D-VFX 2018



LUCIE TOURNERET
Diplômée Mastère 3D-VFX 2018



JESSICA HUTINET
Diplômé Mastère 3D-VFX 2018



CLÉMENT CHARTIER
Diplômé Mastère 3D-VFX 2018



LES ARTLINERS

Organisés par petits groupes pour garantir une haute qualité du suivi pédagogique, l'esprit collaboratif et l'émulation s'installe très rapidement dans chaque promotion d'apprenants.

Le rythme, la flexibilité, et les nombreuses possibilités d'échanges inter apprenants, promotions, cursus, équipe pédagogique et mentors, favorisent la construction d'une communauté unique, soudée, et riche de la diversité de ses profils.





ANNA DOUMENC
MASTÈRE 3D-VFX

« Le rapport direct avec des professionnels permet une vraie motivation. Nos capacités ne font que s'accroître tout au long du programme.
L'équipe de l'Institut Artline a trouvé un système éducatif plus que performant avec un réel accompagnement pour les élèves. »



JONATHAN BEBAWI
BACHELOR GAME DESIGN

« En sortant d'un BTS SIO, j'ai voulu me consacrer à ma passion qu'était le jeu vidéo. C'est là que j'ai découvert Artline et son cursus en Game Design.
Un programme bien pensé, une charge de travail très bien calculée. Les enseignements sont au top.
On apprend à concevoir, développer, éditer et tester les jeux, mais aussi l'histoire du jeu et ses théories derrière les méthodes et le design.
Les mentors sont toujours accueillants et bienveillants, on peut les contacter presque 24h/24 pour des conseils, de l'aide ou même



KILIAN HEMON
BACHELOR DESIGNER D'ESPACE & 3D

« Actuellement en Bachelor Architecture intérieure & Design d'espace (niveau III), les mentors sont très bons et connaissent le milieu professionnel.
De petites classes qui donnent un avantage à l'apprentissage. Une aide est souvent disponible à n'importe quelle heure de la journée grâce aux outils e collaboration et discussion, ainsi que des projet intéressants à réaliser. Il faut apprendre à travailler depuis chez soi et le partage est important.
Je suis très satisfait de cette école ! »



JOLYON SPARKES
BACHELOR INFOGRAPHISTE 3D

« J'ai eu l'occasion incroyable de découvrir cette école qui m'a permis une reprise d'études.
J'ai été très bien accueilli par les formateurs, qui sont de toute évidence tout aussi dévoués et motivés les uns les autres.
Ils nous apportent un vrai aperçu sur le monde professionnel.
»



ANTOINE DUHÉ
MASTÈRE 3D-VFX

« Le format en ligne m'a permis de suivre ses études en parallèle d'un travail. Les mentors sont des pros qui transmettent les techniques utilisées dans l'industrie. Les cours asynchrones sont synthétiques, ils durent 2 h et sont de fait plus optimisés que des cours classiques. Il y a un très bon suivi à tout moment des mentors et de l'équipe pédagogique via les outils de discussion et échange, sur nos travaux ou pour toute demande. Et une très bonne ambiance ! »



LOU MONCANIS
PRÉPA DESIGN & DIGITAL

On est super bien encadré. Les cours sont à distance, on doit forcément être autonome, organisée et motivée. Mais si lors d'un exercice, projet ou cours il y a quelque chose qu'on ne comprend pas, les mentors et même les autres élèves sont là pour nous répondre et nous aider. On est jamais seule ! »



JÉRÔME LE GARREC
PRÉPA DESIGN & DIGITAL

« J'ai choisi une école en ligne car j'ai déjà fait des études supérieures en écoles présentielles. Le système ne me plaisait vraiment pas car j'avais l'impression que c'était des connaissances pour des connaissances, et la procédure était 'marche ou crève'. J'ai essayé de trouver une école intéressante. Artline semblait jeune, plutôt innovante dans le concept. Un mentor, c'est quelqu'un qui travaille dans le domaine et prend de son temps pour nous expliquer ce qu'il connaît, partager son art, via des exercices, des mini-projets à réaliser. Le système de l'école en ligne nous permet de pouvoir être suffisamment curieux, de s'intéresser à ce qu'il se passe autour et nous tenir au courant de l'évolution du milieu dans lequel on évolue. On peut demander des conseils aux autres en partageant ce qu'on a fait via des 'screenshots' ou des vidéos. Si vraiment c'est votre choix, que vous voulez aller dans ce domaine et tenter une expérience un peu différente de ce qui existe, il ne faut pas hésiter : foncez ! »

SUCCESS STORY

Ils ont suivi tout un cursus et sont diplômés.

