

# OFFRES ET PARCOURS DE FORMATION AUX METIERS DE L'ANIMATION

Étude réalisée par  
le réseau des  
écoles de cinéma  
d'animation - RECA

Mai 2015



Commission  
paritaire nationale  
emploi formation  
de l'audiovisuel





## **OFFRES ET PARCOURS DE FORMATION AUX METIERS DE L'ANIMATION**

<b>Synthèse</b>	<b>page 2</b>
<b>Passerelles entre les cursus RECA (infographie)</b>	<b>page 8</b>
<b>Résumé des formations RECA (tableau)</b>	<b>page 9</b>
<b>Liste des organismes de formation</b>	<b>page 13</b>
<b>Glossaire</b>	<b>page 15</b>
<b>Questionnaires</b>	<b>page 25</b>
<b>Fiches des formations</b>	<b>page 26</b>

Réalisée par le RECA (Réseau des écoles Françaises de Cinéma d'Animation) en partenariat avec la Commission Paritaire Nationale Emploi Formation de l'Audiovisuel (CPNEF de l'Audiovisuel), cette étude propose un panorama exhaustif des offres de formation aux métiers de l'animation, ainsi qu'une analyse des passerelles entre ces formations.

## Les partenaires :

**1 - La Commission paritaire nationale emploi et formation de l'Audiovisuel (CPNEF de l'Audiovisuel)** est une association paritaire, qui regroupe 24 organisations syndicales de salariés et d'employeurs, représentant les branches professionnelles de l'audiovisuel. Elle exerce sa réflexion et son action auprès des entreprises privées ou publiques, qui développent des activités de production, de diffusion ou de prestations techniques pour la radio, la télévision ou le cinéma ; et pour toutes leurs catégories de salariés.

La CPNEF de l'Audiovisuel s'est constituée en 5 sections afin de couvrir l'ensemble du périmètre audiovisuel : Production et diffusion Radio, Diffusion TV, Industries Techniques, Production cinéma et audiovisuelle et Journalistes.

Ses missions s'articulent autour de 4 axes :

Connaître les métiers, les compétences et les évolutions des besoins des entreprises audiovisuelles et des salariés, en s'appuyant sur des travaux d'études et d'enquêtes menés par l'Observatoire des métiers.

Débattre : Lieu d'échange et de concertation pour les partenaires sociaux de l'audiovisuel.

Proposer des dispositifs et des mesures prioritaires pour favoriser le lien formation/emploi et sécuriser les parcours professionnels.

Communiquer sur les métiers, les formations et les évolutions du secteur auprès des entreprises, des salariés et du grand public (jeunes, parents, ...).

**2 - Le RECA** regroupe aujourd'hui 25 écoles françaises de cinéma d'animation qui font l'objet d'une reconnaissance incontestable par le milieu professionnel, en France et à l'étranger.

Sa création a été accompagnée et soutenue par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), et par les syndicats d'employeurs représentatifs du secteur : le Syndicat des producteurs de films d'animation (SPFA) et la Fédération des industries du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia (FICAM) ainsi que par le Pôle Image Magélis à Angoulême

Interlocuteur permanent des institutions et organismes concernés par les logiques de formation et d'emploi dans le secteur de l'animation, le RECA a pour objectif de communiquer une information fiable sur l'offre de formation à l'animation, à destination des familles, des futurs étudiants et des organismes d'orientation. Cette clari-

fication était devenue indispensable dans un paysage d'ensemble caractérisé par une offre abondante et par la confusion des critères d'appréciation des formations proposées.

Les membres du RECA s'engagent à délivrer une information claire et vérifiée sur les contenus et modalités de leurs formations. Ils sont signataires d'une charte affirmant leur volonté commune de mettre au cœur de leur action le développement des capacités techniques et artistiques des étudiants, dans le cadre d'une pratique pédagogique sincère dans ses objectifs et transparente dans ses moyens.

## **Introduction :**

L'offre de formation à l'animation est pléthorique - plus d'une soixantaine d'organismes de formation y prétendent.

Pour un secteur qui emploie aujourd'hui un peu moins de 5000 personnes en France, les formations de par leur nombre et leur diversité ne sont pas toujours lisibles pour les jeunes qui sont tentés par les métiers de l'animation et sont à la recherche d'une « bonne » formation. Pour une meilleure compréhension et vision des offres et des parcours de formation, le RECA et la CPNEF de l'Audiovisuel ont décidé de réaliser un panorama des formations initiales présentant des fiches sur les différents cursus conduisant aux métiers de l'animation.

## **1. Nos objectifs :**

Face à ces offres nombreuses, ce panorama a pour objectif de dresser un état des lieux exhaustif de l'offre de formation actuelle afin d'aider les jeunes dans la recherche de cursus adaptés au mieux à leurs souhaits professionnels et au métier qu'ils visent.

Ce panorama ne prétend pas apporter une lecture critique de l'ensemble des cursus identifiés. Cependant, ce travail effectué par le RECA (Réseau des Ecoles françaises de Cinéma d'Animation) met en lumière les formations de ce réseau soutenu par le CNC et la profession.

En effet, depuis le 1er janvier 2012, le Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA) rassemble des formations qui partagent un engagement de sincérité et de transparence de leur proposition pédagogique et la volonté d'œuvrer en commun à l'optimisation des conditions de formation et d'insertion professionnelle. Cet engagement et cette volonté, qui doivent constamment être réaffirmés dans la pratique effective des écoles, supposent a priori une exigence de qualité.

Pour autant - soyons précis - le RECA n'est pas aujourd'hui un label de qualité : des écoles extérieures au RECA peuvent remplir efficacement leur mission de formation, ceci, bien sûr, demandant aussi à être vérifié.

## **2. Notre méthode :**

Ce panorama a été réalisé à partir d'une enquête interne au RECA. Chacune des 25 écoles du réseau a reçu un questionnaire (document en annexe 1) qui a permis d'établir la fiche formation de chaque école.

Pour les écoles Hors RECA, nous avons conduit une recherche documentaire sur chaque cursus proposé. Les informations délivrées sont reprises des documents de présentation rédigés par ces formations elles-mêmes. Contenus et formulations n'engagent par conséquent que la responsabilité de leurs auteurs respectifs, et aucunement celle du RECA.

Afin de mieux expliciter, les termes employés, relatifs aux diplômes et titres professionnels, nous avons établi un glossaire, document en annexe 2.

## **3. Les fiches formations :**

Nous publions ci-après les fiches descriptives des formations des 25 écoles du RECA, telles que transmises par chacune. Des informations complémentaires peuvent être trouvées sur le site du RECA : [www.reca-animation.com](http://www.reca-animation.com)

Nous présentons également sous forme de fiches descriptives un certain nombre de formations à l'animation qui ne sont pas membres du RECA.

L'ensemble des organismes de formation ayant fait l'objet d'une fiche sont nommés dans une liste en annexe 3 du présent rapport.

Chaque fiche correspond à un établissement ou organisme de formation, et présente les cursus proposés par le dit établissement.

Chaque fiche comporte les rubriques suivantes :

- Identification de l'organisme de formation
- Intitulé du cursus, niveau, reconnaissance (diplôme, titre RNCP...)
- Profil des étudiants entrants/pré requis
- Statistiques du nombre de diplômés par année
- Coût de la formation
- Durée
- Programme détaillé du cursus
- Métiers visés par le cursus
- Stages et/ou projet de fin d'étude

-Parcours de formation : origine des étudiants, devenir post formation (données 2010/2011/2012)

#### **4. Quelques conseils dans la recherche d'une formation :**

- Poser des questions, sur tous les sujets : contenus pédagogiques, moyens humains et matériels, références dans le milieu professionnel, types de certificats ou diplômes, durée et coût des études, etc.
- Se rendre aux journées « portes ouvertes » bonne occasion pour poser des questions, rencontrer les responsables administratifs et pédagogiques et les étudiants, se faire une idée du cadre et des conditions matérielles.
- Ne pas toujours tenir compte des « classements » des « meilleures écoles ». A notre connaissance, il n'existe aucun document incontestable de cette nature.
- Etre prudent avec les forums de discussion sur Internet qui débattent des qualités et défauts de telle ou telle école.

Ils ne reflètent pas toujours la qualité ou non des cursus proposés. Aucun élément ne permet de garantir l'identité des auteurs et donc d'authentifier la nature des jugements émis.

- Etre vigilant aux « vraies productions » : Le temps de la formation et celui de la production sont distincts. Il est illégal pour une école de fournir de la main d'œuvre gratuite ou sous-payée à une production. Si une formation met en avant le fait qu'elle s'effectue dans le cadre de « vraies productions », il est préférable de demander des éclaircissements : cela peut simplement masquer l'insuffisance pédagogique : pas ou trop peu de cours, pas ou trop peu d'enseignants qualifiés.

#### **Qu'est-ce qu'une « bonne école » ?**

Il n'y a pas de réponse unique, d'où la difficulté du choix. Il y a en France un nombre suffisant de bonnes formations, parfois très différentes dans leurs propositions pédagogiques. Cette diversité se justifie entre autres par la variété des compétences visées : l'« animation », c'est un grand nombre de métiers distincts... Elle peut aussi évidemment résulter de principes pédagogiques différents : le futur étudiant devra s'efforcer de déterminer lesquels lui correspondent le mieux

Des principes simples peuvent cependant guider votre choix. Une formation doit pouvoir formaliser clairement la nature et l'étendue de ses pré-requis en fonction des objectifs finaux qu'elle affiche. Elle doit ensuite mettre en place les procédures de sélection adaptées, qui permettent de minorer le risque d'erreur de recrutement. La sélection initiale est le socle sur lequel peut se bâtir un édifice pédagogique cohérent et homogène : cohérent pour pouvoir transformer, en quelques années, un talent en germe et des connaissances fragmentaires en compétences professionnelles ; homogène pour garantir autant qu'il est possible un rythme de progression régulier, au fil du cursus, à l'ensemble d'une promotion.

Une bonne formation est une formation à un métier, et non à un outil particulier, si répandu soit-il : une formation qui se contente d'enseigner la place des commandes dans un logiciel rend ses étudiants inaptes à comprendre et à appliquer les évolutions

techniques - permanentes dans le secteur - et fragilise en proportion leur insertion professionnelle.

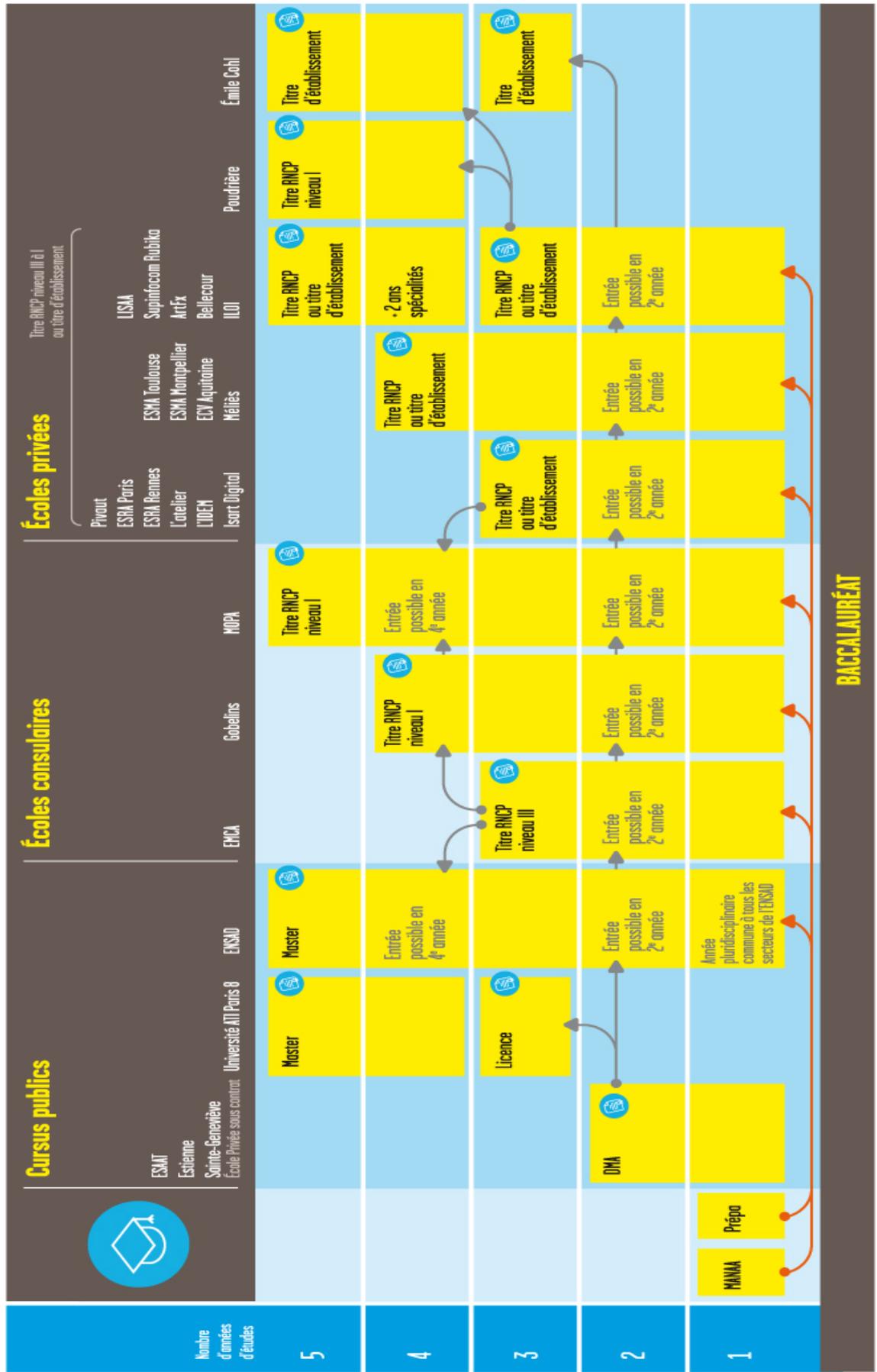
## **5. Les parcours de formation :**

### **5.1. Les passerelles entre les formations du RECA :**

Au regard des données recueillies pour la constitution des fiches formations de ce panorama, nous avons pu constater que certaines passerelles existaient entre les formations des écoles du RECA. Cependant, ces passerelles ne sont pas « de droit » et sont soumises à l'acceptation de chaque direction d'école, afin que les étudiants sortant d'une formation puissent intégrer une formation dans un niveau supérieur.

Le tableau ci-dessous présente les passerelles éventuelles entre ces cursus :

# Les écoles du RECA et les passerelles entre leurs formations



Sont présentées ici les possibles passerelles entre les différents cursus des écoles du RECA. Elles ne sont pas systématiques et sont soumises à l'examen du dossier de chaque étudiant.

## 5.2. Tableaux résumant les différentes formations du RECA :

	Ecoles Publiques		Ecoles Consulaires		Ecoles Privées						
Bac +5											
Bac +4		Master									
Bac +3											
Bac +2	DMA	Licence	Tronc Commun	Ecole Consulaire en 3 ans	Entrée possible en 3e année Ecole consulaire en 4 ans	Ecole consulaire en 3 ans/4 ans	Ecoles privées 2D/ 3D en 3 ou 4 ans	Ecoles privées 3D en 4 ans	Ecoles privées 2D/ 3D / VFX en 3 ans + 2 ans spécialités	Ecole privée Etudes supérieures en 3 ans	Ecole privée en 3 ans avec entrée L3
Bac +1											
<b>Baccalauréat</b>											
	Estienne	ATI Paris	ENSAD	EMCA	GOBELINS	MOPA	Pi vaut	ESMA Toulouse	LISAA	Poudrière	Emile Cohl
	Sainte Geneviève						ESRA Paris	ESMA Montpellier	Supinfo-com Rubika		
	ESAAT						ESRA Rennes	ECV Aquitaine	ArtFx		
							L'atelier	Méliès	Bellecour		
							L'IDEM		ILOI		
	Isart Digital										

### **5.3. Origine des étudiants et insertion professionnelle après formation :**

Afin de comprendre les parcours de formation des étudiants et de mieux appréhender leur insertion professionnelle, pour chaque fiche formation du RECA nous avons établi un relevé à partir d'une enquête interne au RECA. Ce relevé vise à déterminer :

- l'origine des étudiants à leur entrée dans le cursus des écoles considérées ;
- leur situation à court terme au sortir desdits cursus : poursuite d'études ou insertion professionnelle.

Les données recueillies concernent douze écoles sur les vingt-cinq qui constituent le RECA : Ecole Estienne, Institut Sainte-Geneviève, l'Atelier, ArtFx, ESMA Montpellier, Supinfo com Rubika, Supinfo com Arles, ENSAD, Gobelins, ATI Paris 8, la Poudrière, Isart Digital.

Selon les écoles, les données concernent les années 2010/2011/2012/2013/2014.

Pour chaque fiche formation, vous pouvez retrouver l'ensemble de ces données dans la rubrique dédiée « Parcours de formation ».

## 6. Conclusion :

- Taux élevés de professionnalisation en sortie.

Il est légitime de se réjouir de ce constat régulier pour les écoles du RECA. Pour autant, il convient de ne pas oublier que l'accès à l'emploi est apprécié à court terme (plus rarement à moyen terme) avec le risque classique d'un effet de myopie. L'actualisation annuelle du présent travail - ainsi bien sûr que son extension à un plus grand nombre d'écoles - permettrait très certainement de mieux asseoir quelques certitudes ponctuelles et constituerait au fil du temps un outil particulièrement précieux de mesure de l'efficacité des formations.

La bonne volonté des écoles est pour cela requise, de même que quelques moyens humains et matériels....La collaboration des entreprises pourrait apporter une dimension supplémentaire, en validant dans le temps le suivi effectué par les écoles et également en jetant les bases d'une anticipation des grandes évolutions du secteur, techniques comme économiques, permettant de mieux penser les projets pédagogiques, à la fois qualitativement et quantitativement.

- Allongement de la durée des cursus.

Ce phénomène est constaté depuis quelques années et tout porte à croire qu'il ne s'inversera pas. Il concerne un nombre significatif d'étudiants, soit que les formations qu'ils suivent aient récemment augmenté d'une année la durée de leur cursus (Méliès, ArtFx, Gobelins), soit qu'ils suivent successivement plusieurs formations. Des durées de formation de 5 ans et plus - en comptant les années de préparation - ne sont plus exceptionnelles. Une explication substantielle de l'allongement des cursus peut ici être avancée : les techniques mises en œuvre dans le secteur de l'animation et des effets visuels, sont engagées dans un mouvement nécessaire d'approfondissement et de diversification, et les outils qui les portent deviennent sans cesse plus nombreux et plus complexes. La demande par le secteur de spécialistes toujours plus « pointus » n'est donc pas contestable. Pour autant, le coût économique, d'abord pour les familles, mais aussi pour les écoles, ne peut être ignoré.

Le seul exemple contraire - mais très instructif - est apporté par l'Atelier, dont le cursus court (3 ans) rencontre manifestement l'approbation des entreprises. On en conclut que le secteur est également en demande de bons techniciens généralistes.

- Forte émigration des diplômés 3D.

Le thème de la « fuite des talents » est une tarte à la crème du secteur de l'animation. Un des mérites de la présente enquête, malgré son caractère parcellaire, est de dépasser sur cette question le simple ressenti ou la constatation ponctuelle. Des éléments tangibles permettent de vérifier :

- que le phénomène est réel dès la fin de la formation ;
- qu'il concerne des pourcentages très significatifs (cf. fiches formation, rubrique « parcours de formation ») des jeunes diplômés 3D des meilleures écoles, mais reste marginal pour les autres techniques.

Le cas de Gobelins demande sans doute une attention particulière. Les responsables de l'école ont souvent affirmé que fort peu de leurs étudiants partaient travailler à l'étranger à la fin de leur cursus. On constate que cette règle souffre parfois des exceptions et que certaines promotions - dont la dernière - connaissent des « pics » d'émigration. Ceci doit être corrélé au rythme propre des productions étrangères, notamment nord-américaines, conjugué à l'atonie relative du marché français de l'emploi. Il est bien évident en effet que l'exode des talents - régulièrement pour les spécialisations 3D, plus épisodiquement pour les spécialisations en animation - s'explique par des considérations relatives à la situation générale du secteur (emplois disponibles, niveaux de rémunérations, intérêt des productions) beaucoup plus que par une supposée volonté des écoles.

Il est permis de penser que la récente refonte des dispositifs de crédit d'impôt, de même que la réforme attendue du COSIP, détermineront un dynamisme nouveau du marché de l'emploi en France. Rappelons que le Syndicat des producteurs de film d'animation (SPFA) en attend une augmentation de 50% de la masse salariale sous trois ans.

## **ANNEXE 1 :**

### **Liste des 25 organismes de formation membres du RECA**

ArtFx – Montpellier  
Arts et Technologies de l'Image - Université Paris 8 (ATI) – Saint-Denis  
École de Communication Visuelle (ECV) – Aquitaine  
École Émile Cohl – Lyon  
École Estienne - Paris  
École Georges Méliès – Orly  
École Pivaut – Nantes  
École des métiers du cinéma d'animation (EMCA) – Angoulême  
École nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD) – Paris  
École supérieure des arts appliqués et du textile (ESAAT) – Roubaix  
École supérieure des métiers artistiques (ESMA) - Montpellier  
École supérieure de métiers artistiques (ESMA) - Toulouse  
Bellecour, ESIA 3D - Lyon  
ESRA 3D (Sup'Infograph) - Paris  
ESRA 3D (Sup'Infograph) - Rennes  
GOBELINS, l'école de l'image – Paris  
Institut de l'image dans l'Océan Indien (ILOI) – La Réunion  
Institut Sainte-Geneviève – Paris  
ISART Digital – Paris  
La Poudrière – Valence  
L'atelier - Angoulême  
L'idem - Le Soler  
L'institut supérieur des arts appliqués (LISAA) – Paris  
MOPA (ex Supinfocom Arles)  
Supinfocom Valenciennes

### **Liste des 47 organismes de formation hors RECA**

3 Axes Pôle Numérique – Tourcoing  
3 Axes Pôle Numérique – Rennes  
3iS Arts Numériques – Élancourt  
ARIES - Aix en provence  
ARIES – Annecy  
ARIES – Grenoble  
ARIES – Lyon  
ARIES – Toulouse  
Autograf – Paris  
Cifacom – Montreuil  
Créapole  
e-tribArt Institut // Ecole en ligne

Ecole du Cinéma d'Animation (ECA) – Toulouse  
Ecole Française Audiovisuelle, EFA – Saint-Ouen  
Ecole multimédia - Paris  
Ecole Supérieure des Technologies Électronique, Informatique, Infographique  
(ESTEI) – Bordeaux  
ECV – Paris  
EESI – Angoulême  
EESI – Poitier  
ESMA – Nantes  
ESMI – Bordeaux  
ESRA – Nice  
ESRA – Rennes  
GOBELINS 3D – Annecy  
GraphiCréatis – Nantes  
ICAN, Institut de Création et d'Animation Numériques – Paris  
IEFM 3D - Montpellier Perols  
Imagerie Numérique - IUT – Puy-en-Velay  
Institut ArtLine (Formation en ligne)  
Institut de l'Internet et du Multimédia, Léonard de Vinci - Paris La Défense  
ISIS – Paris  
IUP Art Appliqués – Montauban  
Lycée Marie Curie – Marseille  
Lycée René Descartes - Cournon-d'Auvergne  
MJM graphic Design – Nantes  
MJM graphic Design – Rennes  
MJM graphic Design – Strasbourg  
MJM graphic Design – Paris  
New 3 Edge – Paris  
Objectif 3D – Montpellier  
Pole IIID – Lille  
SEA Institut – Aubervilliers  
Studio M – LYON  
Studio M – Toulouse  
Studio Mercier – Paris  
SupCréa – Grenoble

## **ANNEXE 2 : Glossaire**

### **Diplômes d'Etat délivrés par le Ministère de l'Education nationale, ou par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche**

#### ***Diplôme des Métiers d'Arts (DMA)***

##### **Description de la formation :**

Le DMA est un diplôme national de même niveau que le BTS, niveau 3. Il a cependant un caractère plus appliqué que les BTS d'arts et concerne d'avantage les métiers et techniques traditionnels. Les D.M.A. visent à promouvoir l'innovation, à conserver et transmettre les techniques traditionnelles dans le champ professionnel dans lequel ils s'inscrivent.

##### **Accès à la formation :**

Après le Baccalauréat technologique arts appliqués ou Bac STI spécialité arts appliqués ou BMA de la même section ou BT Arts appliqués

##### **Durée de la formation :**

2 ans

##### **Lieu de formation :**

- Ecoles supérieures d'arts appliqués (E.S.A.A.)
- Lycées habilités
- Centres de formation d'apprentis (C.F.A.)

##### **Niveau terminal d'études :**

Niveau III de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

##### **Que faire après :**

Les titulaires du diplôme peuvent tout de suite s'insérer dans la vie active.

Les DMA permettent aussi d'acquérir les compétences nécessaires à la création et à la gestion d'entreprise.

Les DMA peuvent aussi préparer ensuite une formation de niveau II en Écoles supérieures d'arts appliqués (DSAA). Cela leur permettra d'occuper des postes à responsabilité.

##### **Débouchés professionnels :**

- Cinéma d'animation
- Costumier réalisateur
- Régie de spectacle
- Arts graphiques
- Cirque

- Marionnette
- Art du bijou et du joyau
- Arts textiles et céramiques
- Décor architectural

## *Licence générale*

### **Description de la formation :**

La licence est un diplôme national et un grade universitaire de premier cycle de l'enseignement supérieur, validant trois années d'études. La licence permet la poursuite d'études universitaires vers le grade de master ou l'insertion dans la vie professionnelle.

### **Accès à la formation :**

Après le Baccalauréat

### **Durée de la formation :**

3 ans

### **Lieu de formation :**

- Université

### **Niveau terminal d'études :**

Niveau II de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

### **Que faire après :**

La Licence générale permet de poursuivre ses études avec un master, puis éventuellement en doctorat. La licence prépare aussi à des concours de recrutement (concours administratifs, concours de l'enseignement).

### **Débouchés professionnels :**

Après une Licence, le but est de continuer vers le Master qui correspond au projet professionnel de l'étudiant, mais rien ne l'empêche également d'intégrer une grande école, une école spécialisée ou une formation professionnalisée (IUP).

## ***Licence professionnelle***

### **Description de la formation :**

La Licence professionnelle est un diplôme national de niveau Bac + 3 mis en place en partenariat avec les entreprises et les branches professionnelles. Il s'agit d'une spécialisation en 3ème année (L3) qui vise une insertion professionnelle immédiate en préparant à un métier dans des secteurs d'activités précis. Elle peut être suivie en formation initiale (FI) ou en formation continue (FC), et également en alternance (contrat professionnel pour la FC ou contrat d'apprentissage pour la FI)

### **Accès à la formation :**

Après un diplôme national sanctionnant deux années d'enseignement supérieur validées dans un domaine compatible avec celui de la licence professionnelle ou après une Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

### **Durée de la formation :**

1 an

### **Lieu de formation :**

- Université

### **Niveau terminal d'études :**

Niveau II de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

### **Que faire après :**

L'insertion dans le monde professionnel demeure l'objectif principal de ce diplôme. La licence professionnelle répond à la demande de nouvelles qualifications, entre le niveau technicien supérieur et le niveau ingénieur-cadre supérieur.

Bien que sa finalité soit l'insertion professionnelle immédiate, l'obtention d'une licence professionnelle permet également de poursuivre dans les formations suivantes : Master professionnel, Master de recherche, École d'ingénieurs, École de commerce...

### **Débouchés professionnels :**

- Activités culturelles et artistiques
- Commerce
- Production agricole et industrielle
- Bâtiment
- Hôtellerie-tourisme
- Santé

## *Master*

### **Description de la formation :**

Le Master est un diplôme national, ouvert en formation initiale et en formation continue, certains master sont ouverts aux dispositifs de l'alternance (Contrat de professionnalisation pour la FC et contrat d'apprentissage pour la FI).

La formation dispensée comprend des enseignements théoriques, méthodologiques et appliqués et, lorsqu'elle l'exige, un ou plusieurs stages. Elle comprend également une initiation à la recherche et notamment, la rédaction d'un mémoire ou d'autres travaux d'études personnels.

### **Accès à la formation :**

Après la Licence

### **Durée de la formation :**

2 ans

### **Lieu de formation :**

- Université
- Ecoles de commerce
- Ecoles d'ingénieurs
- Sciences Po
- IEP

### **Niveau terminal d'études :**

Niveau I de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

### **Que faire après :**

Les étudiants peuvent poursuivre en doctorat (bac + 8).

Ils peuvent aussi accéder à un diplôme de niveau bac + 6, en école d'ingénieurs ou de commerce, en préparant un mastère spécialisé ou encore un MBA (Master of Business Administration).

### **Débouchés professionnels :**

Le spectre de débouchés après un master recherche (bac+5) est très large : chargés d'études et de recherche au sein de cabinets de conseil ou de services fonctionnels d'entreprises publiques ou privées, experts auprès des collectivités territoriales, fonction d'ingénieur d'études etc.

## *Master professionnel*

### **Description de la formation :**

Le Master professionnel est un diplôme national et une formation professionnalisante. Il permet d'acquérir une spécialisation très pointue dans un domaine d'activité ou d'avoir une double compétence. Très tourné vers la pratique, le Master professionnel doit conduire à une insertion rapide dans l'entreprise. Il peut être ouvert en alternance, en formation initiale et en formation continue.

### **Accès à la formation :**

Après la Licence

### **Durée de la formation :**

2 ans

### **Lieu de formation :**

- Université
- Ecoles de commerce
- Ecoles d'ingénieurs

### **Niveau terminal d'études :**

Niveau I de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

### **Que faire après :**

Après un master à orientation professionnelle, les étudiants peuvent entrer directement dans la vie active.

Le Master professionnel a pour vocation de proposer une insertion immédiate dans le monde du travail.

Une poursuite en doctorat est envisageable mais sous certaines conditions.

### **Débouchés professionnels :**

- Arts, Audiovisuel et Artisanat
- Information-communication, Journalisme, Publicité
- Sciences sociales, Langues, Lettres
- Droit, économie et sciences politiques
- Sciences et techniques
- Tourisme et Hôtellerie - Restauration

## **Diplômes délivrés par le Ministère de la Culture et de la Communication**

*En application de l'article L759-1 du Code de l'éducation, le Ministère de la culture et de la communication, au même titre que d'autres ministères, est habilité à créer et à délivrer des diplômes dans les domaines placés sous son autorité. C'est un ministère certificateur.*

*Les diplômes ainsi délivrés sont préparés généralement au sein d'écoles nationales supérieures d'art qui forment aux différentes activités de création artistique : le Cinéma, l'audiovisuel et le multimédia – la Musique, la danse, le théâtre et les spectacles – le Patrimoine et les musées – les Arts plastiques.*

*Depuis la parution du décret n°2004-607 du 21/06/2004 et de la Circulaire du 25/01/2005 du Ministère de la culture et de la communication, l'ensemble des diplômes délivrés par ces dits établissements, à l'exception de ceux délivrés par les écoles d'architecture, peuvent donner lieu à la Validation des acquis de l'expérience (VAE) selon une procédure définie et encadrée par le ministère.*

### ***Diplôme National d'arts plastiques (DNAP)***

#### **Description de la formation :**

Le DNAP est un diplôme national. Les cours alternent théorie et pratique. La finalité du diplôme est de permettre aux élèves d'adopter une attitude critique et une démarche constructive vis-à-vis de l'art et plus particulièrement de leurs travaux personnels. Les écoles insistent en effet sur leur vocation à former des créateurs.

Pour cela le DNAP propose une grande diversité de matières à étudier (peinture, sculpture, graphisme, audiovisuel) afin que les étudiants puissent s'exprimer par le biais de toutes les techniques artistiques.

L'enseignement vise à former des professionnels compétents, capables de diriger efficacement une équipe sur un même projet. Des stages et des journées de découvertes sont organisés à cet effet.

#### **Accès à la formation :**

- Après le Baccalauréat

#### **Durée de la formation :**

3 ans

#### **Lieu de formation :**

- Ecoles d'art nationales ainsi que les écoles régionales et municipales

#### **Niveau terminal d'études :**

Niveau III de la nomenclature interministérielle des niveaux de formation

**Que faire après :**

Le DNAP prépare de manière cohérente à la poursuite d'études longues, notamment au DNSEP (Bac+5). Il est aussi un bon moyen de préparer le CAPES d'arts plastiques ou de rejoindre les bancs de l'Université pour faire une licence en arts.

La multiplication des stages et le développement d'un réseau de contacts personnels permettent de s'engager plus rapidement sur le marché du travail.

**Débouchés professionnels :**

- Arts plastiques (ex. artiste plasticien)
- Architecture intérieure (ex. architecte d'intérieur, scénographe)
- Communication visuelle (ex. directeur artistique, graphiste, graphiste vidéotex, maquettiste, peintre en lettres)

## **Diplômes d'établissements**

Un diplôme d'établissement est un diplôme délivré par un organisme de formation quel que soit son statut, sous son sceau propre et non sous celui d'un ministère. Il n'a donc pas de valeur nationale

Certains organismes choisissent d'enregistrer leurs diplômes d'établissement au RNCP, ce qui permet leur reconnaissance au niveau national.

### **Qu'apporte l'inscription au registre national des certifications professionnelles (RNCP)**

Le répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) a pour objet de tenir à jour une information sur les diplômes et les titres à finalité professionnelle ainsi que sur les certificats de qualification professionnelle figurant sur les listes établies par branches professionnelles. Les certifications enregistrées dans le répertoire sont reconnues sur l'ensemble du territoire français.

Les diplômes (licence, master ...) et titres délivrés au nom de l'Etat sont enregistrés de droit dans le RNCP.

Les diplômes d'établissement, délivrés par les écoles privés, l'université, les chambre de commerce, ... peuvent être enregistrés au RNCP après avis de la Commission nationale de la certification professionnelle ; ils deviennent des titres ce qui leur donne une reconnaissance nationale. Cette reconnaissance nationale en tant que titre professionnel inscrit au RNCP autorise les écoles privées à accueillir des étudiants boursiers.

**Sauf exception reposant sur un texte législatif ou réglementaire, les diplômes nationaux et toutes les certifications publiées au répertoire national sont accessibles par la validation des acquis de l'expérience (VAE).**

### **Niveaux des titres RNCP :**

Les niveaux des titres vont du niveau 5, le plus bas, au niveau 1 le plus élevé. Les niveaux des titres RNCP ne correspondent pas à un nombre d'années d'études post baccalauréat. Ainsi, un titre de niveau 2 peut très bien correspondre à 4 années d'études post bac, à l'inverse une Licence de niveau similaire, niveau 2, correspondant à un bac +3, 3 ans d'études après le bac.

Les niveaux indiquent le degré de responsabilité et la nature des activités et compétences liées. Ces niveaux du RNCP correspondent donc au niveau de qualification acquis par l'étudiant en sortie d'étude.cf nomenclature ci-dessous.

## Nomenclature des niveaux de formation (1969)

NIVEAU	DEFINITION	INDICATIONS
<b>V</b>	Personnel occupant des emplois exigeant un niveau de formation équivalent à celui du brevet d'études professionnelles (BEP) ou du certificat d'aptitude professionnelle (CAP), et par assimilation, du certificat de formation professionnelle des adultes (CFPA) du premier degré.	Ce niveau correspond à une qualification complète pour l'exercice d'une activité déterminée avec l'utilisation d'instruments et techniques dédiées. Cette activité concerne un travail d'exécution qui peut être autonome dans la limite des techniques qui y sont afférentes.
<b>IV</b>	Personnel occupant des emplois de maîtrise ou d'ouvrier hautement qualifié et pouvant attester d'un niveau de formation équivalent à celui du brevet professionnel (BP), du brevet de technicien (BT), du baccalauréat professionnel ou du baccalauréat technologique.	Ce niveau IV implique davantage de connaissances théoriques que le niveau précédent. Cette activité concerne principalement un travail technique qui peut être exécuté de façon autonome et/ou comporter des responsabilités d'encadrement (maîtrise) et de coordination.
<b>III</b>	Personnel occupant des emplois qui exigent normalement des formations du niveau du diplôme des Instituts Universitaires de Technologie (DUT) ou du brevet de technicien supérieur (BTS) ou de fin de premier cycle de l'enseignement supérieur.	Ce niveau correspond à des connaissances et des capacités de niveau supérieur sans toutefois comporter la maîtrise des fondements scientifiques des domaines concernés. Les capacités requises permettent d'assurer de façon autonome des responsabilités de conception et/ou d'encadrement et/ou de gestion.
<b>II</b>	Personnel occupant des emplois exigeant normalement une formation d'un niveau comparable à celui de la licence ou de la maîtrise.	A ce niveau, l'exercice d'une activité professionnelle salariée ou indépendante implique la maîtrise des fondements scientifiques de la profession, conduisant généralement à l'autonomie dans l'exercice de cette activité.
<b>I</b>	Personnel occupant des emplois exigeant normalement une formation de niveau supérieur à celui de la maîtrise.	En plus d'une connaissance affirmée des fondements scientifiques d'une activité professionnelle, une qualification de niveau I nécessite la maîtrise de processus de conception ou de recherche.

**Nomenclature relative au niveau des diplômes nationaux, nomenclature non applicable au niveau des titres RNCP**

<b>Niveau de diplôme</b>	<b>Titre du diplôme</b>	<b>Année après le Bac</b>
Niveau V	CAP, BEP	-
Niveau IV	Baccalauréat	Bac
Niveau III	BTS, DUT, DMA	Bac+2
Niveau II	Licence, licence professionnelle	Bac+3
Niveau II	Master 1	Bac+4
Niveau I	Master, diplôme d'ingénieur	Bac+5
Niveau I	Doctorat	Bac+8

## Annexe 3 : Questionnaires

### A) Questionnaire « panorama des formations aux métiers de l'animation » adressé à chaque écoles membres du RECA

Données générales sur l'organisme de formation

- 1) Nom et coordonnées de l'organisme de formation
- 2) Contact/site Internet/Téléphone

Par formation :

- 1) Intitulé de la formations délivrée
- 2) Reconnaissance de l'Etat : OUI/NON
- 3) Intégration au LMD : OUI/NON
- 4) Profil des entrants : Origine des étudiants
- 5) Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenu
- 6) Coût de la formation
- 7) Durée de la scolarité
- 8) Programme de la formation
- 9) Métiers Préparés
- 10) Stage(s) durant la formation
- 11) Projet de fin d'études

### B) Questionnaire envoyé aux étudiants de chaque écoles du RECA

#### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

- 1) Nom / Prénom. Quelle est votre année de promotion ?
- 2) Quel est votre parcours scolaire avant d'intégrer votre école?
- 3) Avez-vous suivi des études supérieures avant votre formation chez (nom de l'organisme de formation)?  
- Si oui, Nom de l'école et cursus suivi
- 4) Quel est votre parcours scolaire chez (nom de l'organisme de formation) ?  
Préciser la spécialité
- 5) Avez-vous continué vos études après votre cursus dans cette école?  
- Si oui, ou ?
- 6) Quels emplois avez-vous fait avant votre emploi actuel en rapport avec votre spécialité?
- 7) Quel est votre métier actuel ? Nom de votre société
- 8) Avez-vous travaillez à l'étranger ? Si oui, merci de nous préciser le Pays
- 9) Quel est votre statut actuel ?  
CDI/CDD/CDD'Usage/Auto-entrepreneur/Sans emploi  
Autre (préciser)

## ArtFx

921, rue de la Croix-de-Lavit 34090 Montpellier	+33 (0)4 99 77 01 42
<a href="http://www.artfx.fr">www.artfx.fr</a>	
information@artfx.fr	

**Intitulé de la formation :**     **Formation - Animateur 3D**  
**Formation - responsables des effets Spéciaux**  
**Formation - Lead 3D**  
**Formation – Réalisateur numérique**  
**Formation – Game Design**  
**Formation – Game Art**

**Intégration dans le LMD :** Non

**Reconnaissance de l'État :** Non

**Profil des entrants :**

- Âge : de 18 à 32 ans

- Répartition hommes - femmes : 70 % d'hommes, 30 % de femmes

- Origine : Paris et région parisienne 15 %, province 70 %, étranger 15 %

- - Niveau d'études : bac 40 %, supérieur 60 %

- Formations antérieures : tout type de bac, 30% des admis ont fait une classe préparatoire.

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

99 % de diplômés pour environ 45 étudiants sortants.

**Coût de la formation :** 7 400 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 à 5 ans

**Formation - Année préparatoire aux métiers de l'image**

**Année de création**

2006

**Type de formation**

Formation initiale

**Durée de la formation**

1 an

## Programme de la formation

- Développer ses compétences et sa créativité pour s'intégrer aux formations de l'école, quel que soit son profil.
- Acquérir une première culture cinématographique et artistique.
- Maîtriser les bases du dessin, de la photographie, de la sculpture, de l'analyse filmique et de l'animation.
- Elaborer son premier book artistique complet.
- Se familiariser au travail d'équipe.
- Acquérir les bases de l'anglais professionnel.

### Enseignements

Dessin, anatomie, développement artistique, sculpture, histoire de l'art, photographie, analyse cinématographique, stop motion, anglais, gestion de projet, character design, sémiologie, écriture et concept, création, réalisation, workshop initiative et projet...

## Niveau requis

Bac

## Modalités de sélection

- Épreuves écrites
- Book artistique
- Entretien individuel

## Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

## Métiers préparés

Année préparatoire

## Stage(s) durant la formation

non

## Reconnaissance du diplôme

non

## Projet de fin d'études

Présentation d'un book artistique devant un jury

## Coût de la formation

- Année préparatoire : 6 400 €/an
- Frais d'inscription : 350€

## Formation - Animateur 3D

## Durée de la formation

5 ans

## Programme de la formation

### 1<sup>ère</sup> année : préparatoire

- Développer ses compétences et sa créativité pour s'intégrer aux formations de l'école, quel que soit son profil.
- Acquérir une première culture cinématographique et artistique.
- Maîtriser les bases du dessin, de la photographie, de la sculpture, de l'analyse filmique et de l'animation.
- Elaborer son premier book artistique complet.

- Se familiariser au travail d'équipe.
- Acquérir les bases de l'anglais professionnel.

#### Enseignements

Dessin, anatomie, développement artistique, sculpture, histoire de l'art, photographie, analyse cinématographique, stop motion, anglais, gestion de projet, character design, sémiologie, écriture et concept, création, réalisation, workshop initiative et projet...

#### **2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> années : fondamentaux et perfectionnement**

- Perfectionner ses compétences artistiques : appréhension du mouvement, des méthodes de retouche d'images numériques et des bases d'animation.
- Acquérir les bases de l'image de synthèse, de la retouche d'images et du compositing.
- Acquérir une solide culture de l'image : maîtrise du dessin, de la photographie numérique, de la mise en scène et de la lumière.
- Réaliser son premier court métrage de fiction et d'animation.

#### Enseignements

- Les techniques de l'image de synthèse : logiciels Photoshop et Maya, modélisation, lumières, textures, rendu, animation 3D. Les effets visuels (After Effects).
- Les savoir-faire traditionnels : animation traditionnelle, prise de vue, photographie, éclairage / lumière, dessin, anatomie, sculpture, perspective, construction de miniatures.
- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma, scénario, storyboard, anglais professionnel, analyse cinématographique, sémiologie, grammaire de l'image, psychologie de l'information.

#### **4<sup>ème</sup> année : spécialisation animation**

- Acquérir un niveau permettant de travailler dans les studios d'animation internationaux, via de solides compétences métier : animation des personnages et des objets, animation faciale, lipsync, maîtrise du mouvement.
- Maîtriser les méthodes et l'environnement : gestion de production, supervision et direction artistique.

#### Enseignements

- Les techniques 3D : logiciels Maya, modélisation pour l'animation, animation générale, animation par squelette, set up skinning, animation faciale, character design, anatomie, acting, rotoscopie 3D
- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma et de la 3D, direction artistique, direction de production, droit audiovisuel, anglais professionnel.

#### **5<sup>ème</sup> année : Réalisation**

La 5<sup>ème</sup> année est une année professionnalisante : dédiée à la réalisation de votre film de fin d'études, elle vous permet de vous confronter aux réalités de la production et d'acquérir une première expérience professionnelle.

La 5<sup>ème</sup> année se conclut par la présentation de votre travail de réalisation devant un Jury Professionnel, composé des représentants des plus grands studios de production. Cet événement est pour vous une opportunité privilégiée de vous présenter aux studios et de décrocher votre premier contrat lors du speed dating organisé par l'école.

**Objectifs :**

- Maîtriser les logiciels professionnels.
- Appréhender les méthodologies de travail et les compétences liées aux métiers.
- Réaliser un projet mettant en avant son savoir-faire.
- Composer sa "bande démo", outil indispensable pour intégrer les studios.
- Manager une équipe et gérer un projet dans sa globalité.
- Acquérir la capacité de créer des projets innovants.

**Niveau requis**

Bac

**Modalités de sélection**

- Épreuves écrites
- Book artistique probant
- Entretien individuel

**Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Titre RNCP niveau III

**Métiers préparés**

- Animateur 3D
- Infographiste 3D
- Setuper
- Character designer
- Directeur artistique

**Stage(s) durant la formation**

Stages : 1 mois en 5ème année

**Reconnaissance du diplôme**

Oui

**Projet de fin d'études**

- **Pratique** : court métrage de fin d'étude
- **Mémoire** : rapport de stage et soutenance devant un jury

**Coût de la formation**

- 1ère année Préparatoire : 6 400 €/an
- Cycle « Réalisateur Numérique » (4 ans) : 7 400 €/an
- Frais d'inscription : 350€

**Formation - Responsables des effets spéciaux****Année de création**

2004

**Type de formation**

Formation initiale

**Durée de la formation**

5 ans

**Programme de la formation****1<sup>ère</sup> année : préparatoire**

- Développer ses compétences et sa créativité pour s'intégrer aux formations de l'école, quel que soit son profil.

- Acquérir une première culture cinématographique et artistique.
- Maîtriser les bases du dessin, de la photographie, de la sculpture, de l'analyse filmique et de l'animation.
- Elaborer son premier book artistique complet.
- Se familiariser au travail d'équipe.
- Acquérir les bases de l'anglais professionnel.

### Enseignements

Dessin, anatomie, développement artistique, sculpture, histoire de l'art, photographie, analyse cinématographique, stop motion, anglais, gestion de projet, character design, sémiologie, écriture et concept, création, réalisation, workshop initiative et projet...

### **2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> années : fondamentaux et perfectionnement**

- Perfectionner ses compétences artistiques : appréhension du mouvement, des méthodes de retouche d'images numériques et des bases d'animation.
- Acquérir les bases de l'image de synthèse, de la retouche d'images et du compositing.
- Acquérir une solide culture de l'image : maîtrise du dessin, de la photographie numérique, de la mise en scène et de la lumière.
- Réaliser son premier court métrage de fiction et d'animation.

### Enseignements

- Les techniques de l'image de synthèse : logiciels Photoshop et Maya, modélisation, lumières, textures, rendu, animation 3D. Les effets visuels (After Effects).
- Les savoir-faire traditionnels : animation traditionnelle, prise de vue, photographie, éclairage / lumière, dessin, anatomie, sculpture, perspective, construction de miniatures.
- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma, scénario, storyboard, anglais professionnel, analyse cinématographique, sémiologie, grammaire de l'image, psychologie de l'information.

### **4<sup>ème</sup> année : spécialisation effets spéciaux numériques**

- Acquérir les aptitudes en effets spéciaux et en supervision pour travailler en studio, et les compétences métiers : compositing, matte painting, tracking, HDRI, étalonnage, tournage fond vert.
- Maîtriser les méthodes et l'environnement : supervision de tournage et suivi de production.

### Enseignements

- Les techniques 3D et VFX : logiciels Maya et Zbrush, effets spéciaux, HDRI, compositing d'images sur Nuke, matte painting, caméra mapping, tracking, lighting rendu, prise de vue numérique, effets spéciaux.
- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma et de la 3D, méthodologie de post-production, direction de production, droit audiovisuel, management, anglais professionnel.

### **5<sup>ème</sup> année : Réalisation**

La 5<sup>ème</sup> année est une année professionnalisante : dédiée à la réalisation de votre film de fin d'études, elle vous permet de vous confronter aux réalités de la production et d'acquérir une première expérience professionnelle.

La 5<sup>ème</sup> année se conclut par la présentation de votre travail de réalisation devant un Jury Professionnel, composé des représentants des plus grands studios de production. Cet événement est pour vous une opportunité privilégiée de vous présenter aux studios et de décrocher votre premier contrat lors du speed dating organisé par l'école.

**Objectifs :**

- Maîtriser les logiciels professionnels.
- Appréhender les méthodologies de travail et les compétences liées aux métiers.
- Réaliser un projet mettant en avant son savoir-faire.
- Composer sa "bande démo", outil indispensable pour intégrer les studios.
- Manager une équipe et gérer un projet dans sa globalité.
- Acquérir la capacité de créer des projets innovants.

## Niveau requis

Bac

## Modalités de sélection

- Épreuves écrites
- Book artistique probant
- Entretien individuel

## Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

Titre RNCP niveau III

## Métiers préparés

Responsable des effets spéciaux,  
Infographiste de compositing,  
Superviseur d'effets spéciaux,  
Infographiste Matte Painting,  
Étalonneur,  
Spécialiste tracking,

## Stage(s) durant la formation

Stages : 1 mois en 5<sup>ème</sup> année

## Reconnaissance du diplôme

Oui

## Projet de fin d'études

- **Pratique** : court métrage de fin d'étude
- **Mémoire** : rapport de stage et soutenance devant un jury

## Coût de la formation

- 1<sup>ère</sup> année Préparatoire : 6 400 €/an
- Cycle « Réalisateur Numérique » (4 ans) : 7 400 €/an
- Frais d'inscription : 350€

## Formation - Lead 3D

### Année de création

2004

## Type de formation

Formation initiale

## Durée de la formation

5 ans

## Programme de la formation

### 1<sup>ère</sup> année : préparatoire

- Développer ses compétences et sa créativité pour s'intégrer aux formations de l'école, quel que soit son profil.
- Acquérir une première culture cinématographique et artistique.
- Maîtriser les bases du dessin, de la photographie, de la sculpture, de l'analyse filmique et de l'animation.
- Elaborer son premier book artistique complet.
- Se familiariser au travail d'équipe.
- Acquérir les bases de l'anglais professionnel.