Aujourd'hui, ils ont atteint le métier et secteur qu'ils visaient, et démarrent une belle trajectoire professionnelle.

Ce n'est que le début. Ce sont nos 1ers diplômés. Et nous sommes fiers d'eux !



RODOLPHE HOAREAU
ALUMNI
TECHNICAL ANIMATOR
CHEZ MPC LONDON

« J'ai reçu mon contrat pour 'The Lion King' à MPC Londres à 22 ans, à ma sortie de l'Institut Artline en 2017.

Je pars pour 'The Mill Films Montréal' prochainement pour un autre show.

Compétitivité, développement du réseau professionnel, autonomie, confiance et communication sont de bons mots pour définir ce que j'ai acquis à Artline.

Cette école m'a permis de consolider et apprendre un très large panel de compétence de haut niveau via d'excellents intervenants travaillant dans des studios de renommée internationale. Le cursus est souple et adaptatif, le brief sont précis mais maximisent les libertés. J'ai pu ainsi débrider mon niveau technique et créatif. La chose plus remarquable dans cette école est la communication interne, il y a aucune barrière entre élèves, anciens élèves, direction. Je savais parfaitement où allait l'école et ce que je faisais là. Il n'y a pas eu mauvaise surprise. Dans un sens, j'avais même l'impression de contribuer à l'amélioration de l'école. »



MIGUEL SOUDJAY
ALUMNI
3D GENERALIST
CHEZ BUF COMPAGNIE

Heureux d'avoir été un des premiers apprenants de l'Institut Artline. Un grand pari qui me permet aujourd'hui de travailler dans le monde des VFX.

Le plus important, c'est avant tout d'être motivé. L'école est là pour nous transmettre les connaissances, les compétences et les astuces. C'est ensuite à nous de les mobiliser pour créer de superbes images. J'ai appris à ne pas avoir peur de l'échec pour mieux réussir.

À m'aventurer sur des terrains inconnus, à découvrir de nouvelles spécialités.

Nos intervenants, mentors, sont des professionnels actifs, ce qui m'a permis de recueillir les dernières informations sur l'industrie des VFX. Autrement dit, connaître le processus de création d'un film ou d'une série, être à l'affût des derniers outils, et surtout à privilégier certains comportements au sein d'une équipe, car, oui, faire un film c'est avant tout un travail d'équipe.

J'ai intégré BUF Compagnie, et je vais bientôt me diriger vers leur second studio au Canada. Une belle opportunité qui se présente à moi grâce à beaucoup de travail et d'investissement, ainsi que l'énorme soutien de l'équipe Institut Artline. »



MÉLANIE RIESEN
ALUMNI
JUNIOR TEXTURE ARTIST
CHEZ FRAMESTORE

Diplômée d'une école d'animation, je cherchais une formation plus souple et être en lien avec des enseignants bien insérés sur le marché professionnel.

Mon expérience avec Artline a été bien au delà de ce que j'espérais : j'y ai trouvé une réelle écoute et implication dans la réussite des élèves, des mentors disponibles et compétents, et étonnamment une école très vivante.

J'ai appris à Artline à être plus exigeante dans mon travail et mon apprentissage afin d'aller plus loin dans ce que je pouvais faire et à être plus ambitieuse vis-à-vis de mes projets professionnels.

Le mode de fonctionnement de l'école en ligne m'a permis d'être plus indépendante dans la gestion de mon emploi du temps et de mes productions, tout en apprenant à communiquer à distance sur des projets.

J'ai été fière de pouvoir présenter mes travaux à Framestore Londres... qui m'ont intégré en tant que Texture Artist ! J'y ai l'occasion de travailler sur des grosses productions et d'être challengée dans mon travail comme j'ai pu l'être au sein d'Artline. »



LUCIE TOURNERET
ALUMNI
CHARACTER RIGGER
CHEZ KARLAB

« J'ai longtemps cherché une école où m'épanouir, le système scolaire classique ne me convenait pas.

Voulant travailler dans l'art et la technique depuis toujours, la 3D m'est apparue la meilleure voie professionnelle.