### Enseignements

Dessin, anatomie, développement artistique, sculpture, histoire de l'art, photographie, analyse cinématographique, stop motion, anglais, gestion de projet, character design, sémiologie, écriture et concept, création, réalisation, workshop initiative et projet...

### 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> années : fondamentaux et perfectionnement

- Perfectionner ses compétences artistiques : appréhension du mouvement, des méthodes de retouche d'images numériques et des bases d'animation.
- Acquérir les bases de l'image de synthèse, de la retouche d'images et du compositing.
- Acquérir une solide culture de l'image : maîtrise du dessin, de la photographie numérique, de la mise en scène et de la lumière.
- Réaliser son premier court métrage de fiction et d'animation.

### Enseignements

- Les techniques de l'image de synthèse : logiciels Photoshop et Maya, modélisation, lumières, textures, rendu, animation 3D. Les effets visuels (After Effects).
- Les savoir-faire traditionnels : animation traditionnelle, prise de vue, photographie, éclairage / lumière, dessin, anatomie, sculpture, perspective, construction de miniatures.
- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma, scénario, storyboard, anglais professionnel, analyse cinématographique, sémiologie, grammaire de l'image, psychologie de l'information.

### 4<sup>ème</sup> année : spécialisation Infographie 3D

- Acquérir les compétences métiers nécessaires à l'exercice de l'infographie 3D en studio : création intégrale des images de synthèse, modélisation et textures avancées, mise en lumière des scènes, optimisation de rendu et de l'étalonnage, stéréographie, motion design.
- Maîtriser les méthodes et l'environnement : maîtrise de l'organisation et de la répartition du travail en équipe, gestion et anticipation du travail avec les équipes d'animation et de compositing.

### Enseignements

- Les techniques 3D : logiciels Maya, textures, rendu (Mental Ray, Arnold, Renderman, Vray), Zbrush, HDRI, caméra mapping, tracking, modeling organique, modeling Hard Surface, montage, relation image/son, reconstruction spatiale.

- L'esprit studio : connaissance des métiers du cinéma et de la 3D, direction artistique, direction de production, droit audiovisuel, anglais professionnel.

### **5<sup>ème</sup> année : Réalisation**

La 5<sup>ème</sup> année est une année professionnalisante : dédiée à la réalisation de votre film de fin d'études, elle vous permet de vous confronter aux réalités de la production et d'acquérir une première expérience professionnelle.

La 5<sup>ème</sup> année se conclut par la présentation de votre travail de réalisation devant un Jury Professionnel, composé des représentants des plus grands studios de production. Cet événement est pour vous une opportunité privilégiée de vous présenter aux studios et de décrocher votre premier contrat lors du speed dating organisé par l'école.

#### Objectifs :

- Maîtriser les logiciels professionnels.
- Appréhender les méthodologies de travail et les compétences liées aux métiers.
- Réaliser un projet mettant en avant son savoir-faire.
- Composer sa "bande démo", outil indispensable pour intégrer les studios.
- Manager une équipe et gérer un projet dans sa globalité.
- Acquérir la capacité de créer des projets innovants.

### **Niveau requis**

Bac

### **Modalités de sélection**

- Épreuves écrites
- Book artistique probant
- Entretien individuel

### **Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Titre RNCP niveau III

### **Métiers préparés**

- Infographiste 3D
- Lead 3D
- spécialiste lighting rendu
- réalisateur 3D
- Motion designer

### **Stage(s) durant la formation**

Stages : 1 mois 5<sup>ème</sup> année

### **Reconnaissance du diplôme**

Oui

### **Projet de fin d'études**

- **Pratique** : court métrage de fin d'étude
- **Mémoire** : rapport de stage et soutenance devant un jury

### **Coût de la formation**

- 1<sup>ère</sup> année Préparatoire : 6 400 €/an
- Cycle « Réalisateur Numérique » (4 ans) : 7 400 €/an
- Frais d'inscription : 350€

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

Sur les années 2010-2011-2012

95/120 réponses = 79%

L'enquête porte sur des étudiants ayant suivi un cursus de 3 ans ; il est désormais de 4 ans.

#### - Formations avant le cursus

Etudes supérieures : 47

Majoritairement BTS et DUT, et quelques formations de caractère artistique (Beaux-Arts, cinéma)

Pas d'école d'animation. 1 seule mention « infographie », quelques MANAA

#### - Après le cursus

Poursuite d'études : 0

Sans emploi : 1

Emploi dans studios d'animation ou de VFX : 67

dont studios étrangers : 22

Emploi hors animation/VFX : 20

dont studios étrangers : 6

Non communiqué : 8

## Arts et Technologies de l'Image (ATI) – Université Paris 8

Département Arts et technologies de l'image, Université Paris 8, 2, rue de la Liberté 93526 Saint-Denis	+33 (0)1 49 40 66 04
<a href="http://www.ati.univ-paris8.fr">www.ati.univ-paris8.fr</a>	
secretariatati@univ-paris8.fr	

**Intitulé de la formation :** Licence ATI  
Master ATI

**Intégration dans le LMD :** Oui

**Reconnaissance de l'État :** oui

### **Profil des entrants :**

Titulaire d'un **bac + 2** soit 120 ECTS (ou par équivalence) d'une licence Arts ou d'autres domaines de licence (informatique ...), DUT (informatique, service réseaux communication, multimedia, audiovisuel...), BTS, Ecoles d'Arts, DMA cinéma d'animation, autres profils possibles. En général, les promotions se composent d'1/3 de profils artistiques, 1/3 de profils scientifiques et 1/3 de profils divers.

### **Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- Licence : 30 maximum
- Master 1 : 35 maximum
- Master 2 : 35 maximum

taux de réussite au diplôme de master :

- en 2013 : 96 % (29/30)
- en 2012 : 81 % (21/26)
- en 2011 : 83 % (24/29)
- en 2010 : 84 % (26/31)

taux de réussite au diplôme de licence :

- en 2013 : 34 (97% - 1 redoublements)
- en 2012 : 30 (91% - 3 redoublements)
- en 2011 : 30 (93%).

### **Coût de la formation :**

Licence : environ 370 € (170 € d'inscription universitaire + 200 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale)

Master : environ 430 € par an (230 € d'inscription universitaire + 200 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale)

**Durée de la scolarité :** 1 an en Licence 3, 2 ans en Master

### **La formation :**

#### **Licence ATI**

#### **Année de création**

1984

#### **Type de formation**

- Formation initiale
- VAE

#### **Durée de la formation**

1 an

#### **Programme de la formation**

- **Infographie** : savoir-faire infographique et création artistique
- **Programmation et algorithmes** : compétences scientifiques et techniques
- **Art, histoire et esthétique du numérique** : compétences artistiques et esthétiques

#### **Niveau requis**

Bac +2

#### **Modalités de sélection**

Présélection sur dossier suivie d'un entretien

#### **Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Licence mention Arts plastiques, parcours Arts et technologies de l'image

#### **Métiers préparés**

- Infographiste 2D/3D (modélisation, animation, rendu, capture de mouvement, compositing, postproduction, développement de jeux etc.)
- Technical artist (setup, rigging, fx, scripteur)

#### **Stage(s) durant la formation**

1 mois de stage

#### **Reconnaissance du diplôme**

Oui

#### **Projet de fin d'études**

Non

#### **Coût de la formation**

Licence : environ 370 € (170 € d'inscription universitaire + 200 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale)

## Master ATI

### Année de création

1984

### Type de formation

- Formation initiale
- VAE

### Durée de la formation

2 ans

### Programme de la formation

- **1re année** : arts, histoire et esthétique du numérique, programmation et algorithmes, médias numériques, infographie, jeux vidéo, réalité virtuelle, installations interactives et performances, langue étrangère, séminaire libre (à prendre dans ou hors spécialité)
- **2e année** : recherche sur l'art numérique, recherche sur la réalité virtuelle, programmation et algorithmes en intelligence artificielle et en vie artificielle, développement et expérimentation à partir de capteurs et d'interfaces, recherche et développement en médias numériques, production et gestion de projets en image numérique et réalité virtuelle, projet mi-parcours, projet, mémoire et soutenance, langue étrangère

### Niveau requis

Bac +3

### Modalités de sélection

Présélection sur dossier suivie d'un entretien

### Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

Master mention Arts plastiques et Art contemporain, spécialité Arts et technologies de l'image virtuelle

### Métiers préparés

- Infographiste 3D (modélisation, animation, rendu, capture de mouvement, compositing, postproduction etc.)
- Technical artist (setup, rigging, fx, scripteur)
- Développeur R&D
- Enseignant et enseignant-chercheur

### Stage(s) durant la formation

- Master 1 : 2 mois
- Master 2 : 3 mois

### Reconnaissance du diplôme

Oui

### Projet de fin d'études

Oui, en Master 2

### Coût de la formation

Environ 430 € par an (230 € d'inscription universitaire + 200 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale)

## Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 4 dernières années

Sur les promotions 2009-2012, 54 réponses ont été enregistrées, soit un taux de réponse de presque 100%.

### - Formations avant le cursus

Le master délivré par ATI Paris 8 sanctionnant une double formation informatique et artistique, on constate sans surprise que l'origine des étudiants se répartit presque équitablement entre formations scientifiques (17 DUT + 3 autres formations scientifiques) et artistiques (26).

### - Après le cursus

Poursuite d'études : 4

Emploi dans studios d'animation ou de VFX : 32

Indépendants/free-lance : 5

Emploi hors animation : 10

Emploi sans rapport avec les études menées : 3

## Bellecour

3, place Bellecour 69002 Lyon	04 78 92 92 83
<a href="http://www.bellecour.fr">www.bellecour.fr</a>	
info@bellecour.fr	

**Intitulé de la formation :** Bachelor Infographie 3D  
Mastère Direction Artistique Réalisation 3D  
Bachelor Concept Art

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

Nos étudiants ont principalement entre 18 et 20 ans. Ils sont en grande majorité français, viennent de toute la France et sont issus de bacs et de formations très variées, avec toutefois une majorité de bacs scientifiques Environ un tiers ont suivi une formation post-bac (mise à niveau arts appliqués, L1...

La sélection pour l'admission s'effectue sur entretien individuel durant lequel l'étudiant présente les bulletins des deux années scolaires précédentes, un dossier scolaire et expose ses motivations. Le bac est obligatoire pour intégrer la formation.

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

Une trentaine de diplômes sont délivrés chaque année.

**Coût de la formation :** 1<sup>e</sup> année : 6300 €  
2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années : 6550 €

**Durée de la scolarité :** 3 ans

**La formation :**

**Programme des formations :**

**Bachelor Infographie 3D Art**

**Programme de la formation**

La 1<sup>ère</sup> année est consacrée à l'étude de l'image fixe, la 2<sup>ème</sup> année à l'image animée et la 3<sup>ème</sup> année au travail en équipe (réalisation d'un film).

- **1<sup>ère</sup> année :** consacrée à l'étude de l'image fixe (modèle vivant, anatomie, sculpture, character design, espace et scénographie, photographie, effets spéciaux, infographie 2D, infographie 3D, anglais, histoire de l'art).

- **2ème année** : consacrée à l'animation et la créativité (analyse filmique, anglais, animation 3D, animation 2D, univers graphique, story board, effets spéciaux, infographie 3D, sound design)
- **3ème année** : consacrée à l'esprit d'équipe et à l'organisation : réalisation d'un court métrage encadré par des professionnels.

### **Stage de 3 mois obligatoire.**

#### **Niveau requis**

Bac

#### **Modalités de sélection**

Entretien avec dossier scolaire (bulletins des deux dernières années) et dossier artistique (dessin, photo, volume... selon la sensibilité des candidats).

#### **Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Titre de Créateur-Concepteur d'Images Numériques 3D certifié par l'état Niveau II (arrêté ministériel du 13/11/2009).

#### **Métiers préparés**

- Infographiste 3D
- Modeleur 3D
- Texturer
- Lighter
- Rigger
- Skinner
- Infographiste effets spéciaux
- Concept artist
- Character designer
- Environment designer
- Layout Man
- Réalisateur 3D
- Animateur
- Story boarder
- Directeur artistique

### **Stage(s) durant la formation**

**3 mois** obligatoires.

### **Bachelor Concept Art**

#### **Programme de la formation**

Autour d'une solide formation de **dessin académique** (anatomie, perspective, modèle vivant, sculpture, illustration, ...), les étudiants apprennent également les **fondamentaux de l'image** telle qu'elle est pratiquée dans industries créatives : les studios de cinéma, d'animation et de jeu vidéo (infographie 2D et 3D, character design, environment design, model sheet...).

#### **Niveau requis**

Bac

#### **Modalités de sélection**

Entretien sur dossier artistique prouvant déjà une acquisition certaine des **fondamentaux du dessin académique** (volume, perspective...) : modèle vivant, étude documentaire, etc. et une sélection de **travaux personnels** (illustrations, bandes dessinées, croquis, character design...) au choix.

Cet entretien doit mettre en avant vos connaissances en **techniques artistiques** et votre **culture générale** (cinéma, jeu vidéo, animation, illustration...) et votre goût pour les projets audiovisuels de tous les secteurs de l'**entertainment**.

### Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

Titre de **Concept Artist**.

### Métiers préparés

- Concept artist
- Character designer
- Environment designer
- Illustrateur
- Infographiste 2D

### Stage(s) durant la formation

3 mois obligatoires.

### Reconnaissance du diplôme

En cours.

### Projet de fin d'études

Création d'une bible graphique autour d'un **projet de type professionnel** (character et environment design, scénographie, colour script, story board...).

## Mastère Direction Artistique Réalisation 3D

### Durée de la formation

### Programme de la formation

- **1ère année** : développement d'une bible scénaristique et graphique d'un **projet personnel** (série animée, jeu vidéo...) + **réalisation de commandes** professionnelles (très courts métrages) + fondamentaux du **management**.
- **2ème année** : **Réalisation** d'un teaser ou proof of concept de sa propre **série ou jeu vidéo** avec **encadrement d'une équipe** de Bachelor Infographie 3D 3ème année.

### Niveau requis

### Modalités de sélection

Entretien d'après :

- **Dossier artistique** (le candidat doit montrer à travers ses travaux qu'il a déjà été sensibilisé à une chaîne de production et qu'il est très compétent en tant qu'infographiste 3D généraliste)
- Présentation d'un **projet personnel** (pitch) de court métrage, long métrage, série ou jeu vidéo...
- Volonté de diriger une équipe : compétences **humaines**, ouverture d'esprit et organisation.

### Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

Mastère Direction Artistique Réalisation 3D.

### Métiers préparés

En plus des métiers préparés en Bachelor Infographie 3D, l'expérience en management et gestion de production artistique permet de prétendre aux **postes à responsabilités** suivants :

- Chef de projet
- Réalisateur
- Directeur artistique
- Responsable artistique

### Stage(s) durant la formation

### Reconnaissance du diplôme

En cours.

### Projet de fin d'études

Réalisation d'**un court métrage d'animation 3D** (bande annonce, proof of concept ou pilote), d'une **bible scénaristique** et d'une **bible graphique**.

Le bon déroulement de la phase d'**encadrement d'équipe** est aussi important que le produit final pour la validation du diplôme.

## Ecole Emile Cohl

232, rue Paul Bert 69003 Lyon	+33 (0)4 72 12 01 01
<a href="http://www.cohl.fr">www.cohl.fr</a>	
eec@cohl.fr	

**Intitulé de la formation :** Réalisateur de films d'animation

**Intégration dans le LMD :** en cours

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

Minimum BAC ou équivalent

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- Formation initiale : 85 %
- VAE : 6 %

**Coût de la formation :** 7 530 € à 8130 € / an

**Durée de la scolarité :** Dessinateur/ concepteur en dessin animé : 3 ans de tronc commun  
Formation dessin 3D : 3 ans

**La formation :**

**Diplôme Visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche de niveau II.**  
**Diplôme de dessinateur / concepteur en dessin animé.**

**Année de création**

1984

**Type de formation**

Formation initiale en 5 ans.

**Durée de la formation**

**Programme de la formation**

- **Année préparatoire ( Facultatif. Dépend du niveau de dessin d'observation )**
- **1ère, 2ème et 3ème années - tronc commun :** Dessin d'observation, conception d'images narratives, illustration, BD, dessin animé, culture générale, infographie 2D/3D.

**Stage de 3 mois obligatoire**

- **4e et 5e années - spécialisation :** quatre spécialisations permettent à l'étudiant de préparer un projet de fin d'étude de niveau professionnel en illustration, bande dessinée, jeu vidéo, infographie multimédia ou dessin animé.

**Stage de 6 mois obligatoire**

**Diplôme Visé de niveau II de dessinateur concepteur option dessin animé, infographie multimédia, illustration & bande dessinée.**

**Niveau requis**

Bac

**Modalités de sélection**Dossier de dessin imposé et entretien individuel. [voir les détails](#).**Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Diplôme Visé de niveau II de dessinateur concepteur option dessin animé, infographie multimédia, illustration &amp; bande dessinée. (Diplôme Visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche).

**Métiers préparés**

- Réalisateur de séries ou de films d'animation
- Storyboarder
- Animateur 2D/3D
- Intervalliste
- Layout man
- Character designer
- Infographiste
- Concept Artist
- Game Artist
- ...

**Stage(s) durant la formation**

- Stage de 3 mois en 3e année.
- Stage de 6 mois, à l'International, en 5e année.

**Reconnaissance du diplôme**

Diplôme de dessinateur / concepteur visé par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, Niveau II.

**Projet de fin d'études**OUI, chaque étudiant de la formation **réalise seul un film de 3 minutes** max. Technique et scénario libres.**Coût de la formation**

- Prépa dessin : 6030 €
- 1ère année : 7 530 €
- 2e année : 7 830 €
- 3e année : 8 130 €
- 4e et 5e années : 7 880 €
- Dessin 3D : 6 510 €
- Prépa Dessin FLE : 4 960 €
- VAE : 1 600 €

Droits d'inscription en sus.

**Dessin 3D en 3 ans.****Année de création**

2014

**Type de formation**

Initiale

**Durée de la formation****Programme de la formation**

Le but de cette formation est de permettre à de jeunes artistes de créer des **images en 3D**. S'appuyant sur son savoir-faire pédagogique largement reconnu par les professionnels du secteur, l'**école Emile Cohl** enrichit sa formation en permettant à ceux qui le souhaitent de devenir des experts du dessin 3D. La formation doit permettre la maîtrise du volume 3D et son animation : de l'apprentissage théorique (anatomie artistique, nu, étude documentaire... ) à la finalisation 2D puis 3D ; objectif final : créer des dessins animés, des jeux vidéos, mais aussi explorer d'autres univers : illustration, bande dessinée, dessin de presse... en 3D.

**Niveau requis****Modalités de sélection**

Dossier de dessin imposé et entretien individuel. [voir les détails](#).

**Titre(s) ou diplôme(s) délivrés**

Certificat de Formation 3D

**Métiers préparés**

- Character Designer
- Animateur
- Modeleur
- Mappeur
- Concept Artist
- Infographiste
- Technicien FX
- Level Designer
- Level Builder
- Illustrateur 3D

**Stage(s) durant la formation**

oui

**Reconnaissance du diplôme**

Non

**Projet de fin d'études**

oui, projet individuel

**Coût de la formation**

6 510 € par année (hors droits d'inscription)

## Ecole de Communication Visuelle Aquitaine

42, quai des Chartrons 33000 Bordeaux	05 56 52 90 52
<a href="http://www.ecv.fr/">www.ecv.fr/</a>	
v.chiarotto@ecv.fr	

**Intitulé de la formation :** Cursus Animation

**Intégration dans le LMD :** Oui

**Reconnaissance de l'État :** Inscription du diplôme RNCP Niveau 1

**Profil des entrants :**

Tout type de Bac.

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

100%

**Coût de la formation :** de 6720 à 8520 € / an

**Durée de la scolarité :** 5 ans

**La formation :**

**Cursus Animation**

**Type de formation**

Formation Mastère en 5 ans.

**Programme de la formation**

- **L'Atelier préparatoire/ECV L1**, première année du cursus de l'ECV, prépare au cycle supérieur de l'école mais permet aussi d'intégrer de grandes écoles d'arts et de design en France et à l'étranger.

Il constitue, sans aucun doute, la phase la plus importante dans la formation de l'étudiant : celle de l'apprentissage des bases fondamentales en dessin, en créativité et en culture artistique, autour desquelles viendront s'articuler les acquis ultérieurs.

C'est durant cette période que l'étudiant se structure et va accomplir les progrès les plus spectaculaires. Du bon déroulement de cette année préparatoire découle la réussite de ses futures études.

- **ECV L2/L3**

Après l'acquisition des bases en Atelier préparatoire, les étudiants d'ECV AL2 apprennent les fondamentaux de l'animation et de la création numérique.

Ils travaillent l'illustration, la création d'univers et de personnages en 2 ou 3 dimensions tout en se familiarisant avec les techniques de la 3D, de la vidéo et de la retouche d'image.

Ils suivent des cours spécialisés tels que, par exemple, l'animation 2D, la modélisation 3D et la motion capture pour produire leurs premières animations.

En ECV AL3, de nouvelles matières viennent enrichir la formation : storyboard, lighting 3D - scénographie, scénarisation, 3D temps réel...

L'utilisation et la maîtrise de l'outil informatique se développent. Les étudiants continuent leur apprentissage la modélisation en 3D de personnages et d'objets, les techniques d'animation en 2 ou 3D, le compositing ou encore la création d'effets spéciaux et de sites internet.

Les enseignements de dessin se spécialisent autour de l'animation. La culture visuelle est renforcée par une meilleure connaissance de l'histoire et du langage cinématographique.

La dimension créative de leur travail est soutenue par l'élaboration d'un projet d'animation et d'une bande démo.

Au terme de cette année, les étudiants se confrontent à la réalité professionnelle à travers un stage. C'est une expérience indispensable à ce stade de leurs études.

- **ECV AM1**

**Les étudiants choisissent un Mastère entre cinéma d'animation ou Jeu vidéo.**

Les étudiants réalisent en binôme un court métrage ou un jeu.

Ce projet permet de favoriser le travail d'équipe et de découvrir la gestion d'un planning de production. Ce projet est évalué à la fin du premier semestre par un jury de professionnels.

Dès le second semestre d'ECV AM1, les étudiants amorcent la post-production de leur projet de fin d'étude. Ils écrivent le scénario, élaborent le design du projet, préparent et développent les éléments.

Ce deuxième projet, beaucoup plus ambitieux est finalisé en ECV AM2 par équipe de 3 à 5 étudiants.

- **ECV AM2**

L'année de M2 est consacrée à la production du projet de diplôme, à savoir un film d'animation ou un jeu vidéo. Les cours suivis permettent d'aborder l'ensemble des aspects de la réalisation, de la production et du game design : animation, rendering, compositing, 3D temps réel, gameplay, montage, générique...

Cette réalisation ambitieuse permet également aux étudiants de maîtriser la postproduction. Le projet de diplôme peut ensuite être présenté à des festivals et concours internationaux.

Parallèlement, des projets plus courts sont traités dans les cours de 3D temps réel et de FX.

Inscrit entre les deux années AM1 et AM2, un stage de longue durée est effectué au sein des grands studios d'animation ou sociétés de production français et étrangers.

Cette expérience permet aux étudiants de mettre en pratique leurs compétences et de les préparer à leur future vie professionnelle.

## Niveau requis

Bac

## Modalités de sélection

- Admission en année préparatoire : Entretien de motivation et dossier
- Cycle supérieur : Qualité du book, bulletin de notes et motivation, entretien individuel d'évaluation du niveau en animation.

## Titre(s) ou diplôme(s) délivrés

«Directeur artistique en communication visuelle et multimédia»

Le titre délivré à l'issue de la 5ème année est inscrit au Registre National des Certifications Professionnelles (RNCP) - Niveau I, JO du 27 août 2013.

## Métiers préparés

Les étudiants issus de ce cursus peuvent intégrer les secteurs suivants :

### Cinéma d'animation

Cinéma, télévision : 3d, compositing, effets spéciaux en 3d, photoshop, story-board.

Série animées 3d et dessins animés 2d : 3d, compositing, animation 2d traditionnelle, flash, story-board, suivi de production, réalisation.

Publicité TV : 3d, scénarisation, story-board, compositing.

Fx / Habillage / Clips Tv

Architecture : 3d, photoshop.

Illustration et BD : illustration, dessin d'univers et de personnages, photoshop.

Concepteur de site internet : Mise en page web, initiation à la programmation.

### **Jeux vidéo**

Métiers du jeux vidéo : 3d, dessin et création d'univers et de personnages, story-board, level designer, game designer (consoles et PC), modélisation et animation.

Jeux Online : iphone, android, facebook.

### **Stage(s) durant la formation**

10 semaine en Licence hors année scolaire

3 mois en fin de 4<sup>ème</sup> année.

6 Mois en fin de M2

### **Reconnaissance du diplôme**

Registre National des Certifications Professionnelles (RNCP) - Niveau 1. JO du 27 août 2013.

### **Projet de fin d'études**

- Court métrage ou jeu vidéo réalisé en équipe et présenté devant un jury de professionnels
- Demo-reel/Book présentés individuellement devant un jury de professionnels

### **Coût de la formation**

Frais d'inscription : 450 €

- Frais de scolarité pour l'année 2014/2015 :
- 6 720 € en année préparatoire
- 8 520€ par an en cycle supérieur

Projet de fin d'étude Mastère Cinéma d'animation : court métrage d'environ 4 minutes et demo reel personnelle.

Projet de fin d'étude Mastère Jeu vidéo : démo jouable avec dossier d'élaboration et demo reel personnelle.

## EMCA

1, rue de la Charente 16000 Angoulême	05 45 93 60 70
<a href="http://www.angouleme-emca.fr">www.angouleme-emca.fr</a>	
emca@angouleme.cci.fr	

**Intitulé de la formation :** Assistant réalisateur de cinéma d'animation

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** Titre certifié niveau III, enregistré au Régistre National des Certifications Professionnelles, code NSF 323, par arrêté publié au Journal Officiel le 7 février 2009

**Profil des entrants :**

- **Âge :** 21 ans en moyenne
- **Origine :** Paris et région parisienne 35 %, Poitou-Charentes 15 %, autres régions 45 %, étranger 5 %

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**  
**95%**

**Coût de la formation :** 4 800 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

### **ORGANISATION DES ETUDES**

L'objectif de la formation est de permettre aux étudiants de développer leur créativité et de trouver un emploi dès leur sortie de l'école.

Outre les productions du cinéma d'animation, la formation de l'EMCA offre des débouchés dans plusieurs domaines : effets spéciaux, séries télévisées, publicité, jeu vidéo, habillages - jingles et génériques - des chaînes de télévision.

La formation se développe sur trois années qui conduisent progressivement des acquisitions techniques à la réalisation des projets personnels qui pourront être présentés dans les sélections des festivals de cinéma d'animation. Chaque promotion accueille 40 élèves répartis en deux groupes pour les enseignements.

## **UNE FORMATION SUR TROIS ANS**

Le parcours se structure en trois grandes séquences :

- apprentissage des techniques de l'animation et formation aux outils numériques ;
- approfondissement des connaissances sur l'ensemble des problématiques théoriques et techniques du métier ;
- réalisation du projet personnel.

Le développement de la culture générale, l'ouverture aux différentes formes d'expression artistique ainsi que des cours d'anglais et d'histoire du cinéma complètent les enseignements spécialisés.

**Chaque année, les étudiants effectuent un voyage d'étude dans un festival (Annecy, Clermont-Ferrand...)**

### **DEUX STAGES**

Un stage en entreprise intervient au cours des deuxième et troisième années. Outre leur objectif d'application des acquis, les stages ont pour vocation de familiariser les élèves avec les approches organisationnelles et économiques du milieu professionnel.

Compte tenu de la forte demande des studios de production et de leur reconnaissance de l'EMCA, les stages permettent aux élèves d'anticiper les conditions d'une future intégration.

### **UN TRAVAIL PERSONNEL**

L'implication et la responsabilisation des élèves dans le suivi de leurs études supposent une poursuite du travail personnel hors du cadre et des horaires des enseignements. Les élèves sont notamment invités à concevoir et développer leur projet personnel dès la première année en y consacrant régulièrement une partie de leur temps libre.

A cette fin, l'école est accessible le soir jusqu'à vingt heures ainsi que la journée du samedi.

## **LE DEROULEMENT DE LA FORMATION**

**Première année - tronc commun** (35 heures par semaine, 36 semaines sur site)

Le tronc commun de la première année offre aux étudiants une expérience du très large champ du cinéma d'animation. Elle comprend l'apprentissage des techniques de bases traditionnelles - dessin, animation, lay-out, story-board - ainsi que la formation aux logiciels 2D et 3D indispensables à la pratique professionnelle : Flash, After Effects, Toon Boom, Maya. Chacune de ces deux formations occupe deux journées par semaine.

La cinquième journée est consacrée à un enseignement général - anglais, histoire du cinéma - et technique - le son et la lumière - ainsi qu'à un espace de rencontre sur l'art.

A la fin de la première année, les élèves se déterminent, en concertation avec la direction des études, pour une spécialisation 2D ou 3D qui conduit à constituer deux groupes de 20 élèves. L'ensemble de l'enseignement de l'EMCA tend cependant à faire disparaître les barrières entre les deux filières par des enseignements communs et en encourageant les collaborations entre étudiants ou enseignants ainsi que les créations mixant les deux techniques.

**Deuxième année - spécialisation 2D ou 3D** : ateliers de 4 jours/semaine

La deuxième année est structurée en ateliers de quatre jours consécutifs. Chaque atelier est dédié à une question théorique ou technique. Ces sessions approfondissent et étendent les enseignements techniques de la première année. Elles permettent aussi d'aborder des problématiques esthétiques ou de gestion de projet.

Les ateliers sont principalement consacrés aux domaines suivants :

- écriture, son, design, story-board, lay-out, animation, décors ;
- volume traditionnel ;
- modeling, éclairage et rendu, effets spéciaux ;
- compositing ;
- production et diffusion.

Une journée par semaine est consacrée à l'histoire du cinéma et à l'étude des théoriciens et des auteurs du cinéma d'animation.

Cette deuxième année du cursus prépare les étudiants à l'autonomie du travail. Elle se conclut par la réalisation d'un film d'auteur, de format court, dans le temps limité du dernier trimestre.

**Troisième année - réalisation** : atelier d'une semaine par mois, réalisation d'un film en individuel ou en équipe

La réalisation d'un court-métrage - ou la co-réalisation pour les élèves qui souhaitent s'associer dans un projet commun - occupe toute la durée de la troisième année.

Elle est suivie par des réalisateurs professionnels et des artsites auteurs.

Cette production personnelle est l'aboutissement d'un développement conduit par chaque élève depuis son arrivée dans l'école, et accompagné dans une relation individuelle par la direction des études.

### Métiers préparés

- Superviseur d'animation
- Assistant réalisateur
- Réalisateur
- Animateur 2D
- Animateur 3D
- Animateur stop-motion
- Storyboarder

### Stage(s) durant la formation

- 2e année : 2 mois
- 3e année : 3 mois

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études

<b>Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs</b>	
---	--

31, rue d'Ulm 75005 Paris	0 1 42 34 97 00
<a href="http://www.ensad.fr">www.ensad.fr</a>	
laure.vignalou@ensad.fr	

**Intitulé de la formation :** Concepteur-créateur en arts graphiques

**Intégration dans le LMD :** oui

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

50 % des étudiants admis au concours d'entrée de 1<sup>re</sup> année ont suivi une classe préparatoire (publique ou privée)

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

Non communiqué

**Coût de la formation :**

- 1<sup>re</sup> année : 576,57 € (369 € de frais d'inscription + 203 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale + 4,57 € de contrôle médical)
- Années suivantes et recherche (EnsadLab) : 572 € (369 € de frais d'inscription + 203 € de cotisation au régime étudiant de sécurité sociale)

**Durée de la scolarité :** 5 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

- **1<sup>re</sup> année - généraliste**
- **De la 2<sup>e</sup> à la 4<sup>e</sup> année - spécialisation :** spécialisation dans l'un des 10 secteurs de l'ENSAD, équilibre entre exercices et projets individuels, phases d'expérimentation et réalisation de projets collectifs
- **5<sup>e</sup> année - grand projet :** conception et réalisation d'un grand projet

**Métiers préparés**

Réalisateur de cinéma d'animation

**Stage(s) durant la formation**

Stage obligatoire de 3 mois en 4<sup>e</sup> année

## Projet de fin d'études

Mémoire et grand projet

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

22/35 réponses (plus de 60%) ont été obtenues des diplômés des années 2012 à 2014.

- Formations avant le cursus

baccalauréat : 2

prépas et assimilés : 18

formations supérieures non-artistiques : 2

- Après le cursus

L'ENSAD ne revendique pas à proprement parler une vocation professionnalisante, mais plutôt le développement de facultés créatrices. De sorte que les jeunes créateurs qui en sont issus peuvent appliquer leurs talents à une diversité d'activités et de secteurs. D'où le fait que le nombre des réponses ci-dessous est supérieur à celui des étudiants

Poursuite d'études : 1 (CalArts)

Animation : 13 (principalement des réalisateurs et des animateurs)

Autres secteurs audiovisuels : 5

Jeu vidéo : 2

Enseignement : 2

Illustration : 1

Au moment de l'enquête (décembre 2014), 18 jeunes diplômés exerçaient un emploi.

<b>ESAAT</b>
--------------

539, avenue des Nations-Unies 59100 Roubaix	0 3 20 24 27 77
<a href="http://www.esaat-roubaix.com">www.esaat-roubaix.com</a>	
info@esaat.fr	

**Intitulé de la formation :** Diplôme des Métiers d'Arts (DMA) en Cinéma d'Animation

**Intégration dans le LMD :** En cours // Poursuite possible un an en ERASMUS

**Reconnaissance de l'État :** Formation Design créée en 1998 au sein du Ministère de l'Éducation Nationale/avec le concours de l'Inspection des ARTS APPLIQUES / et du Rectorat de Lille // **Premier DMA en France //**

**Profil des entrants :**

Issus des formation Bac STD Arts Appliqués, et de Mise à niveau d'arts Appliqués ou de BTS Design Graphique (très bon niveau en dessin exigé, très bonne culture graphique et des Arts).

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

100% de diplômés

**Coût de la formation :** gratuit (Education Nationale)

**Durée de la scolarité :** 2 ans

**La formation : Initiale, Niveau II**

**Programme de la formation : Profiler les étudiants à devenir :**

- Animateur 2D, assistant en réalisation de films d'animation,
- Décorateur 2D, Intégrateur,
- Storyboarder,
- Designer modèles,
- Infographes pour le Motion Design, le Jeu...
- 

**Métiers préparés :**

- Métiers de la création et de la réalisation du film d'animation : dans la réalisation, la direction artistique, le scénario, le story-board, le compositing... l'animation classique ou numérique... dans la création de décors ...
- Fonctions d'assistanat correspondantes.

**Stage(s) durant la formation**

Stage de 6 semaines obligatoire France et étranger

### Projets de fin d'études et évaluation d'Unités d'Enseignements

- **Pratique : Création et élaboration d'un petit film en 4 étapes clés. Ecriture(s), Conception(s), Développement(s), Fabrication:** d'un projet de création de film de fin d'études (montrant la maîtrise de la chaîne de fabrication d'un court-métrage et de bonnes capacités à transmettre et à collaborer au sein d'une équipe, de la création à la production.
- **Théorique :** Rédaction d'un Mémoire de Cinématographie (Choix d'une Problématique issue d'œuvres comparées, et développements d'axes analyse(s)).
- **Artistique :** Dossier personnel en Expression Plastique comprenant dessins, compositions, récits illustrés, expérimentations graphiques, volumiques et plastiques sur supports classiques et/ou numériques.
- **Langue obligatoire :** Anglais parlé, rédigé.
- **Droit et Gestion :** bonnes connaissances exigées.

<b>ESMA Toulouse</b>
----------------------

50, route de Narbonne 31320 Auzeville - Toulouse	05 34 42 20 02
<a href="http://www.esma-montpellier.com/">http://www.esma-montpellier.com/</a>	
<a href="mailto:contact@esma-toulouse.com">contact@esma-toulouse.com</a>	

Intitulé de la formation : Cinéma d'Animation 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 5 850 €

Contenu de la formation :

Cette formation en cinéma d'animation 3D, qui s'étale sur 3 ans, est organisée en 2 temps : après deux années d'études dédiées à l'apprentissage, les étudiants consacrent leur dernière année à la création d'un film d'animation qu'ils réalisent par groupe de 4 ou 5.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Concepteur 3D

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : La durée du stage obligatoire est de huit semaines et a lieu en fin de deuxième année

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

**Ecole Supérieure des Métiers Artistiques Montpellier**

140, rue Robert Koch 34080 Montpellier	04 67 63 01 80
<a href="http://www.esma-montpellier.com/">www.esma-montpellier.com/</a>	
contact@esma-montpellier.com	

**Intitulé de la formation :** Cycle Professionnel en Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux Numériques

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** Diplôme de niveau II - Répertoire National de Certification Professionnels

**Profil des entrants :**

Niveau Bac ou Bac+

Pour intégrer le cycle professionnel Cinéma d'Animation 3D, un très bon niveau de dessin est requis

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- 2012 : 33
- 2011 : 36
- 2010 : 29

**Coût de la formation :** 5 850 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 ans

**La formation :** Cycle Professionnel en Cinéma d'Animation 3D et Effets Spéciaux Numériques

**Programme de la formation :**

Studio de création : Modélisation / Rendu / Animation / Effets spéciaux / Compositing / Montage / Son / Dessin et Expression plastique / Ateliers (sculpture, communication visuelle, photographie, expression corporelle)

Enseignements généraux : Histoire de l'art, de l'image fixe et cinématographique / Analyse de l'image / Ecriture de scénario / Story-Board / Anglais

**Métiers préparés**

Concepteur 3D

### Stage(s) durant la formation

Stages en France ou à l'étranger en fin de 2e année

### Projet de fin d'études

Réalisation d'un court métrage par groupe de 4 ou 5 étudiants

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

Sur les années 2010-2011-2012

71% de réponses (64/90)

Durée du cursus : 3 ans

- Formations avant le cursus

43, dont 6 dans écoles d'animation ; les autres soit dans des formations artistiques, soit sans rapport.

- Après le cursus

Poursuite d'étude : 0

Sans emploi : 4

Emploi dans studios d'animation ou de VFX : 43

    dont studios étrangers : 23

Emploi hors animation : 21

## Supinfograph ESRA 3D

135, avenue Felix Faure 75015 Paris	01 44 25 25 25
<a href="http://www.esra.edu">www.esra.edu</a>	
paris@esra.edu	

**Intitulé de la formation :** Techniciens et réalisateurs de films d'animation

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui - Diplôme visé par l'Etat, le DESFA Diplôme d'études supérieures du film d'animation, Niveau II

**Profil des entrants :**

- Âge : 18 à 25 ans
- Sexe féminin : 45%
- Sexe masculin : 55%
- Niveau d'études : Bac ou +

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- 2012 : 26 diplômés
- 2011 : 15 diplômés
- 2010 : 25 diplômés

**Coût de la formation :** 7 340 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

Le programme d'études réparti sur trois ans comprend un premier cycle pluridisciplinaire de deux ans et une troisième année de spécialisation.

Le programme est théorique et pratique et comprend des cours théoriques, des travaux dirigés, des réalisations et des stages en milieu professionnel.

Les cours théoriques concernent tant les matières d'écriture que de technique ou de production.

Ils sont obligatoires et font l'objet d'un contrôle continu et d'examens annuels.

Parallèlement aux cours, les élèves suivent, d'une part, des travaux dirigés par équipe et d'autre part ils réalisent en équipe, dès le début de la première année, des productions qui représentent la synthèse des cours et des TD.

### Métiers préparés

Modeleur,  
Animateur,  
Renderer-Lighting Designer,  
Character Designer,  
Mapper-Sketch Designer,  
Chef de projet,  
Chef d'équipe,  
Designer,  
Game Designer,  
Réalisateur,  
Truquiste-Étalonneur,  
Map painter,  
Chef décorateur,  
Layout Designer-Storyboarder,  
Directeur Technique FX,  
Testeur R&D,  
Graphiste-Truquiste 2D-3D publicité,  
3D-Fx Coordinateur,  
Directeur Artistique...

### Stage(s) durant la formation

8 semaines de stage obligatoire par an en 2ème et 3ème année.

### Projet de fin d'études

Film de fin d'étude et film de fin de 1ère et 2ème année.

<b>ESRA Rennes</b>
--------------------

1, rue Xavier Grall 35 700 Rennes	02 99 36 64 64
http://www.esra.edu/ rennes@esra.edu	

Intitulé de la formation : Sup'Infograph - ESRA 3D - Formations aux métiers du film d'animation 2D - 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 7 050 €/an

Contenu de la formation :  
cf. ESRA Nice

Nombre d'étudiants/promotion : 21

Compétences / métiers visés :  
cf. ESRA Nice

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## Ecole Estienne

18, boulevard Auguste Blanqui 75013 Paris	01 55 43 47 47
<a href="http://www.ecole-estienne.fr">www.ecole-estienne.fr</a>	
ecole@ecole-estienne.fr	

**Intitulé de la formation :** DMA Cinéma d'animation, option 3D

**Descriptif :**

C'est une formation essentiellement 3D, qui, à partir d'un travail conceptuel et pratique, artistique et technique, permet l'élaboration de récits constitués d'images de synthèse dans un univers tridimensionnel, grâce à une caméra virtuelle mobile.

Les douze étudiants y développent une culture de l'image, une culture cinématographique, et une culture de la narration, qu'elle soit littéraire ou filmique. Dans cette section comme dans les autres, ordinateurs et logiciels sont des outils nécessaires à la mise en forme des projets, mais ils ne sont que des outils ; ils ne font que permettre la création d'un personnage, d'une histoire ou d'un univers. Une place fondamentale est réservée au dessin et à la conception plastique.

À la fin de la première année, un stage de 6 à 8 semaines se déroule dans un studio/agence 3D ou 2D.

À la fin de la deuxième année, pour la soutenance, chaque étudiant présente un film d'animation 3D dont il a réalisé toutes les étapes, depuis l'écriture scénaristique jusqu'au montage final.

**Intégration dans le LMD :** oui

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :** BAC STD2A : Sciences Technologiques du Design et des Arts Appliqués  
MANAA : Mise à Niveau en Arts Appliqués (pour les Bac généraux)

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômés obtenus :**

2012 : 13 diplômés - 100%

2011 : 9 diplômés - 100%

2010 : 11 diplômés - 92%

**Coût de la formation :** gratuit

**Durée de la scolarité :** 2 ans

**La formation, DMA Cinéma d'animation, option 3D:**

**Métiers préparés**

Animateur 3D

Modeleur 3D

**Layout 3D**

Texturing, lighting, rendu

Compositing, effets spéciaux

Concepteur de projets d'animation, gestionnaire de projet 3D

Storyboarder

Character designer

**Stage(s) durant la formation**

6 à 8 semaines en fin de 1ère année

**Projet de fin d'études**

- Validation par Unités d'Enseignement de différentes disciplines.
- Pratique : projet de création d'un film de fin d'études de l'écriture à la réalisation finale
- Mémoire : dossier mémoire en cinématographie
- Expression plastique : présentation d'un dossier de travaux

**Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 4 dernières années**

Taux de réponse de 83% (40/48) pour 4 années considérées : 2010-2011-2012-2013.

- Formations avant le DMA

23 STI Arts appliqués

16 MANAA (dont 3 bac L, 1 bac S)

1 BTDM

- Après le DMA

35/40 continuent dans d'autres écoles

Dans l'animation : 25

Gobelins : 7 (dont 1 en production, 1 à Annecy)

Méliès : 5

Supinfocom Arles : 4 (dont 1 abandon vers la communication visuelle)

Supinfocom Valenciennes : 4

EMCA : 2

ATI : 1

ENSAD : 1

Animation Workshop (Viborg) : 1

La poursuite des études d'animation s'effectue dans des écoles réputées, qui annoncent en général de forts taux de placement professionnel à court terme.

Hors animation : 10

FCIL BD Renoir : 5

FCND : 3

L3 : 1

Bachelor International intégration multimédia : 1

## GOBELINS, l'école de l'image

73, boulevard Saint-Marcel 75013 PARIS	01 55 43 47 47
<a href="http://www.gobelins.fr">www.gobelins.fr</a>	
info-concours@gobelins.fr	

**Intitulé de la formation :** Concepteur et réalisateur de films d'animation  
Animateur 3D

**Descriptif :**

**Intégration dans le LMD :** NC

**Reconnaissance de l'État :** NC

**Profil des entrants :**

- **Âge moyen**  
Pour la formation Concepteur et réalisateur de films d'animation : 21,7 ans  
  
Pour la formation Animateur 3D : 24,8 ans
- **Origine** : Paris et région parisienne : 46 % pour la formation CRFA, A, 41 % pour la formation Animateur 3D ; province : 38 % pour la formation CRFA, , 50 % pour la formation Animateur 3D ; étranger : 15 % pour la formation CRFA, , 8 % pour la formation Animateur 3D
- **Niveau d'études** : les étudiants des formations en l'animation sont titulaires en majorité d'un bac+2 minimum

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- Concepteur et réalisateur de films d'animation : 75
- Concepteur et réalisateur de films d'animation (entrée directe en 3e année) : 9
- Pour la formation Animateur 3D : 13

**Coût de la formation :** 6 500 €, concepteur et réalisateur de film d'animation  
7 500 €, animateur 3D

**Durée de la scolarité :** 4 ans

**La formation :** Concepteur et réalisateur de films d'animation

**Programme de la formation :**

La formation "Concepteur et réalisateur de films d'animation" s'articule sur 4 ans pendant lesquels sont dispensés plus de 70 matières regroupées sous 3 grandes catégories :

- les disciplines fondamentales (la perspective, le dessin d'anatomie, les prises en main de logiciels, l'histoire de l'animation, etc.),
- les apprentissages métiers (le layout, le storyboard, le design de personnage et de décor, l'animation, etc.),
- les aides à l'insertion professionnelle (cours de langue, conférences sur les statuts, interventions d'artistes et de studios d'animation, stages professionnels, etc.).

Les matières enseignées :

- Le dessin d'animation : croquis d'après modèle vivant, morphologie, perspective, analyse du mouvement, construction en volume.
- Le design de personnage et de décor.
- L'animation : l'analyse de l'acting, l'animation traditionnelle et l'animation numérique 2D et 3D.
- La mise en scène : le langage cinématographique et dramaturgique, le storyboard, le layout.
- La recherche couleur et l'analyse de la lumière et des ambiances.
- Les techniques spécifiques à la chaîne 3D : layout, modélisation, set up, rendu.
- Les différentes techniques de prise de vue, d'intégration et de montage.
- La conception sonore et la chaîne de fabrication du son.
- Les effets spéciaux et le compositing.
- L'anglais courant adapté au milieu professionnel.
- Conception et réalisation de films (2D et 3D) en équipe.
- La scénarisation, le découpage du film, la définition et la caractérisation des personnages, la recherche du design graphique et sonore, l'écriture du storyboard.
- Le respect d'un cahier des charges, d'une méthodologie de fabrication, du planning de production.
- La production de courts métrages : films de commande dont un pour le Festival international du film d'animation d'Annecy (2e année) et film de fin d'étude (2D et/ou 3D).

### Métiers préparés

- Animateur 2D
- Animateur 3D
- Designer de personnages
- Designer de décors
- Storyboarder
- Layout man
- Décorateur
- Opérateur compositing

### Stage(s) durant la formation

Stages obligatoires les trois premières années dont un stage à l'international vivement recommandé

### Projet de fin d'études

Production de courts métrages :

- films de commande dont un pour le Festival international du film d'animation d'Annecy (2e année)
- et film de fin d'étude (2D et/ou 3D).

### La formation : Animateur 3D (1 an)

#### Programme de la formation

- **Acting** (le jeu d'acteur)
- **Mouvement** : la gravité et la masse
- **Styles d'animation** : du réalisme au cartoon
- **Animation de personnages** : humains, animaux et toons
- **Lipsynch**
- **Layout 3D**
- **Différentes techniques d'animation 3D** : méthodologie et pratique
- **Conférences d'experts** internationaux sur l'animation
- **Réalisation d'une bande démo individuelle** mettant en avant les compétences en animation

#### Métiers préparés

Animateur 3D. Évolution vers des postes à responsabilité tels que : superviseur d'animation 3D ou Directeur d'animation 3D.

#### Stage(s) durant la formation

Stage de 3 mois obligatoire pour la validation du diplôme

#### Projet de fin d'études

Bande démo individuelle mettant en avant les compétences en animation

#### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 5 dernières années

Gobelins, l'école de l'image a procédé à une étude assez complète du parcours de ses étudiants de la formation *Concepteur réalisateur de film d'animation*. La durée de cursus est désormais de quatre ans, mais l'enquête a été effectuée à propos d'étudiants ayant suivi le cursus antérieur de trois ans ; elle porte sur les cinq dernières promotions, sorties de 2009 à 2013, et témoigne d'un bon taux de retour, supérieur à 70%.

- Avant le cursus.

Le concours d'entrée, avec environ 550 postulants pour 25 places, est très sélectif. La formation a souvent mis en avant la difficulté à définir des constantes relativement au succès au concours, relevant tout au plus que rares étaient les lauréats intégrant l'école directement après le baccalauréat.

Les données concernant l'origine des étudiants ayant réussi le dernier concours d'entrée sont les suivantes.

Autres écoles d'animation : 9

Prépas : 11

Etranger : 3

Bac : 2

Sur la période 2009-2013, les étudiants de Gobelins sont issus de pas moins de 60 formations antérieures différentes, dont 13 écoles du RECA : ATI, ECV Bordeaux, EMCA, Emile Cohl, ESAAT, ESRA, Estienne, Isart Digital, L'Atelier, LISAA, Pivaut, Sainte-Geneviève, Supinfocom Arles.

39% des lauréats étaient de niveau bac + 2.

- Après le cursus.