Aussi quand j'ai découvert et pu rejoindre l'Institut Artline et sa formation en Mastère 3D/VFX, cela comblait mes aspirations. J'ai dû apprendre grâce à cette expérience,

à prendre des décisions, à me faire confiance, à me concentrer et peu à peu à conquérir mon autonomie.

J'ai beaucoup apprécié le fonctionnement des cours qui nous permettait d'avoir des professeurs du monde entier, spécialisés dans leur domaine, et faisant partie d'entreprises reconnues. Qui ne rêverait pas de pouvoir assister à ses cours en pyjama, à recevoir des savoirs provenant du monde entier (Londres, Los Angeles, Canada...)?

J'ai pu travailler en parallèle à mes cours sur des projets professionnels.

J'ai été surprise d'avoir une proposition très intéressante de travail dès la remise de mon diplôme. »



CONCOURS THE ROOKIES

The Rookies est une plateforme sponsorisée par Autodesk ouvert aux jeunes créatifs du cinéma, de l'animation, des jeux vidéo, de la réalité virtuelle et de la 3D.

Avec plus de 60 experts de l'industrie travaillant dans le monde, The Rookies a établi un classement des meilleures écoles dans 5 catégories :

"Best Animation Schools", "Best Digital Illustration Schools", "Best 3D Motion Graphics Schools", "Best Game Development Schools" et "Best Visual Effects Schools".

De mars à mai 2018, près de 3 000 étudiants de 87 pays différents ont soumis près de 10 000 projets sur The Rookies.

Nous sommes fiers que l'Institut Artline est dans le Top 10 des "Best Visual Effects Schools". Un classement basé sur la performance et la qualité des projets des étudiants et alumni.

NOS PARTICIPANTS

ARTLINERS

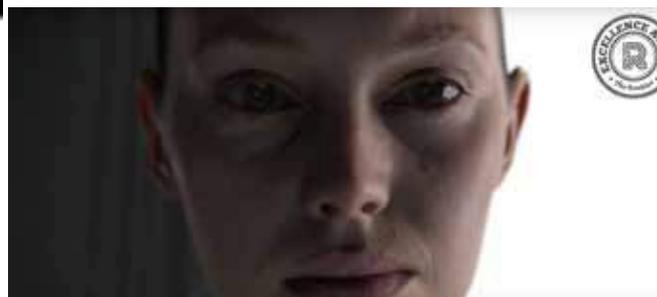
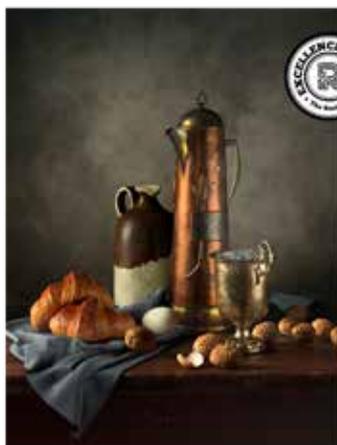
En 2018, Mélanie, Rodolphe, Antoine et Miguel nt représenté l'école dans la catégorie "effets spéciaux". Découvrez les projets publiés sur la plateforme et les demoreels.



REDESIGN
MIRANDA LAWSON
de Rodolphe Hoareau

Rodolphe, diplômé d'un Mastère 3D-VFX a obtenu un "Excellence Awards" et un "Draft selection" The Rookies pour sa demoreel.

Le "draft selection" est attribué aux meilleurs participants qui sont alors sélectionnés pour le tirage au sort.



NATURE MORTE
de Mélanie Riesen

EMILY SCENE
de Miguel Soudjay



LE RÉSEAU

DES ENTREPRISES PARTENAIRES

L'Institut Artline a été construit avec un réseau de mentors, des professionnels renommés dans leur secteur et en activité, avec l'objectif d'être très fortement ancrée dans son secteur professionnel, de renforcer et entretenir des liens privilégiés avec un réseau de studios, agences, entreprises, dans le monde entier.

Ce réseau se renforce chaque jour avec la présence de nos 1ers diplômés dans des sociétés de renom. Les apprenants bénéficient avec leurs mentors et cette communauté en plein développement d'un réseau de contacts et d'opportunités qui va croître au fur et à mesure de leur parcours d'études et professionnel.