Les poursuites d'études sont rares (de l'ordre de 1/promotion), et concernent exclusivement la Poudrière (cf. infra).

Sans surprise, ce sont les métiers d'animateur et ceux qui relèvent du développement visuel qui sont les plus pratiqués, au sortir de l'école comme à l'horizon de cinq ans.

Les secteurs d'activité se segmentent ainsi :

en sortie d'école

long métrage : 20,7%

pub : 18%

court métrage : 15,3%

série TV : 14,7%

jeu vidéo (design principalement) : 6%

au moment de l'enquête

long métrage : 24%

court métrage : 18,1%

série TV : 15,8%

pub : 12%

jeu vidéo : 4,1%

Le CDD d'usage est évidemment le contrat majoritaire.

36,2% des sondés ont travaillé au moins une fois à l'étranger (Europe, Japon, Amérique du Nord), souvent pour une durée de six mois à un an.

68% ont signé leur premier contrat en France, 5,3% aux USA.

Sur la durée considérée, la « fuite des talents », à laquelle on a parfois reproché à Gobelins de contribuer, n'est donc pas attestée. On note toutefois un fort contraste avec la promotion sortie en 2014, dont 40% ont choisi un départ direct pour le Canada.

Ces flux sont déterminés par les besoins de la production internationale, ce qui n'est pas nouveau. Ce qui l'est peut-être davantage, c'est qu'ils sont désormais largement gouvernés par la guerre fiscale entre les territoires soucieux d'attirer des productions, donc des compétences.

Les périodes de chômage sont rares pour les anciens étudiants de Gobelins : 36% déclarent avoir connu 1 fois une période sans emploi de plus de 2 mois ; 23% plusieurs fois (mais éventuellement par choix : congé, projet personnel...) ; 45% jamais.

<b>ILOI</b>
-------------

Fac Pierre Ayma, Rue du 8 mars, Parc de l'Oasis, 97420 Le Port	02 62 43 08 81
<a href="http://www.iloil.fr">www.iloil.fr</a>	
info@iloil.fr	

**Intitulé de la formation :**    **MAAJIC ( Multimédia, Audiovisuel, Animation, Jeu vidéo, Information et Communication )**

**Intégration dans le LMD :** oui ( Licence « Communication et Médias » de l'EJCAM)

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

- MAAJIC 1 : Bacheliers
- MAAJIC 2 : BAC+1 validé
- MAAJIC 3 : BAC+2 validé

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

2013-2014 : ... en cours

2012-2013 :

- 42 diplômés L3 sur 49 (première année de la mise en place de la Licence)
- 46 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 49

2011-2012 :

- 50 diplômés au DU BAC+3 Infocom de l'EJCAM sur 55
- 49 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 55

2010-2011 :

- 16 diplômés au DU BAC+3 Infocom de l'EJCAM sur 17
- 16 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 17

**Coût de la formation :** 300 à 500 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 ans

**La formation :** formation professionnelle initiale.

**Programme de la formation :**

- **1re année :** 1080 h : fondamentaux en infographie – découverte des différentes options professionnelles (Multimédia, Audiovisuel, Animation 2D, Animation 3D, Jeu Vidéo) – photographie – son – histoire de l'art – esthétique – sociologie de la

communication – anglais – dessin de perspective – anatomie – écriture de scénario – storyboard – culture Internet – bureautique – book artistique

- **2e année** : 1080 h : apprentissages techniques (Multimédia, Audiovisuel, Animation 2D, Animation 3D, Jeu Vidéo) – conception et réalisation de projets de communication – anglais – initiation aux théories de la communication – communication – connaissance de l'écriture et de la lecture des médias – initiation au droit des médias – nouveaux médias – usages des TIC
- **3e année** : 1080 h : apprentissages techniques (Multimédia, Audiovisuel, Animation 2D, Animation 3D, Jeu Vidéo) – conception et réalisation de projets crossmédias – média training – information et communication dans les entreprises – techniques d'écriture – écriture web et audiovisuel – développement des réseaux – droit des médias – économie des médias

### Métiers préparés

- Les métiers de l'animation traditionnelle (intervalliste, storyboardeur, coloriste, ...)
- Les métiers de l'animation 3D (modeleur 3D, textureur, riggeur, animateur, ...)
- Les métiers de l'audiovisuel (cadreur, preneur de son, monteur, ...)
- Game designer
- Concepteur multimédia

### Stage(s) durant la formation

- MAAJIC 1 : pas de stage en entreprise
- MAAJIC 2 : stage en entreprise de 400h
- MAAJIC 3 : stage en entreprise de 400h

### Projet de fin d'études

- MAAJIC 1 : book artistique
- MAAJIC 2 : projet de communication
- MAAJIC 3 : projet crossmédia

**Intitulé de la formation :**     **MAAJOR ( Multimédia, Audiovisuel, Animation et Jeu vidéo, Orienté Réalisation )**

### Intégration dans le LMD : oui

- Master « Métier de l'expertise et de la recherche en information, communication et nouveaux médias » de l'EJCAM
- Master « Création et Edition Numérique » de l'université de Paris8.

**Reconnaissance de l'État :** oui

### Profil des entrants :

- MAAJOR 1 : BAC+3 validé
- MAAJOR 2 : BAC+4 validé

### Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :

2013-2014 : ... en cours

2012-2013 :

- 14 diplômés M2 sur 14
- 14 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 14

2011-2012 :

- 27 diplômés M2 sur 30
- 28 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 30

2010-2011 :

- 25 diplômés M2 sur 27
- 27 admis au certificat professionnel (non inscrit au RNCP) sur 27

**Coût de la formation :** 500 € / an

**Durée de la scolarité :** 2 ans

**La formation :** formation professionnelle initiale.

**Programme de la formation :**

- **1re année :** 1080 h : année de pré-production : apprentissages techniques (Multimédia, Audiovisuel, Animation 2D, Animation 3D, Jeu Vidéo) – conception de projet – masterclass sur le son – droit des nouvelles technologies – culture générale – recherche d’information – stratégies des médias – information et veille stratégique
- **2e année :** 1080 h : année de production : réalisation de projet – communication et organisation – théorie de la communication – écriture informative – marchés publicitaires – prospective et usages des TIC

**Métiers préparés**

- Les métiers de l’animation traditionnelle (animateur, storyboardeur, coloriste, ...)
- Les métiers de l’animation 3D (modeleur 3D, textureur, riggeur, animateur, ...)
- Les métiers de l’audiovisuel (cadreur, preneur de son, monteur, ...)
- Game designer
- Concepteur réalisateur multimédia

**Stage(s) durant la formation**

- MAAJOR 1 : pas de stage en entreprise
- MAAJOR 2 : stage en entreprise de 400h

**Projet de fin d’études**

- MAAJOR 1 : présentation des pré-productions
- MAAJOR 2 : projet réalisé

## Institut Sainte-Geneviève

64, rue d'Assas 75006 Paris	01 44 39 01 00
<a href="http://www.saintegenevieve6.org">www.saintegenevieve6.org</a>	
isgplt@wanadoo.fr	

**Intitulé de la formation :** DMA cinéma d'animation

**Intégration dans le LMD :** oui

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

- **Âge :** de 17 à 24 ans
- **Sexe féminin :** 50 %
- **Sexe masculin :** 50 %
- **Origine :** Île-de-France 60 %, province 40 %
- **Niveau d'études :** STI Aa 40 %, MANAA 40 %, autres 20 %
- **Classe préparatoire :** établissements privés 60 %, établissements publics 40 %

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- 2010 : 63,6 % de réussite en juillet, 100 % de réussite avec rattrapage
- 2009 : 71,4 % de réussite en juillet, 100 % de réussite avec rattrapage
- 2008 : 72,7 % de réussite en juillet, 100 % de réussite avec rattrapage

**Coût de la formation :** 2 100 € / an

**Durée de la scolarité :** 2 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

- **1re année :** enseignement général (français, anglais, sciences physiques, économie et gestion), enseignement artistique (expression plastique, cinématographie), enseignement professionnel (studio de création, studio de fabrication, studio d'infographie 2D/3D)
- **2e année :** enseignement général (français, anglais, sciences physiques, économie et gestion), enseignement artistique (expression plastique, cinématographie), enseignement professionnel (studio de création, studio de fabrication, studio d'infographie 2D/3D)

## Métiers préparés

Animateur

## Stage(s) durant la formation

4 à 6 semaines par an

## Projet de fin d'études

- Pratique : film de fin d'études
- Mémoire : en cinématographie

## Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

35 réponses sur 36 pour 3 années considérées : 2010-2011-2012

- Formations avant le DMA

MANAA : 21

Prépas : 3

- Après le DMA

30/35 continuent dans d'autres écoles

Dans l'animation : 29

EMCA : 14

ATI : 8

Gobelins : 4

Supinfocom Valenciennes : 1

ENSAD : 1

Université britannique : 1

Même remarque que pour Estienne : bon accès à des formations ultérieures de qualité.

Axe fort Sainte-Geneviève/EMCA

Hors animation : 1

Pivault (illustration)

<b>ISART DIGITAL</b>
----------------------

2, rue de la Roquette 75011 PARIS	01 48 07 58 48
<a href="http://www.isartdigital.com">www.isartdigital.com</a>	
informations@isartdigital.com	

**Intitulé de la formation :**

- Cinéma d'Animation 3D
- Cinéma 3D FX

**Intégration dans le LMD :** non**Reconnaissance de l'État :** oui (Titre RNCP)**Profil des entrants :**

- **Âge :** 18 à 26 ans
- **Sexe féminin :** 40 %
- **Sexe masculin :** 60 %
- **Niveau d'études :** bac ou +

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

85% des étudiants obtiennent leur diplôme

**Coût de la formation :** 6 600 € / an**Durée de la scolarité :** 3 ans (pour les deux Formations)

## **La formation : Cinéma d'Animation 3D**

### **Programme de la formation :**

- Acquérir les compétences d'un infographiste 2D/3D polyvalent, pouvant travailler dans chaque spécialité du cinéma d'animation 3D,
- Développer sa créativité et sa sensibilité aux arts et aux enjeux des productions cinématographiques,
- Connaître toutes les étapes et techniques de la fabrication d'un film 3D : scénario, développement visuel, storyboard, animation, éclairage, matières et textures,
- Travailler en équipe, concevoir, développer et fabriquer un court métrage d'animation 3D,
- Développer ses connaissances en gestion de projet, management, communication.

### **Métiers préparés**

- Animateur 3D,
- Storyboarder,
- Character et environment designer,
- Directeur artistique,
- Look Development Artist,
- 3D Modeling, Texturing, Shading Artist,
- Matte painter,
- Coloriste.

### **Stage(s) durant la formation**

3 mois de stage minimum par année de formation ou contrat de professionnalisation.

### **Projet de fin d'études**

- Court métrage en animation 3D,
- Bande démo et book de réalisations.

## La formation : Cinéma 3D FX

### Programme de la formation :

- Acquérir les compétences d'un infographiste polyvalent pouvant créer des effets spéciaux pour le cinéma et l'audiovisuel (en compositing et en utilisant les outils 3D),
- Développer sa créativité, acquérir les techniques avancées de la 3D et de la modification des images filmées,
- Travailler en équipe, concevoir, préparer et réaliser tous types d'effets spéciaux au travers de projets de courts métrages,
- Comprendre les enjeux et les techniques de l'organisation du tournage d'un film,
- Développer ses connaissances en gestion de projet, management, communication.

### Métiers préparés

- Superviseur d'effets spéciaux et de tournage
- CG Artist,
- Compositing Artist,
- 3D Modeling, Texturing, Shading Artist,
- FX Technical Director,
- Motion Designer.

### Stage(s) durant la formation

3 mois minimum par année de formation ou contrat de professionnalisation.

### Projet de fin d'études

- Court-métrage filmé avec incrustation d'effets spéciaux 3D,
- Bande démo.

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

L'enquête porte sur les années 2012/2013 et 2014, 100 % des diplômés ont répondu, soit 46 personnes sur les 3 dernières années 2012/2013/2014.

Formation avant le cursus :

Majorité de bac général essentiellement S, L et ES

Majorité ayant suivi une formation supérieure post bac avant d'intégrer le cursus ISART Digital (niveau bac +2 à + 3, en arts , arts appliqués, communication...)

Parcours après le cursus :

70 % des diplômés travaillent en sortant de l'école dont 64 % dans le secteur de l'animation ( 13% en CDI, 6.5 % en CDD, 37 % en CDDU, et 6.5 % en auto entrepreneur)

10 % sont en poursuite d'études

10% sont partis pour travailler à l'étranger (Japon , Canada)

10 % sont en recherche d'emploi

## La Poudrière

La Cartoucherie, Rue de Chony 26500 Bourg-lès-Valence	04 75 82 08 08
www.poudriere.eu	
contact@poudriere.eu	

**Intitulé de la formation :** Réalisateur de films d'animation

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

- Âge : 24 ans en moyenne

- Répartition hommes - femmes : parité sur une moyenne de dix ans, mais très variable d'une année à l'autre

- Origine : France 70 %, Europe 20 %, reste du monde 10 %

- Niveau d'études : bac+3 en moyenne

- Formations antérieures : écoles d'animation, arts appliqués, Beaux-Arts (DNAP ou DNSEP), écoles de communication audiovisuelle et autres filières image, écoles de cinéma, autodidactes, professionnels de l'animation

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :** 9-10 étudiants par an

- 2008 : 100 %
- 2009 : 90 %
- 2010 : 100 %

**Coût de la formation :** 1 000 € / an

**Durée de la scolarité :** 2 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

- À titre principal : réalisation personnelle ou collective de travaux et exercices, selon des techniques laissées au libre choix de chacun, en s'approchant autant que possible des contraintes de la production
- Aspects économiques, juridiques et logistiques du secteur

- Dessin, anglais, revue de presse, cinéma et autres sorties culturelles

### Métiers préparés

- Métiers de la réalisation de films d'animation : réalisation, direction artistique, scénario, storyboard
- Fonctions d'assistantat correspondantes

### Stage(s) durant la formation

Pas de stage

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études : court métrage personnel d'environ 4 minutes

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

La Poudrière se définissant comme une école de réalisation de fin de cursus, ses étudiants sont supposés ne pouvoir y accéder qu'à la condition d'avoir acquis auparavant la formation technique en animation indispensable. Il est donc éclairant de savoir quelles formations ils ont suivies.

- Avant le cursus

Sur 32 étudiants français recrutés de 2010 à 2014, soit 5 promotions

En année n - 1

EMCA : 11

Gobelins : 4

Emile Cohl : 4

ESAAT : 4

ENSAD : 2

ESAD Strasbourg : 1

Atelier de Sèvres : 1

Lycée Marie Curie : 1

ESAG : 1

Beaux- Arts et divers : 3

Soit 25 d'écoles du RECA. On note un flux important de EMCA vers la Poudrière

En année n - 2

ESAAT : 7

EMCA : 2

Ecole Estienne : 2

Atelier de Sèvres : 2

Ecole d'architecture : 1

- Après le cursus

Pour les années 2010-2011-2012 nous avons obtenu 89% de réponses

Sur 24 étudiants ayant répondu :

Etudiants travaillant dans l'Animation : 17, pas tous réalisateurs, évidemment !  
    dont 1 à l'étranger  
dans le Design/illustration/édition : 4  
dans le Jeu vidéo : 1

## L'atelier

73 rue de l'épineuil 16710 St yrieix sur Charente	05 17 50 33 11
<a href="http://www.ecolelatelier.com">www.ecolelatelier.com</a>	
ecolelatelier@gmail.com	

**Intitulé de la formation :** Formation animation 2D traditionnelle et numérique  
 Il existe aussi : Année préparatoire en dessin  
 Et SMAART formation : artiste transmédia

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** non

**Profil des entrants :**

Age des entrants de 18 à 27 ans

Origine : France entière et étranger

Le niveau d'études à l'entrée est variable : de bac à bac + 5, en majorité les candidats ont suivi des études artistiques et / ou plusieurs classes préparatoires avant de postuler à L'Atelier.

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

Pas de diplôme.

**Coût de la formation :** 5000 € / an

**Durée de la scolarité :** 3 ans

- **La formation :** Formation initiale sur 3 ans (3ème année de spécialisation).
- L'objet de la formation est de préparer les étudiants aux divers métiers techniques et créatifs du dessin animé. La formation s'appuie sur l'enseignement du dessin et des techniques de l'animation.  
Principes pédagogiques de la formation
- Ciné 1 : Apprentissage des bases fondamentales : travail de fond des techniques de dessin et d'animation 2D, méthodologie appliquée aux métiers de l'animation, développement de la concentration et de la productivité.
- Ciné 2 : Application : application des bases fondamentales, implications artistiques, développement de l'efficacité et de la qualité, travail sur les logiciels.
- Ciné 3 : Spécialisation : approfondissement des techniques, développement de projets personnels et réalisations en équipe, ouverture vers les domaines du cinéma, du jeu vidéo, du "transmedia".

## Programme de la formation :

- Matières enseignées pendant le cursus
- Les bases fondamentales du dessin (composition, perspective appliquée, construction de personnages, pratique du dessin d'observation, étude du posing, couleur traditionnelle et numérique)
- L'animation (principes de base de l'animation traditionnelle et pratique du dessin animé (2D): animation traditionnelle et numérique (logiciels utilisés en production) , initiation en ciné 3 à l'animation 3D en workshop
- Design (design de personnages – méchas – props – décor)
- Layout
- Décor
- Storyboard et narration (sur un projet personnel)
- Mime
- Compositing
- Initiation à l'illustration et la bande dessinée
- Les projets (développement d'un projet personnel obligatoire à partir de la deuxième année, techniques de présentation de projet (écrit et oral)
- Les films en équipe ou "training"(fabrication et gestion de différents types de productions)
- Connaissance des différents statuts et du milieu professionnel
- Constitution d'un book et d'une démo (accompagnement dans les contacts avec des professionnels)
- L'Atelier collabore avec des intervenants professionnels pour des cours spécifiques, des workshops et des conférences (exemple : scénario – story board – animation sur logiciel spécifique – la marionnette – acting – mime, réalisation etc...)

### Métiers préparés

Métiers préparés en sortie de formation : animateur, layoutman, décorateur, story boarder, designer, assistant réalisateur, compositing.

Postes accessibles par la suite : superviseur layout, superviseur en animation, auteur graphique.

### Stage(s) durant la formation

Stages possibles

### Projet de fin d'études

Des projets sur de très courtes durées en équipe tout au long du cursus et la possibilité en troisième année d'élaboration des projets dits animés (films, projets « transmédia ») et d'en assurer la concrétisation en équipe ou individuellement.

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 4 dernières années

100% de réponses (39/39) pour 4 années considérées : 2009-2010-2011-2012.

- Formations avant le cursus

Prépas ou MANAA : 15

Ecoles d'animation : 16

bac : 5

Formations sans rapport direct : 3

- A la fin du cursus

Poursuite d'études : 0

Sans emploi : 1

Studios étrangers : 3

Studios français : 31

Indépendant : 1

Hors animation : 3 (BD/illustration)

Très fort pourcentage de professionnalisation à la fin d'un cursus court (3 ans), tendant à démontrer l'adéquation au marché de cette formation.

<b>L'IDEM</b>
---------------

31/33 rue Chateaubriand 66270 LE SOLER	04 68 92 53 84
<a href="http://www.lidem.eu">www.lidem.eu</a>	
info@lidem.eu	

**Intitulé de la formation :**

- Concepteur, Réalisateur d'animation 2D/3D

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** Titre Niveau II enregistré au RNCP enregistré et publié au JO du 22/04/2012

**Profil des entrants :**

- 75% Bac
- 25% Bac+

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

2011 : 12 diplômés

2012 : pas de diplômés (durée de la formation augmentée d'une année)

2013 : 10 diplômés

**Coût de la formation :** 5950 € l'année

**Durée de la scolarité :** 4 ans avec l'année préparatoire

**La formation :****Programme de la formation :**

## 1ère année

---

HISTOIRE DE L'ART  
STORYBOARD  
PHOTO  
INFORMATIQUE / GESTION POSTE DE TRAVAIL  
DESSIN D'ANIMATION  
DESSIN ARTISTIQUE  
3D  
P.A.O  
TECHNIQUES DE PRODUCTION  
CULTURE COM ET PUB  
CULTURE CINEMA  
CULTURE STYLES GRAPHIQUES  
MODULE TECHNIQUE /FLASH/AFTER...  
MODULE BOARD/ANIMATION/MONTAGE  
LANGUES VIVANTES : LV1 / LV2  
PARTIELS, EXAMENS ET ORAUX

## 2<sup>e</sup> année

---

SCENARIO  
STORYBOARD  
DESIGN  
COLORISATION / MATTE PAINTING  
TECHNIQUES DE PRODUCTION  
PRODUCTION  
TECHNIQUE 3D : MODELISATION /ANIMATION/ROSCOPIE/RENDU  
ANIMATIC 3D  
PROJETS 2D-3D  
MODULE TECHNIQUE /NUKE/FX...  
TP  
ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL  
LANGUES VIVANTES : LV1 / LV2  
STAGE  
PARTIELS, EXAMENS ET ORAUX

## 3<sup>e</sup> année

---

3D  
PROJETS  
PRODUCTION – ENVIRONNEMENT PRO  
COLORISATION –MAPPING \_ TEXTURING  
MATTE PAINTING  
LANGUES VIVANTES : LV1 / LV2  
ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL  
STAGE  
PARTIELS, EXAMENS ET ORAUX

**Métiers préparés**

- Character designer , story-boarder , animateur 2D, animateur 3D, monteur truquiste, modeleur, ...etc... selon leurs performances en dessin ou en informatique.

### Stage(s) durant la formation

2 stages : 2 mois et 3 mois minimum

### Projet de fin d'études

Présenté en Jury de fin d'année

Mais ce projet n'est pas systématique

## LISAA

7 rue Armand Moisant 75015 Paris	01 71 39 88 00
<a href="http://www.lisaa.com">www.lisaa.com</a>	
info@lisaa.com	

**Intitulé de la formation :** Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D  
Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 3D

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui, Titre homologué niveau II

**Profil des entrants :**

- **Âge :** entre 17 et 26 ans à l'entrée de la première année, 19 ans en moyenne
- **Sexe féminin :** 38 %
- **Sexe masculin :** 62 %
- **Origine :** Paris et région parisienne 62,7 %, province 31,3 %, autres 6 %
- **Niveau d'études :** majoritairement niveau bac, certains niveau bac+2 ou bac+3

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

Non Communiqué

**Coût de la formation :** 7 710 € + 310€ / an

**Durée de la scolarité :** 4 ans

**La formation :** Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D

**Programme de la formation :**

- À titre principal : réalisation personnelle ou collective de travaux et exercices, selon des techniques laissées au libre choix de chacun, en s'approchant autant que possible des contraintes de la production
- Aspects économiques, juridiques et logistiques du secteur
- Dessin, anglais, revue de presse, cinéma et autres sorties culturelles

**Métiers préparés**

- Métiers de la réalisation de films d'animation : réalisation, direction artistique, scénario, storyboard

- Fonctions d'assistantat correspondantes

### Stage(s) durant la formation

Pas de stage

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études : court métrage personnel d'environ 4 minutes

**La formation :** Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D

### Programme de la formation :

- **1re année - préparatoire :** acquisition des fondamentaux (culture générale, dessin, couleur, créativité, storyboard, animation, infographie, scénographie)
- **2e et 3e années - cycle supérieur :** apprentissage des techniques d'animation 2D et des méthodologies de production, acquisition des techniques logicielles, renforcement du dessin et de la culture cinématographique, développement d'univers visuels
- À l'issue de la troisième année, après le stage, une certification est attribuée
- **4e année - gestion de production et techniques numériques d'animation 3D :** approche transversale des métiers autour de la 3D pré-calculée, mise en œuvre des techniques de planification et de gestion de production

### Métiers préparés

- Infographiste 2D spécialisé en animation, traitement d'image ou compositing
- Storyboarder
- Intervalliste

### Stage(s) durant la formation

Stage d'un mois minimum en fin de 3e et de 4e années

### Projet de fin d'études

- **Pratique :** projet de film d'animation, accompagné de son making of, de son dossier graphique et de son dossier de présentation en fin de 2e, 3e et 4e années
- **Mémoire :** rapport de stage et soutenance devant un jury en fin de 3e et de 4e

**La formation :** Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D

### Programme de la formation :

- À titre principal : réalisation personnelle ou collective de travaux et exercices, selon des techniques laissées au libre choix de chacun, en s'approchant autant que possible des contraintes de la production
- Aspects économiques, juridiques et logistiques du secteur
- Dessin, anglais, revue de presse, cinéma et autres sorties culturelles

### Métiers préparés

- Métiers de la réalisation de films d'animation : réalisation, direction artistique, scénario, storyboard
- Fonctions d'assistantat correspondantes

### Stage(s) durant la formation

Pas de stage

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études : court métrage personnel d'environ 4 minutes

**La formation :** Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 3D

### Programme de la formation :

- **1re année - préparatoire :** acquisition des fondamentaux (culture générale, dessin, couleur, créativité, storyboard, animation, infographie, scénographie)
- **2e et 3e années - cycle supérieur :** apprentissage des techniques d'animation 3D et des méthodologies de production, acquisition des techniques logicielles, renforcement du dessin et de la culture cinématographique, développement d'univers visuels
- À l'issue de la troisième année, après le stage, une certification est attribuée
- **4e année - gestion de production et techniques numériques d'animation 3D :** approche transversale des métiers autour de la 3D pré-calculée, mise en œuvre des techniques de planification et de gestion de production

### Métiers préparés

- Infographiste 3D spécialisé en modélisation, setup, animation ou rendu
- Storyboarder
- Intervalliste

### Stage(s) durant la formation

Stage d'un mois minimum en fin de 3e et de 4e années

### Projet de fin d'études

- **Pratique :** projet de film d'animation, accompagné de son making of, de son dossier graphique et de son dossier de présentation en fin de 2e, 3e et 4e années
- **Mémoire :** rapport de stage et soutenance devant un jury en fin de 3e et de 4e

## Ecole Georges Méliès

4, rue Pasteur 94310 Orly	01 48 90 86 23
<a href="http://www.ecolegeorgesmelies.fr">www.ecolegeorgesmelies.fr</a>	
ecolemelies@gmail.com	

**Intitulé de la formation :** - Atelier des Beaux Arts de l'Ecole Georges Méliès  
- Artisan de l'Image Animée

**Intégration dans le LMD :** oui

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

- Profil privilégié : candidat ayant déjà un bagage de connaissances et de pratiques des arts plastiques ou appliqués
- Autres profils : quelque soit la filière du BAC, tous les profils sont acceptés et peuvent candidaté au concours soit pour l'Atelier des Beaux Arts ou pour la 1<sup>ère</sup> année Artisan de l'Image Animée. La motivation et la créativité de chacun est l'élément prioritaire.
- 

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

- Certificat d'Artisan de l'Image Animée : 100%

**Coût de la formation :** 5 900 à 6 900 € / an

Possibilité de bourse nationale (CROUS de Versailles) grâce au partenariat avec l'Université d'Evry Val d'Essonne. Une bourse d'excellence et solidaire peut être octroyée par l'Institut Georges Méliès.

**Durée de la scolarité :** 1 année de mise à niveau non obligatoire (Atelier des Beaux Arts)  
Cursus principal Artisan de l'Image Animée : 3 à 5 ans.

**La formation :** Artisan de l'Image Animée

**Programme de la formation :**

- **Atelier des Beaux Arts :** apprentissage des fondamentaux artistiques indispensables dessin, sculpture, modelage, peinture, l'anatomie, morphologie, l'histoire de l'art, histoire du cinéma.

- **1re année - approfondissement des connaissances et des savoir-faire fondamentaux** : dessin, sculpture et modelage, peinture, anatomie, morphologie, culture artistique (histoire de l'art comparée, histoire du cinéma, analyse filmique), initiation à l'animation et développement de la direction artistique.
- **2e année - développement des connaissances des principes de l'animation et de ses techniques** : outils de réalisation traditionnels, sensibilisation à la culture de l'image animée, stop motion, découpage, pixilation, animation traditionnelle 2D et volume, animation 2D numérique, projet réel de production
- **3e année - apprentissage des outils numériques 2D et 3D**, développement et fabrication des étapes du flux de production (pipeline) et découverte des savoir-faire associés : méthodologie de réalisation 3D, animation 3D, orientation vers une spécialisation (animation/ image), projet réel de production, pré-production du film de diplôme
- **4e année - réalisation d'un court-métrage en équipe** : mise en place des plannings de gestion de production, partage et complémentarité des tâches.
- **5<sup>ème</sup> année** – Master 2 en apprentissage : année de spécialisation.

### Métiers préparés

- Animateur 3D, modélisation, setup, animation ou rendu,
- Animateur 2D spécialisé en animation, traitement d'image ou compositing
- Monteur truquiste, truqueur effets visuels, motion capture, VXF, prévisualisation
- Texturing, rigging, rendu de l'image, direction artistique...

### Stage(s) durant la formation

2 à 3 mois de stage hors année scolaire

### Projet de fin d'études

- **Pratique** : court métrage réalisé en équipe et présenté devant un jury de professionnels
- **Mémoire** : dossier de pré-production (pitch, scénario/note d'intention, bible graphique, storyboard, making of)

## Supinfocom Arles

2, rue Yvan Audouard, CS 60004 13637 Arles	04 90 99 46 90
<a href="http://www.supinfocom-arles.fr">www.supinfocom-arles.fr</a>	
contact@supinfocom-arles.fr	

**Intitulé de la formation :** Réalisateur numérique

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui

**Profil des entrants :**

- **Âge :** 17-18 ans en 1re année, 21 ans et + en 3e année
- **Sexe masculin :** majoritaire à l'heure actuelle mais les classes ont tendance à se féminiser (18 filles sur 34 en 1re année)
- **Origine :** province 70 %, étranger 30 %

**Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :** 100 %

**Coût de la formation :** de 6 150 à 7 380€ / an

**Durée de la scolarité :** 5 ans

**La formation :**

**Programme de la formation :**

- **1re et 2e années - découverte et consolidation :** découverte des enjeux du monde de l'animation, acquisition des outils, méthodes de travail, culture générale artistique, développement et structuration du potentiel créatif
- **3e année - qualification niveau basique « Réalisateur numérique » :** projet de réalisation d'un film structurant l'année, apprentissage de l'outil 3D,
- **4e année - perfectionnement et spécialisation (compétences spécifiques) :** articulation de l'année entre tronc commun (setup, animation, lighting, rendu, modelling Zbrush, lighting, son, Maya) et formation spécifique (3 axes : métiers de la réalisation, arts visuels, métiers de l'animation), production en relation avec le monde professionnel, préparation du film de diplôme
- **5e année - maîtrise - qualification (professionnalisation) :** réalisation du film de diplôme

### Métiers préparés

- Réalisateur numérique
- Réalisateur metteur en scène
- Directeur artistique
- Storyboarder
- Chef de projet
- Superviseur modélisation
- Superviseur animation 3D
- Superviseur rendu (lighting)
- Superviseur effets spéciaux

### Stage(s) durant la formation

2 stages de 2 mois : en 3e et 4e années

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études.

## Ecole Pivaut

26 rue Henri Cochard 44000 Nantes	02 40 29 15 92
www.ecole-pivaut.fr	
info@ecole-pivaut.fr	

Intitulé de la formation : Ecole d'animation 2D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

3530 € (1ère année - tronc commun)

3960 € (2e année)

3990 € (3e année)

Contenu de la formation :

Après avoir appris à faire un film d'animation lors de leur cursus, à l'issue de la 3<sup>e</sup> année, les étudiants présentent leur film devant un jury de professionnels extérieurs à l'école d'animation 2D.

Animation traditionnelle, papier découpé, 2D, numérique, marionnettes, tous les styles peuvent être abordés, le but étant que chaque étudiant exprime sa sensibilité par les moyens techniques et les acquis artistiques qui lui ont été enseignés pour faire un film d'animation. Une année supplémentaire de spécialisation en illustration est possible.

Compétences / métiers visés :

Scénario

Storyboard

Model sheet

Layout

Character Design

Décors

Compositing After Effects

Flash

Son

Clean

Prop's...

Nombre d'étudiants/promotion :

19/21 étudiants diplômés en 2013

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui en deuxième et troisième année

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : Non

## Supinfocom Rubika

10, avenue Henri-Matisse 59300 Aulnoy-lez-Valenciennes	03 27 51 33 00
supinfocom@rubika-edu.com	
<a href="http://supinfocom.rubika-edu.com">supinfocom.rubika-edu.com</a>	

**Intitulé de la formation :** Réalisateur numérique

**Intégration dans le LMD :** non

**Reconnaissance de l'État :** oui

### **Profil des entrants :**

Entrants accès niveau Bac :

- **Âge :** 16-17 ans
- **Sexe féminin :** 55 %
- **Sexe masculin :** 45 %
- **Origine :** Paris 33 %, province 65 %, étranger 2 %

### **Bilan statistique sur les trois dernières années du nombre de diplômes obtenus :**

100 % de diplômés hors labellisation ECTS

**Coût de la formation :** de 6 150 € à 7 380 € / an

**Durée de la scolarité :** 5 ans

### **La formation :**

#### **Programme de la formation :**

- **1re année - immersion :** culture générale, initiation artistique, initiation au volume, initiation technique
- **2e année - consolidation :** culture générale, pratique artistique, pratique volume, animation 2D, pratique des outils numériques
- **3e année - mise en pratique :** culture générale, narration, direction artistique, apprentissage des outils numériques, animation 2D/3D, réalisation d'un très court métrage expérimental
- **4e année - approfondissement des compétences/spécialisation :** réalisation et management, animation, direction artistique, sound design, réalisation d'un court métrage
- **5e année - professionnalisation :** production en équipe du film de diplôme

### Métiers préparés

- Réalisateur numérique
- Réalisateur metteur en scène
- Directeur artistique
- Storyboarder
- Chef de projet
- Superviseur modélisation
- Superviseur animation 3D
- Superviseur rendu (lighting)
- Superviseur effets spéciaux

### Stage(s) durant la formation

2 stages de 2 mois

### Projet de fin d'études

Film de fin d'études

### Parcours de formation : Etude auprès des étudiants des 3 dernières années

37/40 réponses pour 2013. Données insuffisantes pour les années précédentes.

Durée du cursus : 5 ans

- Avant le cursus : non communiqué
- Après le cursus

Poursuite d'étude : 0

Sans emploi : 0

Emploi dans studios d'animation ou de VFX : 28

dont studios étrangers : 12

## 3 Axes Pôle Numérique

53 rue de Lille 59200 Tourcoing	03 20 11 22 07
www.3axes-institut.com	
contact@3axes-institut.com	

Intitulé de la formation : Infographie 3D

Durée de la scolarité : 3 ans + 2 ans

Coût :

5600€ /an (1ère année)

5600€ /an (2e année)

5800€ /an (3e année)

Contenu de la formation :

Élaborer les technologies du futur en alliant l'art, la science et la pensée à des fins d'applications inédites et utiles, explorer les possibilités de combinaisons de tous ces domaines.

- **Ergonomie Numérique et Infographie 3D : BAC + 3 (ENI3D.L)**

*Tronc commun général professionnalisant de trois années ENI3D.L*

Apporter des compétences multiples au niveau artistique par une approche technique et des bases scientifiques. 3Axes Institut propose une formation généraliste sur la pratique et la théorie de l'image numérique recouvrant tous les domaines de création et d'applications : réalité virtuelle, interactivité, interface, jeux vidéo, animation 3D, effets spéciaux, multimédia, nouveaux médias, robotique...

- **Ergonomie Numérique et Infographie 3D : BAC + 5 (ENI3D.M)**

Compléter les acquis du BAC + 3 (ENI3D.L) : une formation spécialisante de 2 ans abordant les technologies les plus avancées dans les domaines spécifiques de la création et de l'innovation.

Cette formation intègre des applications professionnelles concrètes.

Le but est d'approfondir les connaissances acquises établies sur des compétences artistiques et techniques à destination de l'image numérique et des nouvelles technologies : image de synthèse, animations réalistes, réalité augmentée, serious game, installations artistiques complexes, interactivité, domotique, robotique, ergonomie, audiovisuel.

- **Le cursus BAC + 5 (ENI3D.M) débouche vers trois grands secteurs d'activité :**
  - Le cinéma d'effets spéciaux et d'animation
  - Le jeu vidéo et l'interactivité
  - Les interfaces, la programmation et les capteurs

Un stage professionnalisant en entreprise comportant un projet précis est automatiquement mis en place sur les quatre dernières années.

Compétences / métiers visés :

## L'infographie 3D

- Animateur 3D
- Concepteur – Modélisateur 3D
- Concepteur de texture
- Créateur d'environnements 2D / 3D (level designer)
- Créateur de personnages (character designer)

## La création de site web

- Designer web mobile
- Développeur web
- Ergonome web
- Infographiste webdesigner

## Le cinéma d'effets spéciaux

- Cinematic artist
- Effets spéciaux (FX artist)
- Technical artist

## Le graphisme

- Layout artist
- Storyboard artist

## Le jeu vidéo

- Game designer
- Level designer

## Métier polyvalent

- Directeur artistique
- Scénariste-réalisateur 3D

## Techniques innovantes d'interactivité

- Designer d'interaction
- [Développeur multimédia](#)

Nombre d'étudiants/promotion : NCDiplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui en deuxième et troisième annéesDurée du stage :Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : Non

## 3iS Arts Numériques

4 rue Blaise Pascal 78990 Élancourt	01 61 37 34 94
http://www.3is.fr/ dfasse@3is.fr	

Intitulé de la formation : ARTS NUMÉRIQUES

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

5 320 € (année préparatoire)

7 120 € (1ère année)

7 200 € (2e année)

7 280 € (3e année)

Contenu de la formation :

Enrichir un référentiel artistique et culturel : l'étudiant réactualise et complète ses connaissances en histoire de l'art, en culture générale et artistique.

Professionnaliser des pratiques artistiques : en trois ans, l'étudiant passe d'une pratique artistique amateur et empirique à une démarche créative professionnelle. Il assimile les cadres, les méthodologies et les réflexes propres à la technique, aux outils utilisés, en abordant la dramaturgie et la narration.

Acquérir des compétences techniques spécifiques : les étudiants se forment aux logiciels d'infographie 2D (Photoshop, TvPaint, After Effects...), 3D (3DSMax, Maya, Mudbox et XSI) au design sonore avec Protools et au montage image avec Premiere Pro ou Final Cut Pro.

Mettre en oeuvre des projets : Jeux vidéo, films d'animation 2D, 3D et en volume, effets spéciaux, motion design, films en pixilation, books animés, animations pour fond vert...

Nombre d'étudiants/promotion : NC

Compétences / métiers visés :

animateur 2D/3D et en volume

assistant réalisateur 2D/3D

décorateur/concept artist/environment artist/prop artist

character designer

storyboarder/layout man

superviseur FX/opérateur compositing/matte painter

rigger/skinner/lightning and rendering artist/texture artist

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	

Autres	
--------	--

Stage obligatoire : Oui, en troisième année

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## ARIES Aix en Provence

655 rue René Descartes - Parc de la Durance 13857 Aix en Provence	04 42 24 20 00
<a href="http://www.ecolearies.fr/">http://www.ecolearies.fr/</a> <a href="mailto:aix@aries-esi.net">aix@aries-esi.net</a>	

Intitulé de la formation : Images 3D et effets spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans + 1 année de spécialisation en Film d'animation

Coût :

- Bachelor Conception 3D : VFX 6 950 € 6 700 € (si réglé comptant)
- Année Expert film d'animation : 6 100€ ou 5 800€ (si réglé comptant)

Contenu de la formation :

Formation Cycle Expert Film d'Animation

Le Cycle Expert Film d'Animation Aries permet aux étudiants d'acquérir les compétences essentielles à la réalisation de films d'animation. L'étudiant approfondit ses compétences en images 3D et effets visuels. Il développe sa maîtrise des fondamentaux et des outils d'animation 2D et 3D. Il est formé au management de projet et d'équipe spécifiques à la fabrication de courts métrages d'animation. La pédagogie repose sur la pratique dans un contexte proche de celui d'une production filmique. L'enjeu est de réussir à mettre en œuvre ses compétences en situation professionnelle tout en acquérant esprit d'équipe, capacité à gérer les délais et les impératifs de fabrication. A l'issue de la formation, l'étudiant est capable de réaliser un court métrage d'animation, en assurant les choix et réalisations graphiques et artistiques, le management du projet et de l'équipe.

Conditions d'admission

- Titre de Concepteur 3D-VFX Aries ou équivalent (niveau II) ayant la maîtrise des logiciels Photoshop, Maya, After Effects, ZBrush.
- Bon niveau en dessin et en principes d'animation traditionnelle. Dossier de candidature, test, entretien, book créatif.

Diplôme

Diplôme de l'Ecole Aries Durée : 1 an

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D : modélisation, texture, rendus et éclairage, effets spéciaux numériques.  
Réalisateur d'animation.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Concepteur 3D - VFX est un titre RNCP Niveau II
Diplôme d'Etat	

Autres	
--------	--

Stage obligatoire : oui en 2e, 3e et 4e année.

Durée du stage : en 4<sup>e</sup> année, 2 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## ARIES Grenoble

8 chemin des Clos - Inovallée 38240 Meylan	04 76 41 00 00
<a href="http://www.ecolearies.fr/">http://www.ecolearies.fr/</a> <a href="mailto:grenoble@aries-esi.net">grenoble@aries-esi.net</a>	

Intitulé de la formation : Images 3D et effets spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans + 1 année de spécialisation en Film d'animation

Coût :

- Bachelor Conception 3D : VFX 6 950 € 6 700 € (si règle comptant)
- Année Expert film d'animation : 6 100€ ou 5 800€ (si comptant)

Contenu de la formation :

Formation Cycle Expert Film d'Animation

Le Cycle Expert Film d'Animation Aries permet aux étudiants d'acquérir les compétences essentielles à la réalisation de films d'animation. L'étudiant approfondit ses compétences en images 3D et effets visuels. Il développe sa maîtrise des fondamentaux et des outils d'animation 2D et 3D. Il est formé au management de projet et d'équipe spécifiques à la fabrication de courts métrages d'animation. La pédagogie repose sur la pratique dans un contexte proche de celui d'une production filmique. L'enjeu est de réussir à mettre en œuvre ses compétences en situation professionnelle tout en acquérant esprit d'équipe, capacité à gérer les délais et les impératifs de fabrication. A l'issue de la formation, l'étudiant est capable de réaliser un court métrage d'animation, en assurant les choix et réalisations graphiques et artistiques, le management du projet et de l'équipe.

Conditions d'admission

- Titre de Concepteur 3D-VFX Aries ou équivalent (niveau II) ayant la maîtrise des logiciels Photoshop, Maya, After Effects, ZBrush.
- Bon niveau en dessin et en principes d'animation traditionnelle. Dossier de candidature, test, entretien, book créatif.

Diplôme

Diplôme de l'Ecole Aries Durée : 1 an

Temps forts

- Une année rythmée par la réalisation en équipe d'un court métrage d'animation.
- Un accompagnement à la production cinématographique.
- Un stage en entreprise de deux mois minimum.

Programme

- **Ecriture cinématographique**
  - Concept, synopsis, script et scénario
  - Mise en scène et points de vue
  - Découpage
- **Concept design**
  - Design d'environnements
  - Character design
  - Design de véhicules
- **Postproduction**
  - Compositing
  - Montage et création de générique

- Conception sonore
- **Images de synthèse 3D et effets visuels**
  - Modélisation, textures et matériaux
  - Skinning et rigging
  - Mise en lumière, éclairage, pre-rendering
  - Techniques de rendus RenderMan
  - Motion Capture
  - Effets spéciaux numériques
- **Animation**
  - Animation 2D
  - Animation 3D
- **Enseignements généraux**
  - Anglais
  - Marketing
  - Droit
- **Management et gestion de production**
  - Méthodologies et gestion de la chaîne de fabrication
  - Gestion d'équipe
  - Financement d'un projet
  - Outils de promotion : making of, artbook
- **Mise en scène**
  - Story-board
  - Animatique
- **Logiciels utilisés**
  - Maya
  - Photoshop
  - Nuke
  - After Effects
  - Première

Nombre d'étudiant sortis par an :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D : 'infographiste 3D participe aux étapes de production d'objets, décors et personnages en 3D. La production d'image de synthèse nécessite des compétences techniques et créatives.

Sous la direction d'un directeur artistique, il effectue des recherches graphiques permettant de modéliser l'objet. Grâce aux textures et à l'éclairage, il lui donne une apparence, il peut aussi l'animer. L'infographiste 3D utilise un moteur de rendus pour présenter l'objet créé. Les images de synthèses sont utilisées dans différents domaines : architecture, publicité, film d'animation, R&D, architecture, jeu vidéo... En fonction du secteur et de l'envergure du projet, l'infographiste 3D peut acquérir une spécialisation : modélisation, texture, rendus et éclairage, effets spéciaux numériques.

Il travaille dans des studios de création (jeux vidéos, film d'animation...), des agences de communication généralistes ou interactives, dans des cabinets d'architectes, des entreprises industrielles ou en tant qu'indépendant.

- Réalisateur d'animation : Le réalisateur est le maître d'œuvre d'une production audiovisuelle en images de synthèse. A partir d'un scénario, il veille à la qualité de l'adaptation, au style ainsi qu'au découpage du projet.

Il dirige et coordonne avec les responsables des équipes artistiques et techniques les opérations d'étude, de préparation et de réalisation du film. Il est le garant du respect des

contraintes de production : concept artistique, budget et planning. Le réalisateur a une grande connaissance de l'image de synthèse, de l'animation 2D et 3D, des effets spéciaux, des processus de production filmique, du management de projet et des enjeux financiers.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Concepteur 3D - VFX est un titre RNCP Niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui en 2ème, 3ème année et 4ème année.

Durée du stage : en 4<sup>ème</sup> année, 2 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## ARIES Lyon

25 boulevard Jules Carteret - Gerland 69007 Lyon	04 72 33 00 00
http://www.ecolearies.fr/	
lyon@aries-esi.net	

Intitulé de la formation : Images 3D et effets spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans + 1 année de spécialisation en Film d'animation

Coût :

- Bachelor Conception 3D : VFX 6 950 € 6 700 € (si règle comptant)
- Année Expert film d'animation : 6 100€ ou 5 800€ (si comptant)

Contenu de la formation :

Formation Cycle Expert Film d'Animation

Le Cycle Expert Film d'Animation Aries permet aux étudiants d'acquérir les compétences essentielles à la réalisation de films d'animation. L'étudiant approfondit ses compétences en images 3D et effets visuels. Il développe sa maîtrise des fondamentaux et des outils d'animation 2D et 3D. Il est formé au management de projet et d'équipe spécifiques à la fabrication de courts métrages d'animation. La pédagogie repose sur la pratique dans un contexte proche de celui d'une production filmique. L'enjeu est de réussir à mettre en œuvre ses compétences en situation professionnelle tout en acquérant esprit d'équipe, capacité à gérer les délais et les impératifs de fabrication. A l'issue de la formation, l'étudiant est capable de réaliser un court métrage d'animation, en assurant les choix et réalisations graphiques et artistiques, le management du projet et de l'équipe.

Conditions d'admission

- Titre de Concepteur 3D-VFX Aries ou équivalent (niveau II) ayant la maîtrise des logiciels Photoshop, Maya, After Effects, ZBrush.
- Bon niveau en dessin et en principes d'animation traditionnelle. Dossier de candidature, test, entretien, book créatif.

Diplôme

Diplôme de l'Ecole Aries Durée : 1 an

Temps forts

- Une année rythmée par la réalisation en équipe d'un court métrage d'animation.
- Un accompagnement à la production cinématographique.
- Un stage en entreprise de deux mois minimum.

Programme

- **Ecriture cinématographique**
  - Concept, synopsis, script et scénario
  - Mise en scène et points de vue
  - Découpage
- **Concept design**
  - Design d'environnements
  - Character design
  - Design de véhicules
- **Postproduction**
  - Compositing
  - Montage et création de générique

- Conception sonore
- **Images de synthèse 3D et effets visuels**
  - Modélisation, textures et matériaux
  - Skinning et rigging
  - Mise en lumière, éclairage, pre-rendering
  - Techniques de rendus RenderMan
  - Motion Capture
  - Effets spéciaux numériques
- **Animation**
  - Animation 2D
  - Animation 3D
- **Enseignements généraux**
  - Anglais
  - Marketing
  - Droit
- **Management et gestion de production**
  - Méthodologies et gestion de la chaîne de fabrication
  - Gestion d'équipe
  - Financement d'un projet
  - Outils de promotion : making of, artbook
- **Mise en scène**
  - Story-board
  - Animatique
- **Logiciels utilisés**
  - Maya
  - Photoshop
  - Nuke
  - After Effects
  - Première

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D : 'infographiste 3D participe aux étapes de production d'objets, décors et personnages en 3D. La production d'image de synthèse nécessite des compétences techniques et créatives.

Sous la direction d'un directeur artistique, il effectue des recherches graphiques permettant de modéliser l'objet. Grâce aux textures et à l'éclairage, il lui donne une apparence, il peut aussi l'animer. L'infographiste 3D utilise un moteur de rendus pour présenter l'objet créé. Les images de synthèses sont utilisées dans différents domaines : architecture, publicité, film d'animation, R&D, architecture, jeu vidéo... En fonction du secteur et de l'envergure du projet, l'infographiste 3D peut acquérir une spécialisation : modélisation, texture, rendus et éclairage, effets spéciaux numériques.

Il travaille dans des studios de création (jeux vidéos, film d'animation...), des agences de communication généralistes ou interactives, dans des cabinets d'architectes, des entreprises industrielles ou en tant qu'indépendant.

- Réalisateur d'animation : Le réalisateur est le maître d'œuvre d'une production audiovisuelle en images de synthèse. A partir d'un scénario, il veille à la qualité de l'adaptation, au style ainsi qu'au découpage du projet.

Il dirige et coordonne avec les responsables des équipes artistiques et techniques les opérations d'étude, de préparation et de réalisation du film. Il est le garant du respect des

contraintes de production : concept artistique, budget et planning. Le réalisateur a une grande connaissance de l'image de synthèse, de l'animation 2D et 3D, des effets spéciaux, des processus de production filmique, du management de projet et des enjeux financiers.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Concepteur 3D - VFX est un titre RNCP Niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui en 2ème, 3ème année et 4ème année.