Entreprises partenaires (jury professionnel, accueil de stagiaires ou d'alternants, comités pédagogiques...) et/ou membre du réseau professionnel de l'Institut Artline :

ACHILLE - AMULET - A VOS SOUHAITS - BLUR STUDIO - BAD CLAY STUDIO - BLACKMEAL - BYZANCE - CUBE CREATIVE PRODUCTIONS - DONTNOD ENTERTAINMENT - DOUBLE NEGATIVE - DREAMWORKS ÉDITIONS LETHEIA - ÉDITIONS DUPUIS - ÉDITIONS VOLUMIQUES - EIDOS MONTRÉAL FRAMESTORE STUDIO - GAMELOFT - GHOST FROG - HEKO - ILLUMINATION MACGUFF - INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC - KARLAB - KAEDAMA - LEO BURNETT - L'ÉQUIPE LUDIQUE - LES MONSTRES - MALHERBE DESIGN - MIKROS IMAGE & ANIMATION - MENHIR FX - MPC - MOMENT FACTORY - MR. X - OBO ANIMATIONS - PASTAGAMES - PRETTY SIMPLE - PUBLICIS - RODEO FX - SAGUEZ & PARTNERS - SCANLINE VFX VANCOUVER - STUDIO 100 ANIMATION - STUDIO HARI - SUPAMONKS - SUPERPROD - THE MILL - TRIC TRAC - UBISOFT - UNIT IMAGE - UX REPUBLIC - YTSARI GAMES - ZAG ENTERTAINMENT - ZEBRA VR - 3D ZEBLATE - 2FACTORY - 2 MINUTES...

Liste non exhaustive.

NOS TARIFS

PRÉPAS
/ BACHELOR NIVEAU I

10 x 449 euros*

BACHELOR NIVEAU II
BACHELOR NIVEAU III

10 x 519 euros*

MASTERE NIVEAU I
MASTERE NIVEAU II

10 x 549 euros*

* HT, non soumis à la TVA selon art. 261 du CGI
Mensualisation sans frais

COMMENT INTEGRER L'INSTITUT ARTLINE ?

PRÉPA DESIGN & DIGITAL PRÉPA GAME (BACHELOR NIVEAU I)

PRÉ-REQUIS : pas de prérequis académique, Bac non obligatoire.

Une réelle motivation à intégrer un cursus supérieur en création numérique et arts appliqués (cf. pages cursus dédiées et les différents profils).

MODALITÉS : Procédure de candidature en ligne. Échange(s) à distance sur votre projet et/ ou entretien d'admission par téléphone/ visioconférence.

Présentation le cas échéant d'un dossier de travaux personnels (non obligatoire).

BACHELOR NIVEAU II & III MASTÈRE NIVEAU I & II

PRÉ-REQUIS : un an minimum de formation de formation supérieure dans le domaine du cursus souhaité (Prépa Design & Digital/ arts appliqué (anciennement MANAA) ou assimilés) OU une pratique en tant qu'autodidacte significative (Bac non obligatoire) pour le Bachelor Niveau II.

Les niveaux suivants sont accessibles en fonction de votre niveau qui sera apprécié par un Responsable pédagogique et sur dossier de travaux.

Une forte motivation, un projet professionnelle cohérent avec le cursus visé (cf. page cursus détaillées et les différents profils).

MODALITÉS : Procédure de candidature en ligne. Échange(s) à distance sur votre projet et/ ou entretien d'admission par téléphone/ visioconférence.

Une présentation d'un portfolio de projets/ book pour l'ensemble des admissions sera demandée.

LES INSCRIPTIONS SONT OUVERTES TOUTE L'ANNÉE

L'Institut Artline propose plusieurs sessions (rentrée) par an pour chaque cursus.
Parlez-nous de votre projet dès à présent par ici :

www.institutartline.com



INFOS PRATIQUES

RESTONS EN CONTACT !

INSTITUT ARTLINE

Siège :
8 rue de Candie
75011 Paris

Téléphone : + 33 (0)1 86 95 23 31
Email : admission@institutartline.com

Site internet : institutartline.com

NOS RÉSEAUX SOCIAUX

facebook.com/InstitutArtLine
La communauté Facebook de l'Institut Artline

instagram.com/institut_artline
Les projets des apprenants & des mentors de l'Institut Artline et nos actus

[Linkedin.com/company/institut-artline](https://linkedin.com/company/institut-artline)
L'actualité de l'Institut Artline

blog.institutartline.com
Notre suivi sur les tendances et les bonnes pratiques du marché

Crédits photos : apprenants et mentors de l'Institut Artline.

Nous remercions vivement nos apprenants, ainsi que l'ensemble de nos mentors et équipe de l'école pour leur contribution.