Durée du stage : en 4<sup>ème</sup> année, 2 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## ARIES Toulouse

34 rue Miramar 31200 Toulouse	05 61 62 00 00
http://www.ecolearies.fr/ toulouse @aries-esi.net	

Intitulé de la formation : Images 3D et effets spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans + 1 année de spécialisation en Film d'animation

Coût :

- Bachelor Conception 3D : VFX 6 950 € 6 700 € (si règle comptant)
- Année Expert film d'animation : 6 100€ ou 5 800€ (si comptant)

Contenu de la formation :

Formation Cycle Expert Film d'Animation

Le Cycle Expert Film d'Animation Aries permet aux étudiants d'acquérir les compétences essentielles à la réalisation de films d'animation. L'étudiant approfondit ses compétences en images 3D et effets visuels. Il développe sa maîtrise des fondamentaux et des outils d'animation 2D et 3D. Il est formé au management de projet et d'équipe spécifiques à la fabrication de courts métrages d'animation. La pédagogie repose sur la pratique dans un contexte proche de celui d'une production filmique. L'enjeu est de réussir à mettre en œuvre ses compétences en situation professionnelle tout en acquérant esprit d'équipe, capacité à gérer les délais et les impératifs de fabrication. A l'issue de la formation, l'étudiant est capable de réaliser un court métrage d'animation, en assurant les choix et réalisations graphiques et artistiques, le management du projet et de l'équipe.

Conditions d'admission

- Titre de Concepteur 3D-VFX Aries ou équivalent (niveau II) ayant la maîtrise des logiciels Photoshop, Maya, After Effects, ZBrush.
- Bon niveau en dessin et en principes d'animation traditionnelle. Dossier de candidature, test, entretien, book créatif.

Diplôme

Diplôme de l'Ecole Aries Durée : 1 an

Temps forts

- Une année rythmée par la réalisation en équipe d'un court métrage d'animation.
- Un accompagnement à la production cinématographique.
- Un stage en entreprise de deux mois minimum.

Programme

- **Ecriture cinématographique**
  - Concept, synopsis, script et scénario
  - Mise en scène et points de vue
  - Découpage
- **Concept design**
  - Design d'environnements
  - Character design
  - Design de véhicules
- **Postproduction**
  - Compositing
  - Montage et création de générique

- Conception sonore
- **Images de synthèse 3D et effets visuels**
  - Modélisation, textures et matériaux
  - Skinning et rigging
  - Mise en lumière, éclairage, pre-rendering
  - Techniques de rendus RenderMan
  - Motion Capture
  - Effets spéciaux numériques
- **Animation**
  - Animation 2D
  - Animation 3D
- **Enseignements généraux**
  - Anglais
  - Marketing
  - Droit
- **Management et gestion de production**
  - Méthodologies et gestion de la chaîne de fabrication
  - Gestion d'équipe
  - Financement d'un projet
  - Outils de promotion : making of, artbook
- **Mise en scène**
  - Story-board
  - Animatique
- **Logiciels utilisés**
  - Maya
  - Photoshop
  - Nuke
  - After Effects
  - Première

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D : 'infographiste 3D participe aux étapes de production d'objets, décors et personnages en 3D. La production d'image de synthèse nécessite des compétences techniques et créatives.

Sous la direction d'un directeur artistique, il effectue des recherches graphiques permettant de modéliser l'objet. Grâce aux textures et à l'éclairage, il lui donne une apparence, il peut aussi l'animer. L'infographiste 3D utilise un moteur de rendus pour présenter l'objet créé. Les images de synthèses sont utilisées dans différents domaines : architecture, publicité, film d'animation, R&D, architecture, jeu vidéo... En fonction du secteur et de l'envergure du projet, l'infographiste 3D peut acquérir une spécialisation : modélisation, texture, rendus et éclairage, effets spéciaux numériques.

Il travaille dans des studios de création (jeux vidéos, film d'animation...), des agences de communication généralistes ou interactives, dans des cabinets d'architectes, des entreprises industrielles ou en tant qu'indépendant.

- Réalisateur d'animation : Le réalisateur est le maître d'œuvre d'une production audiovisuelle en images de synthèse. A partir d'un scénario, il veille à la qualité de l'adaptation, au style ainsi qu'au découpage du projet.

Il dirige et coordonne avec les responsables des équipes artistiques et techniques les opérations d'étude, de préparation et de réalisation du film. Il est le garant du respect des

contraintes de production : concept artistique, budget et planning. Le réalisateur a une grande connaissance de l'image de synthèse, de l'animation 2D et 3D, des effets spéciaux, des processus de production filmique, du management de projet et des enjeux financiers.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Concepteur 3D - VFX est un titre RNCP Niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui en 2ème, 3ème année et 4ème année.

Durée du stage : en 4<sup>ème</sup> année, 2 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## Autograph

35, rue Saint-Blaise 75020 Paris	01 43 70 00 22
<a href="http://www.autograf.fr/">http://www.autograf.fr/</a>	
<a href="mailto:d.toupenet@autograff.fr">d.toupenet@autograff.fr</a>	

Intitulé de la formation : Video Game Art / 3D

Durée de la scolarité : 3 ou 5 ans

Coût :

6 600 € / an

Contenu de la formation :

La première année de formation, la mise à niveau en arts appliqués, est consacrée à l'apprentissage des techniques de base du dessin, de la création graphique, de la PAO, de l'animation 3D et de l'analyse d'espace. Elle est finalisée par une application pratique en entreprise de 4 semaines.

La deuxième année de formation est consacrée à la réalisation d'un film d'animation 3D. Elle s'achève par une application pratique en entreprise de 6 à 8 semaines. L'année est calquée sur le processus de réalisation professionnel d'un film d'animation :

- le concept ;
- le scénario (l'idée originale) ;
- la mise en forme du scénario sous forme de storyboard ;
- la recherche de la charte graphique : décors, personnages, objets qui constitueront l'univers dans lequel évoluera le/les personnages ;
- la modélisation, de tous les éléments (décors, personnages, objets) ;
- le squelette et son affectation au maillage ;
- les textures et la mise en place de l'éclairage ;
- les animations, et les morphings définis par les besoins du scénario ;
- la réalisation : les cinématiques storyboard, le compositing (effets spéciaux) et la sonorisation.

La troisième année est consacrée à la réalisation d'un jeu vidéo en équipe. La formation est finalisée par une application pratique en entreprise de 6 à 8 semaines. Elle permet la professionnalisation des acquis de deuxième année. Elle se calque sur le processus de réalisation d'un jeu vidéo avec l'apprentissage du métier de level designer, celui qui a pour rôle de recréer directement dans le moteur de jeu les décors et mises en scène à partir des éléments fournis par le game designer, l'infographiste et l'animateur. Chaque étudiant a la responsabilité d'un niveau. Il apprend à gérer la scénarisation du jeu : il définit la quête du personnage, les ramifications du scénario (différentes suites d'actions possibles pour arriver au but). Il aborde les questions que doit se poser le game designer : le personnage suscitera-t-il l'intérêt du joueur, la combinaison personnages/décors/scénario est-elle cohérente ?

Nombre d'étudiants/promotion:

Compétences / métiers visés :

infographiste 3D, character designer, storyboarder, modelleur, renderer designer, animateur 3D, level designers.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Le mastère, RNCP de niveau I
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage :

Bachelor : 6 ou 8 semaines obligatoires

Mastère : 25 semaines obligatoires

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : oui ou contrat professionnel

<b>Cifacom</b>
----------------

27 rue du Progrès 93100 Montreuil	01 41 72 08 08
<a href="http://www.cifacom.com/">http://www.cifacom.com/</a>	
<a href="mailto:contact@cifacom.com">contact@cifacom.com</a>	

Intitulé de la formation : Bachelor Infographiste 3D temps réel

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : ?

Contenu de la formation :

1ère année

Maîtrise des techniques et outils de bases de la création de contenus 3D

Mise à niveau sur les prérequis technologiques et méthodologiques

Compréhension des différents métiers de la production 3D Temps Réel

Compréhension du langage des médias 3D (expression scénique, écriture de scénario)

Initiation aux techniques de production

2e année

Maîtriser des flux de production

Savoir conceptualiser des contenus 3D

Introduction aux techniques et outils avancés de la création de contenus 3D

3e année

Maîtrise des techniques et outils avancés de la création de contenus 3D

Compétences / métiers visés :

Assistant Infographiste 3D

Assistant Animateur 3D

Motion Designer

Assistant Graphiste / Webdesigner

Nombre d'étudiants/promotion :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : Oui

Durée du stage :

Le stage de fin de 1ère année est facultatif et d'une durée de 2 mois minimum de juillet à fin septembre. Le stage de fin de 2e année - d'une durée de 4 mois minimum de mai à fin septembre - permet de se confronter aux attentes et organisations de l'entreprise

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

ALTERNANCE DURANT LA 3e ANNÉE DU BACHELOR INFOGRAPHISTE 3D

Le rythme de 3 semaines en entreprise et 1 semaine en formation par mois permet une réelle immersion professionnelle et se révèle comme un véritable tremplin vers l'emploi.

## Créapole

128, rue de Rivoli 75001 Paris	01 44 88 20 20
http://www.creapole.fr/	
admi@creapole.fr	

Intitulé de la formation : Cinéma d'animation et jeu vidéo

Durée de la scolarité : 1ère année prépa générale + 2 ans + 2 ans

Coût : ?

Contenu de la formation :

2e année

### ÉTUDES DE CAS

- Animation du décors de scène pour le concert de Daft Punk.
- Création d'un super héros pour Darkdog
- Mini série sur les sports urbains pour Télé images Kids

### COURS PLURISECTORIELS

Le phénomène couleur - Modes d'expression et de représentation - Technologie - Créativité - Environnement économique de l'entreprise - Arts techniques et civilisations : avant la révolution industrielle - Anglais du design - Communication/Publicité - Sociologie.

### TECHNICITÉ :

Ecriture Scenario - Analyse filmique - Character Design - Story-board  
Modélisation 3D - Animation 2d/3d - Light-montage

3e année

### ÉTUDES DE CAS

- Pilote d'une nouvelle série ludo éducative pour GULLI, etc.
- Nouveau trailer pour le long métrage «Robin Wood» Ridley Scott
- Création de décors du film de GUILLERMO del TORO «Mégapole»
- Ecriture de la bible d'un nouveau «ZORRO» pour MONDO TV
- Publicité pour Mini AUSTIN cabrio

### COURS PLURISECTORIELS

Technologie - Créativité - Management des filières et Marketing international - Economie d'entreprise - Arts techniques et civilisations: après 1850 - Perfectionnement en anglais du design et des affaires - Intégration professionnelle - Communication d'entreprise

### TECHNICITÉ :

Ecriture Scenario - Analyse filmique - Character Design - Story-board  
Modélisation 3D - Animation 2d/3d - Son - Lighting - Post-prod - SFX. - Roughs de recherche, de présentation - Palette graphique - Fichier 3D

4e année

#### ÉTUDES DE CAS

- Pilote d'une nouvelle série Ludo éducative pour GULLI
- Nouveau trailer pour le long métrage «Robin Wood» Ridley Scott
- Création de décors du film de GUILLERMO del TORO «Mégapole»
- Ecriture de la bible d'un nouveau «ZORRO» pour MONDO TV
- Publicité pour Mini AUSTIN cabrio

#### COURS PLURISECTORIELS

Innovation et ressorts de la créativité - Technologie et industrialisation - Marketing, études et stratégies internationales - Environnement économique et culturel - Droit international, protection intellectuelle et artistique - Commerce international - Anglais du design

#### TECHNICITÉ :

Gestion de projet - Analyse de positionnement marketing budgétaire - RD - Rétro planning - Immersion en entreprise

5e année

#### EXEMPLES DE SUJETS DE DIPLÔME

- Développement d'un jeu de beach volley pour NINTENDO
- Chaire KONAMI: Développement d'un jeu vidéo DANCE FLOOR
- Séquence d'introduction CANAL+
- Pilote de série animée pour MOONSCOOP
- TRIO Publicité pour FREE
- 3d virtuel, interactif, privilégiant la rapidité et l'ergonomie des prises de commandes.

#### TECHNICITÉ :

Gestion de projet - Optimisation - Workflow - Processus de production concept - Business plan

#### Nombre d'étudiants/promotion

#### Compétences / métiers visés :

EN TROIS ANNÉES D'ÉTUDES APRÈS LE CERTIFICAT DE SPÉCIALISATION :

Infographiste 3D - Animateur 2D - Story-boarder - Modeleur 3D - Graphiste 2D - Game designer - Monteur - Textureur - Level designer - Graphiste Pixel - Character designer - Truquiste - Matte Painter

EN CINQ ANNÉES D'ÉTUDES APRÈS LE DIPLÔME CREAPOLE DE SPÉCIALISATION :

Character animateur - Lead Artist 3D - Lead-Game designer - Directeur artistique - Scénariste-dialoguiste - Responsable effets spéciaux - Responsable Compositing - Chef de projet effets spéciaux - Animateur 3D - Lead graphiste - Chef de projet Game designer - Concepteur-réalisateur

#### Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

#### Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Ecole du Cinéma d'Animation (ECA) Toulouse</b>
---

5 rue Georges Vedel 31300 Toulouse	05 61 37 02 67
contact@eca-toulouse.fr	
http://www.ecole-cinema-animation.com/	

Intitulé de la formation :

- DMA Cinéma d'animation
- Cursus professionnel cinéma d'animation (accessible dès 16 ans)

Durée de la scolarité :

- 2 ans
- 2 à 4 ans

Coût :

- DMA : 6 100 €
- Cursus professionnel : 5 890 €

Contenu de la formation :

## DMA :

Enseignements généraux (français, sciences physiques, anglais, économie gestion)  
 Enseignements artistiques (expression plastique et cinématographique)  
 Enseignements professionnels (studio de création, studio de Fabrication / technologie, studio infographie 2D/3D)

## FORMATION PRO 1ER CYCLE

## CINEMA D'ANIMATION

L'objectif est d'acquérir les bases des techniques graphiques, constituer un book artistique, apprendre les bases de l'art narratif et personnaliser son cursus par des modules au choix (Animation - BD illustration - Scénario).

Formation sur un an ou deux suivant le niveau d'entrée. 3 à 6 heures hebdomadaires d'enseignement général, 12 à 18 heures hebdomadaires d'enseignement artistique fondamental et d'enseignement technique.

## FORMATION PRO 2EME CYCLE

## CINEMA D' ANIMATION

L'objectif de ce second cycle sur 2 ans permet de se spécialiser en optant au choix pour l'un des deux pôles proposés .

3 à 6 heures hebdomadaires d'enseignement général et 12 à 18 heures d'enseignement technique. Chaque cursus peut être personnalisé suivant les objectifs professionnels de chacun.

Conception et réalisation de film (2D et 3D) en équipe dès la 2e année. Conception et réalisation d'un court métrage pour chaque élève en 3<sup>e</sup> année (2D et 3D) .

**SPECIALISATION 3D**

Approfondir ses connaissances en 3D, en compositing, modélisation, rendu de matières et en effet spéciaux.

La formation accessible pour des élèves en fin de cursus ou avec expérience professionnelle.  
1 an : 20 heures hebdomadaires d'enseignement technique.

Nombre d'étudiants/promotion : NC

Compétences / métiers visés :

Graphistes  
Character designer  
Infographiste  
Maquettiste  
Game Designer Illustrateur  
Bédeiste  
Roughman  
Coloriste  
Scénariste  
Story Boarder  
Décorateur 2D ou 3D  
Modeleur textureur 3D  
Compositing FX  
Vérificateur  
Banc titreur  
Concepteur Multimédia ....

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Ecole multimédia</b>
-------------------------

201 rue Saint-Martin 75003 Paris	01 42 78 51 01
<a href="http://www.ecole-multimedia.com/">http://www.ecole-multimedia.com/</a>	
<a href="mailto:informations@ecole-multimedia.com">informations@ecole-multimedia.com</a>	

Intitulé de la formation : Cinéma d'Animation 2D/3D Effets Spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 6280 €/ an

Contenu de la formation :

- 1e année :

Le dessin

Le son

Le modelage

Réalisation de projets

Maîtrise des outils informatiques

Effets spéciaux Compositing

Le « business » de la création de contenus numériques

Introduction à la production

Anglais : perfectionnement à l'anglais technique et professionnel.

- 2e année :

Le dessin

L'analyse et le sens

Le son

Maîtrise des outils informatiques 3D

Comprendre la production

Réalisation d'un site Internet personnel

Anglais : perfectionnement à l'anglais technique

Temps forts

Projet de fin d'études. Réalisation d'un court métrage ou d'une bande démo selon la spécialité de l'étudiant.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Animateur 2D/3D

Character designer

Storyboarder

Graphiste 3D  
Infographiste 3D

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Stage obligatoire chaque année de 2 ou 3 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ECV Lille</b>
------------------

4 parvis Saint Maurice 59000 Lille	03 28 52 84 60
http://www.ecv.fr/	
ecvlille@ecv.fr	

Intitulé de la formation : CURSUS ANIMATION (Licence ou Master)

Durée de la scolarité : 2 (après prépa) ou 4 ans

Coût : 8270 €/an

Contenu de la formation :

L'ECV AM2 est consacrée à la production du projet de diplôme, à savoir un film d'animation. Les cours suivis permettent d'aborder l'ensemble des aspects de la réalisation et de la production : animation, rendering, compositing, montage et générique.

Parallèlement, des projets plus courts sont traités dans les cours de 3D temps réel et de design web.

Inséré entre les deux années AM1 et AM2, un stage de longue durée est effectué au sein des grands studios d'animation ou sociétés de production français et étrangers.

Cette expérience permet aux étudiants de mettre en pratique leurs compétences et de les préparer à leur future vie professionnelle.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Réalisateur, chef animateur, CG artist, character designer, lighter. Tous ces métiers sont complémentaires et interdépendants, cela implique d'avoir une vision globale du travail.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ECV Nantes</b>
-------------------

17, rue Deshoulières 44000 Nantes	02 40 69 15 13
http://www.ecv.fr/	
ecvnantes@ecv.fr	

Intitulé de la formation : CURSUS ANIMATION (Licence ou Master)

Durée de la scolarité : 2 (après prépa) ou 4 ans

Coût : 8270 €/an

Contenu de la formation :

L'ECV AM2 est consacrée à la production du projet de diplôme, à savoir un film d'animation. Les cours suivis permettent d'aborder l'ensemble des aspects de la réalisation et de la production : animation, rendering, compositing, montage et générique. Parallèlement, des projets plus courts sont traités dans les cours de 3D temps réel et de design web.

Inséré entre les deux années AM1 et AM2, un stage de longue durée est effectué au sein des grands studios d'animation ou sociétés de production français et étrangers.

Cette expérience permet aux étudiants de mettre en pratique leurs compétences et de les préparer à leur future vie professionnelle.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Réalisateur, chef animateur, CG artist, character designer, lighter. Tous ces métiers sont complémentaires et interdépendants, cela implique d'avoir une vision globale du travail.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

**ECV PARIS**

1, rue du Dahomey 75011 Paris	01 55 25 80 10
<a href="http://www.ecv.fr/">http://www.ecv.fr/</a>	
<a href="mailto:ecvnanter@ecv.fr">ecvnanter@ecv.fr</a>	

cf. ECV Lille

Nombre d'étudiants/promotion :

<b>EESI Angoulême</b>
-----------------------

134 rue de Bordeaux 16000 Angoulême	05 45 92 66 02
http://eesi.eu/	

Intitulé de la formation : DNAP (Diplôme national d'arts plastiques), option Art, mention images animées.

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : Gratuit

Contenu de la formation :

**PREMIER CYCLE**

Le premier cycle d'études de trois ans mène à l'obtention du Diplôme national d'arts plastiques (DNAP). Il a pour objectif de donner à l'étudiant les outils théoriques et techniques fondamentaux, ainsi que de le guider dans la découverte et dans le développement de sa pratique artistique personnelle.

L'ÉESI propose un DNAP, option art ; un DNAP option art, mention bande dessinée ; un DNAP option art, mention images animées.

**DIPLÔME NATIONAL D'ARTS PLASTIQUES (DNAP)**

**Première année**

La première année d'études est une année généraliste, basée sur l'expérience, qui ouvre sur l'ensemble des pratiques artistiques, favorise les rencontres collectives en confrontant les étudiants aux enjeux diversifiés de l'art contemporain. (...)

Les étudiants sont invités à découvrir et à appréhender l'ensemble des pratiques artistiques enseignées à l'ÉESI au cours de séances d'ateliers hebdomadaires dirigées par un enseignant de l'école. (...)

La première année ne peut être redoublée. La totalité des crédits doit être obtenue pour l'admission en deuxième année, à l'ÉESI ou dans toute autre école supérieure d'art (par la voie des commissions d'admission).

**Deuxième et troisième années**

Ces deux années ont pour objectif d'approfondir les relations de l'étudiant avec l'ensemble des pratiques artistiques et théoriques par une expérience plus soutenue de diverses techniques et la réflexion critique.

De nombreux workshops et des conférences données par des personnalités du champ de l'art contemporain sont organisés.

L'étudiant forge au cours de ces deux années les premiers éléments d'une syntaxe plastique personnelle.

En début de semestre, l'étudiant s'engage par contrat à suivre un ensemble de cours et d'ateliers, parcours validé par le coordinateur.

#### L'examen du DNAP

Le DNAP sanctionne un cursus de trois années.

Pour être présenté aux épreuves (qui se déroulent en général dans le courant du mois de juin), les étudiants doivent avoir obtenu 165 crédits. L'obtention du DNAP donne lieu à l'attribution de 15 crédits, ce qui porte à 180 crédits l'ensemble de ces trois années.

Le jury du diplôme est constitué de trois personnes : un enseignant de l'ÉESI et deux personnalités extérieures à l'école.

Nombre d'étudiants/promotion:

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	DNAP (Diplôme national d'arts plastiques)
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>EESI Poitiers</b>
----------------------

26 rue Jean Alexandre 86000 Poitiers	05 49 88 82 44
<a href="http://eesi.eu/">http://eesi.eu/</a>	
mail	

cf. EESI Angoulême

Nombre d'étudiants/promotion:

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	DNAP (Diplôme national d'arts plastiques)
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Ecole Française Audiovisuelle, EFA</b>
---

M.I.N. des Fleurs de Nice – Boîte n° 21 62000 Nice	04 22 13 03 58
<a href="http://www.efasud.com/">http://www.efasud.com/</a>	
<a href="mailto:contact@efa-paris.fr">contact@efa-paris.fr</a>	

Intitulé de la formation : 3D - Effets spéciaux

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 6 800 €

Contenu de la formation : 3DS Max, Maya, Vue, Renderman, écrans HD, plateaux de tournage).

Nombre d'étudiants/promotion : 8-16

Compétences / métiers visés :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Ecole Supérieure d'Arts Appliquée - ESAA Aquitaine</b>
---

16, Cours Général de Gaulle 33170 Gradignan	05 56 64 47 02
<a href="http://www.esaa-aquitaine.com/">http://www.esaa-aquitaine.com/</a>	
<a href="mailto:contact@esaa-aquitaine.com">contact@esaa-aquitaine.com</a>	

Intitulé de la formation : Infographie Multimédia

Durée de la scolarité : 2 ans

Coût : Entre 4900€ à 5191 €

Contenu de la formation :

Techniques Infographie 3D.  
Techniques WEB  
Programmation Multimédia  
Techniques PAO / Print  
Production de ressources graphiques  
Techniques d'illustration modernes  
Projets multimédias  
Montage vidéo  
Outils et culture graphique  
Sketch / StoryBoard

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

En 2 années de formation (soit plus de 1700 heures ), un infographiste formé à l'ESAA Aquitaine sera capable de réaliser des sites internet, des animations en 2D, en 3D, des vidéos, des photos, des visuels en images de synthèse, des jeux et applications pour différentes plateformes, et tous les supports de communication sur supports papier ou sur les nouveaux médias. Il maîtrisera l'ensemble de la suite Adobe Master Collection (Photoshop, Illustrator, After-Effects, Dreamweaver, Première, Flash ...), LightWave 3D, Unity 3D ainsi que de nombreuses techniques du Web, du print et les bases du jeu vidéo.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ESMA Nantes</b>
--------------------

6 rue René Siegried 44200 Nantes	02 28 24 18 40
<a href="http://www.esma-montpellier.com/">http://www.esma-montpellier.com/</a>	
<a href="mailto:contact@esma-nantes.com">contact@esma-nantes.com</a>	

Intitulé de la formation : Cinéma d'Animation 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 5 850 €

Contenu de la formation :

Cette formation en cinéma d'animation 3D, qui s'étale sur 3 ans, est organisée en 2 temps : après deux années d'études dédiées à l'apprentissage, les étudiants consacrent leur dernière année à la création d'un film d'animation qu'ils réalisent par groupe de 4 ou 5.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Concepteur 3D

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : La durée du stage obligatoire est de huit semaines et a lieu en fin de deuxième année

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ESMA Toulouse</b>
----------------------

50, route de Narbonne 31320 Auzeville - Toulouse	05 34 42 20 02
http://www.esma-montpellier.com/	
contact@esma-toulouse.com	

Intitulé de la formation : Cinéma d'Animation 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 5 850 €

Contenu de la formation :

Cette formation en cinéma d'animation 3D, qui s'étale sur 3 ans, est organisée en 2 temps : après deux années d'études dédiées à l'apprentissage, les étudiants consacrent leur dernière année à la création d'un film d'animation qu'ils réalisent par groupe de 4 ou 5.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Concepteur 3D

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : La durée du stage obligatoire est de huit semaines et a lieu en fin de deuxième année

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

## ESMI Bordeaux

14, rue Ferrère 33000 Bordeaux	05 56 48 14 70
<a href="http://www.esmi-bordeaux.net/">http://www.esmi-bordeaux.net/</a>	
contact@esmi-bordeaux.net	

### Intitulé de la formation :

Concepteur Réalisateur 3D

Character Animation 3D

Durée de la scolarité : 3 ou 4 ans (pour Character Animation 3D)

Coût : de 6 000 à 6 300 €

Contenu de la formation : Concepteur réalisateur 3D

Concepteur Réalisateur 3D :

### **1ère Année**

L'enseignement de cette première année a pour objectif l'acquisition des outils de base et les techniques de design 3D.

#### **Enseignement théorique**

Analyse d'images

Culture cinématographique

#### **Enseignement technique 3D**

Techniques de modélisation

Texturing

Lighting

Animation de caméras

Rendu

#### **Enseignement pratique**

Les règles de bases d'architecture

Prise de vue

Base de l'animation 2D, story-board, model sheet

Dessin (model-sheet, modèle vivant, anatomie, dessin d'objet, perspective)

#### **Logiciels**

3ds Max

Unity 3D

Photoshop

Archicad

ZBrush

#### **Atelier de création**

Modélisation pour visite virtuelle d'un bâtiment intérieur, extérieur, environnement.

**"A la manière de"** : Modélisation ambiance et décors d'une scène d'un film avec mouvements de camera.

Stage en entreprise : 8 semaines

## **2<sup>e</sup> Année**

L'enseignement de deuxième année est plus spécifiquement consacré aux techniques d'animation 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

### **Enseignement théorique**

Analyse d'images

Analyse de scénarii

### **Enseignement technique 3d**

La modélisation avancée

Modélisation 3D temps réel pour le jeu vidéo

Le skinning/rigging

Animation avancée : bipèdes, quadrupèdes, mécanique

La synchronisation labiale

Les dynamiques : hard bodies, soft bodies...

Les particules et FX

Le compositing

Montage

### **Enseignement pratique**

Dessin d'observation : modèle vivant, anatomie

Character design, model-sheet

Jeu vidéo

Animation 2D

Décor et environnement graphique

Atelier d'écriture : narration, scénarii

Story-board, découpage technique

### **Logiciels**

3ds max

Unity 3D

Composite

ZBrush

Vegas

### **Atelier de création**

Création d'une pastille publicitaire en 3D

Exercice de synchronisation labiale

Réalisation d'une démo jouable d'un jeu vidéo avec création de l'univers graphique (personnages et décors).

Création de la cinématique du jeu vidéo

## **3e Année**

La troisième année est consacrée à la création d'un court métrage d'animation 3D réalisé suivant un flux de production professionnel.

### **Toutes les étapes sont abordées:**

Gestion de Production

Scénario

Story-Board

Modélisation

Animation  
Rendu  
Compositing  
Post-synchronisation (Protools)  
Montage video et audio

La réalisation de ce court-métrage permettra à l'étudiant de se confronter au travail en équipe et aux réalités de sa future profession.

Stage en entreprise : 8 semaines

Diplôme délivré par un jury de professionnels

Nombre d'étudiants/promotion : 25

Compétences / métiers visés :

Le titulaire du diplôme peut intégrer les différents postes d'une chaîne de production dans le cinéma d'animation 3D ou le jeu vidéo. Il peut également travailler dans le design 3D : l'architecture, l'industrie, le web ou la publicité.

Contenu de la formation : Character Animation 3D

### **1ère Année**

L'enseignement de cette première année a pour objectif l'acquisition des outils de base du dessin et les techniques traditionnelles graphiques et numériques.

#### **Enseignement théorique**

Histoire de l'art

#### **Enseignement pratique**

Dessin d'observation, modèle vivant, anatomie, proportions, attitudes...

Volume, ombres, clair obscur

Dessin d'illustration

Rough, storyboard, animation 2D

Etude documentaire

Composition et structure de l'image

#### **Colorisation**

Colorisation traditionnelle : acrylique, aquarelle...

Colorisation numérique : Photoshop

#### **Communication Visuelle**

Identité visuelle, design graphique

Mise en page, typographie

Lettrage manuel

Affiches, logotypes, maquettes

#### **Atelier d'écriture**

Initiation à la narration

#### **Atelier de création**

Création d'un court film d'animation 2D

#### **Infographie**

Logiciels :

Photoshop

Illustrator

InDesign  
Zbrush  
3DS Max  
Unity 3D  
ToonBoom Animation  
Stage en entreprise : 8 semaines

## **2e Année**

Cette année a pour objectif les techniques de design 3D ainsi qu'un approfondissement des savoir-faire artistiques. Les enseignements 3D sont en tronc commun avec la section Concepteur Réalisateur 3D.

### **Enseignement Théorique**

Analyse d'images, Prise de vue  
Culture cinématographique

### **Enseignement Technique 3D**

Techniques de modélisation  
Texturing, Lighting, Rendu  
Animation de caméras

### **Enseignement Pratique**

Les règles de base de l'architecture  
Perspective, modèle vivant, anatomie  
Approfondissement de l'animation 2D, story-board, model sheet  
Matte Painting, Speed Painting

### **Logiciels :**

3DS Max  
LightWave  
Unity 3D  
Photoshop  
ToonBoom Animation  
ZBrush  
Archicad

### **Atelier de Création**

Modélisation : visite virtuelle d'un bâtiment, intérieur, extérieur, environnement  
Mise en scène d'un décor de film avec mouvements de caméras  
L'enseignement sera complété par des conférences, expositions, films, festivals...  
Stage en entreprise : 8 semaines

## **3e Année**

La troisième année est plus spécifiquement consacrée aux techniques d'animation 2D et 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

### **Enseignement Théorique**

Analyse d'images  
Analyse de techniques d'animation 2D

### **Enseignement Technique 3D**

Modélisation avancée  
Modélisation 3D temps réel pour le jeu vidéo  
Skinning/rigging

Animation avancée : bipèdes, quadrupèdes, mécaniques

Synchronisation labiale

Dynamiques : hard bodies, soft bodies ...

Particules et FX

Compositing, montage

### **Enseignement Pratique**

Dessin d'observation : modèle vivant, anatomie

Décor et environnement graphique

Character design, model-sheet, story-board,

découpage technique, atelier d'écriture : narration, scenarii

Posing, Animation 2D

Matte-Painting, Speed-Painting

**Logiciels** : 3DS Max

Unity 3D

Composite

ZBrush

ToonBoom Animation

Vegas

### **4e Année**

Cette année est consacrée à la création d'un court métrage d'animation 3D réalisé en équipe avec la section Concepteur Réalisateur 3D. L'étudiant devra occuper un des postes clés dans la chaîne de production selon ses compétences.

Il pourra être :

**Concept Artist** : Il crée les univers graphiques et le design des personnages

**Story-boarder, layout Man, animateur ou lead animateur** (directeur artistique de l'animation).

Cette année permet à l'étudiant de se confronter au travail en équipe et aux réalités de sa future profession.

Stage en entreprise : 8 semaines

Diplôme délivré par un jury de professionnels

Nombre d'étudiants/promotion : 10

Compétences / métiers visés :

Le titulaire du diplôme possède les compétences techniques et les savoir-faire artistiques pour travailler en tant que créateur d'univers graphiques ou animateur dans une chaîne de production pour le jeu vidéo, la publicité ou le cinéma d'animation 3D.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	Diplôme d'Ecole

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : 8 semaines / an

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : non

<b>ESMI Paris</b>
-------------------

31 quai de la Seine 75019 PARIS	01 56 07 00 05
<a href="http://www.esmi-paris.fr/">http://www.esmi-paris.fr/</a>	
<a href="mailto:contact@esmi-paris.fr">contact@esmi-paris.fr</a>	

Intitulé de la formation : **DIPLÔME SUPÉRIEUR DE CONCEPTEUR REALISATEUR 3D**

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : Entre 6 990 et 7 700€

Contenu de la formation :

Concepteur Réalisateur 3D :

1ère Année

L'enseignement de première année a pour objectif l'acquisition des outils de base et les techniques de design 3D.

Stages en entreprise de 8 semaines en fin de première année.

2ème Année

L'enseignement de la deuxième année est plus spécifiquement consacré aux techniques d'animation 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

3ème Année

La troisième année est consacrée à la création d'un court-métrage d'animation 3D réalisé suivant un flux de production professionnel . Toutes les étapes sont abordées

La réalisation de ce court-métrage permettra à l'étudiant de se confronter au travail en équipe et aux réalités de sa future profession.

Stage en entreprise de 8 semaines en fin de troisième année.

Concepteur de personnage 3D :

1ère Année

Enseignement théorique

Enseignement pratique : techniques graphiques

Communication Visuelle

Atelier d'écriture

Création d'un court film d'animation 2D

Infographie

2e Année

Cette année a pour objectif les techniques de design 3D ainsi qu'un approfondissement des savoir-faire artistiques. Les enseignements 3D sont en tronc commun avec la section

Concepteur Réalisateur 3D.

Enseignement Théorique

Enseignement Technique 3D  
Enseignement Pratique

Stage en entreprise : 8 semaines

3e Année

La troisième année est plus spécifiquement consacrée aux techniques d'animation 2D et 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

4e Année

Cette année est consacrée à la création d'un court métrage d'animation 3D réalisé en équipe avec la section Concepteur Réalisateur 3D. L'étudiant devra occuper un des postes clés dans la chaîne de production selon ses compétences.

Stage en entreprise : 8 semaines

Diplôme délivré par un jury de professionnels

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Le titulaire du diplôme peut intégrer les différents postes d'une chaîne de production dans le cinéma d'animation 3D ou le jeu vidéo. Il peut également travailler dans le design 3D, l'architecture, l'industrie, le web ou la publicité.

Polyvalent, il peut exercer en tant que :

Modeleur : mise en volume d'objets ou personnages

Designer 3D : architecture, industrie, publicité...

Créateur de textures : matières à poser sur les volumes

Créateur en éclairage et rendus

Chargé du compositing : montage et FX

Technicien en animation 3D : mécaniques et organiques

Il peut aussi se spécialiser dans un de ces domaines en intégrant un poste spécifique au sein d'une société de production.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Titre certifié Niveau II
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : 8 semaines / an

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ESRA Nice</b>
------------------

9 quai des Deux Emmanuel 63000 Nice	04 92 00 00 92
http://www.esra.edu/ nice@esra.edu	

Intitulé de la formation : Sup'Infograph - ESRA 3D - Formations aux métiers du film d'animation 2D - 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 6 980 €/an

Contenu de la formation :

Le programme comprend des cours théoriques, des travaux pratiques, la réalisation d'un film d'animation chaque année ainsi que 16 semaines minimum de stages obligatoires en entreprise.

Nombre d'étudiants/promotion : 15

Compétences / métiers visés :

Modeleur, Animateur, Renderer-Lighting Designer, Character Designer, Mapper-Sketch Designer, Chef de projet, Chef d'équipe, Designer, Game Designer, Réalisateur, Truquiste-Étalonneur, Map painter, Chef décorateur, Layout Designer-Storyboarder, Directeur Technique FX, Testeur R&D, Graphiste-Truquiste 2D-3D publicité, 3D-Fx Coordinateur... mais aussi, Producteur, Assistant producteur, Directeur de production, Marketing analyst, Production Coordinateur, Formateur, Directeur Artistique.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : cf. supra

Durée du stage : cf. supra

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Ecole Supérieure des Technologies Électronique, Informatique, Infographique (ESTEI)</b>
--

44 rue de La Faïencerie 33 300 Bordeaux	
<a href="http://www.estei.fr">http://www.estei.fr</a>	
<a href="mailto:contact@estei.fr">contact@estei.fr</a>	

Intitulé de la formation :

Diplôme Européen d'Etudes Supérieures en Infographie et Multimédia  
Mastère Européen FEDE

Durée de la scolarité : 3 ou 5 ans

Coût :

BAC+1 / Niveau L1 : 5 200 €  
BAC+2 / Niveau L2 : 5 400 €  
BAC+3 / Niveau L3 : 5 600 €  
BAC+4 / Niveau M1 : 5 700 €  
BAC+5 / Niveau M2 : 5 700 €

Contenu de la formation :

1ère année (BAC+1) :

Elle est axée sur la culture de l'image et de la 2D (Photoshop, Illustrator, X-Press, In Design, Acrobat)

Elle assied les bases indispensables à la poursuite des études.

2e année (BAC+2) :

En Web, les étudiants y aborderont les langages rois de l'internet, notamment XHTML et CSS2, mais s'initieront aussi au Flash. En 3D les bases sont jetées, ainsi qu'une importante pratique de 3DSMAX, un des logiciels-phare du métier. La "créa" n'est pas oubliée et le tronc commun théorique est complété d'un cours de créativité Photoshop.

3e année (BAC+3) :

Année très technique où en WEB "l'Action Scripting" ( la programmation des animations FLASH) côtoie le PHP et le SQL (outils de base pour développer des plateformes communautaires et aborder e-commerce et transactions avec les internautes).

En 3D, épaulés par des professionnels du métier, les Esteiens peaufinent leurs acquis par une pratique intensive en animation, modélisation, éclairage, texturing.

C'est l'année du choix d'une spécialisation où l'on aborde aussi la photo et la vidéo.

Nombre d'étudiants/promotion : 20 maximum

Compétences / métiers visés :

Graphiste multimédia, maquettiste, illustrateur, modélisateur, infographiste des effets spéciaux ou des images de synthèse, créateur 2D, animateur 3D, animateur de film d'animation, illustrateur, roughman, layout man, storyboarder, scénariste, designer produit, designer graphiste, concepteur de CD-Rom, concepteur de bornes ou de jeux interactifs, concepteur de jeux vidéo, illustrateur sonore, chef de produit, testeur, programmeur....

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Oui, diplômes de niveau Bac+5
Diplôme d'Etat	Diplômes Européens accrédités par la FEDE (Fédération Européenne des Ecoles)
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage :

12 semaines en bac + 3

3 mois en bac + 4

6 mois en bac + 5

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>e-tribArt Institut (Ecole en ligne)</b>
--

442, rue Georges Besse Bât Innovation 3 - Parc Scientifique Georges Besse Besse 30 0035 Nîmes	04 66 40 05 36
<a href="mailto:administration@e-tribart.fr">administration@e-tribart.fr</a>	
<a href="http://www.e-tribart.fr/">http://www.e-tribart.fr/</a>	

Intitulé de la formation : Formation initiale cycle 3D

Durée de la scolarité : 18 mois

Coût :

Frais de dossier : 100 €

Cycle 3D - Année 1 : 580 €/mois

Cycle 3D – Année 2 : 580 €/mois

Contenu de la formation :

Année 1: De l'idée au talent créatif et technique

Cette première période permet à l'élève de se former aux techniques et métiers de base de l'infographie 3D. Au cours de cette période, l'élève apprend déjà à raisonner comme un professionnel. Il doit identifier des schémas de réalisation de l'image de synthèse dans le pipeline de production : à l'aide d'outils pédagogiques innovants, l'élève va construire son savoir-faire autour de situations et d'expériences similaires à celles du milieu professionnel.

Année 2: De la maîtrise technique au métier - Durée 9 mois

Cette deuxième période du cycle 3D se structure autour de cours de perfectionnement et de cours appliqués à des techniques visuelles particulières. Ces cours permettent la réalisation de courts métrages et séquences d'images en 3D, effets spéciaux, animation et jeux vidéos.

Nombre d'étudiants/promotion : NC

Compétences / métiers visés :

Infographiste 2D/3D de spécialisation: Animation 3D, Effets spéciaux cinéma, Jeux vidéos, Rendu 3D - Compositing, Rendu 3D Architecture Design.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	RNCP niveau II
Diplôme d'Etat	Rectorat de Montpellier & DIRECCTE
Autres	

Stage obligatoire :

Les stages en fin d'année 1 : En stage, les élèves s'exposent au marché du travail dans les studios de production.

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>GOBELINS 3D</b>
--------------------

<b>CITIA</b> c/o Conservatoire d'art et d'histoire 18 avenue du Trésum, BP 399 74013 ANNECY Cedex, France	04 50 10 09 0
<a href="http://www.gobelins.fr/">http://www.gobelins.fr/</a> <a href="mailto:concours@gobelins.fr">concours@gobelins.fr</a>	

Formation en partenariat avec CITIA (Cité de l'image en mouvement d'Annecy).

Intitulé de la formation : Animateur 3D

Durée de la scolarité : 1 an

Coût : 7 800 €

Contenu de la formation :

L'acting, le mouvement, les styles d'animation, l'animation de personnages, le layout 3D, les différentes techniques d'animation 3D (...)

Nombre d'étudiants/promotion : 15

Compétences / métiers visés :

Animateur 3D.

Évolution vers : superviseur d'animation 3D ou directeur d'animation 3D.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	Certificat délivré par la Chambre de commerce et d'industrie Paris Ile-de-France.
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : 3 mois

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>GraphiCréatis, Nantes</b>
------------------------------

1 rue des Stocks 44000 Nantes	02 40 74 85 55
http://www.graphiccreatis.net/	
contact@graphiccreatis.net	

Intitulé de la formation : Création visuelle

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : NC

Contenu de la formation :

La première année est consacrée à une mise à niveau en graphisme et en arts visuels, ainsi qu'à l'acquisition des techniques et des cultures fondamentales.

La deuxième année de cycle supérieur permet à l'étudiant de s'engager plus avant artistiquement et personnellement, d'approfondir les matières et les techniques qu'il a déjà abordées, ainsi que son approche des milieux professionnels. Il doit préciser son projet professionnel personnel, en vue des premières semaines de stage obligatoire et de son choix de dominante pour la troisième année.

La troisième année valide l'orientation professionnelle et crée les ponts nécessaires à l'intégration dans les métiers de la communication visuelle.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Direction artistique  
Design graphique  
Infographie  
Publicité  
Édition  
Animation, web & 3D

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : deuxième année, 5 semaines obligatoire ; dernière année, 8 semaines

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Institut de Création et d'Animation Numériques</b>
---

21 rue Erard 75012 Paris	01 44 68 10 13
<a href="http://www.ican-design.fr">http://www.ican-design.fr</a>	
<a href="mailto:admissions@ican-design.fr">admissions@ican-design.fr</a>	

Intitulé de la formation : BACHELOR ANIMATION NUMÉRIQUE

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

Contenu de la formation :

1ère année

Animation

After Effects

Animation 3D

Infographie

Design 2D

Dessin

Modélisation 3D

Réalisation

Projet

Storyboard

Théorie de l'animation

Culture anglaise de l'animation

Grammaire de l'animation

Histoire de l'art

Méthodologie & communication

2ème année

Animation

After Effects / motion design

Animation 3D

Maya ou Nuke

Infographie

Direction artistique

Modélisation 3D avancée

Réalisation

Projet

Scénarisation / montage

Storyboard / Character design

Design sonore

Théorie de l'animation

Culture anglaise de l'animation  
Histoire de l'animation

3ème année

Animation

After effect / motion design

Animation 3D

Maya ou Nuke

Infographie

DA, recherches graphiques

Design 3D

Réalisation

Design sonore

Mise en scène

Storyboard

Projet

Théorie de l'animation

Culture anglaise de l'animation

Histoire du cinéma

Obtention du Titre reconnu par l'Etat niveau 2  
Echange international avec double diplôme possible

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Les diplômés de l'école d'infographie ICAN peuvent postuler, outre aux emplois offerts par leur spécialité d'origine en modélisation ou animation 3D, à des emplois d'animateur particules ou environnement, de spécialiste ou de chorégraphe effets spéciaux dans le jeu vidéo, l'animation numérique linéaire, ou même le cinéma, de réalisateurs effets spéciaux ou d'assistant de production graphique, assistant responsable technique d'un pipeline graphique dans l'animation numérique et le jeu vidéo, d'assistant du directeur créatif ou artistique.

Mais la plus value première de ce diplôme est de donner une autre dimension à un profil d'animateur 3D classique en dotant son profil de compétences en développement, en physique et en design d'interaction, faisant de lui un spécialiste recherché alors même qu'il possède la polyvalence et les compétences de son métier d'origine.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Niveau 2 de Designer numérique
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>IEFM 3D Montpellier Perols</b>
-----------------------------------

Parc Méditerranée rue Louis Lépine 34470 Montpellier – Pérols	04 67 07 50 00
<a href="http://www.iefm3d.com/">http://www.iefm3d.com/</a>	
<a href="mailto:contact@iefm3d.com">contact@iefm3d.com</a>	

Intitulé de la formation : Bachelor Animation Conception 3D et Effets visuels

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 6 500€ / an

Contenu de la formation :

Enseignement général

Culture générale

Culture cinématographique et numérique

Economie et marketing du numérique

Communication

Anglais

Enseignement professionnel

Workshop professionnel.

Les étudiants répondent aux enjeux des entreprises lors de projets avec des commanditaires réels.

Stage en entreprise.

Rapport de stage.

Projet de fin d'études.

Enseignement technique

Story Board – Rough

Scénario – Game design

Dessin

Photographie (prise de vue, lumières, cadrage)

Animation 2D en Flash

Infographie 3D / Maya / 3DSMax

Compositing / Mental Ray

After Effect

Bases du sound design

Intégration moteurs de jeux

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage :

8 semaines

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Institut de l'Internet et du Multimédia, Léonard de Vinci</b>
--

Esplanade Mona Lisa 92916 Paris La Défense	01 41 16 75 11
<a href="http://www.iim.fr">http://www.iim.fr</a>	
<a href="mailto:iim@devinci.fr">iim@devinci.fr</a>	

Intitulé de la formation :

Bachelor Chef de projet Multimédia

Mastère Réalisateur numérique

Durée de la scolarité : 3 ans ou 5 ans

Coût : 6700 € / an

Contenu de la formation :

Cursus Chef de projet multimédia :

Écriture de scénarios et de storyboard

Modélisation 3D de personnages et de décors

Préparation de personnages à l'animation 3D

Animation 3D de personnages et de caméra

Rendu 3D (éclairage et textures)

Effets spéciaux 3D et 2D

Compositing

Montage (image et son)

Réalisation de films d'animation et d'effets spéciaux

Gestion de projets

Budget

...

Cursus Réalisateur numérique :

Financement

Management & gestion d'équipe

Direction de production

Stratégie de communication

Droit et Finance

Marketing

Business model audiovisuel

Réalisation

Réalisation de dossiers de production

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Chef de projet multimédia : chef de projet, responsable de production, infographiste 3d (animation, modélisation, éclairage et texture), truqueur numérique...

Réalisateur numérique : lead artist (animation, modélisation, éclairage et texture), superviseur des effets visuels, directeur artistique, directeur de production, réalisateur...

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Titre de niveau 2 : Bachelor Titre de niveau 1 : Mastère
Diplôme d'Etat	oui
Autres	

Stage obligatoire : Oui

Durée du stage : 6 mois dans les 2 années de formations de Mastère

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Imagerie Numérique - IUT</b>
---------------------------------

8 rue Jean-Baptiste Fabre, BP 70 219 43006 Le Puy en Velay	04 71 09 90 80
<a href="http://iutweb-lepuy.u-clermont1.fr/imagerie/">http://iutweb-lepuy.u-clermont1.fr/imagerie/</a>	
<a href="mailto:dept.inf43.iut@udamail.fr">dept.inf43.iut@udamail.fr</a>	

Intitulé de la formation :

DUT informatique en Imagerie numérique

Licence Professionnelle Imagerie Numérique en alternance

Durée de la scolarité : 3 ansCoût : Gratuit (universitaire)Contenu de la formation :

Première année : acquisition des bases (1000 heures)

Programmation d'algorithmiques et d'interfaces graphiques : C/C++, Qt, PHP, HTML/CSS, Python.

Bases de données : MySQL.

Systèmes d'exploitation : Windows et Linux.

Réseaux.

Deuxième année : informatique appliquée à l'image  
(800 heures)

Programmation concurrente

Algorithmique pour la synthèse d'images

Programmation d'applications mobiles

Utilisation de bibliothèques graphiques

OpenGL

OpenSceneGraph

Unity3D

Développement d'applications créatives de réalité augmentée

Au choix (250 h)

Parcours programmation

ou

Parcours synthèse d'images

La licence professionnelle S.I.L. option image et son propose une formation pratique, spécialisée dans le domaine de l'imagerie numérique et de la 3D. Le point central de la formation est l'acquisition de compétences en techniques avancées de modélisation 3D et d'animation. Le domaine de l'informatique graphique étant très varié, l'étudiant se

spécialisera dans l'un des trois domaines suivant abordés par la formation : l'infographie pour l'architecture, la technique au service de l'art, le développement d'applications de réalité virtuelle en 3D temps réel.

La finalité de la formation est de favoriser l'insertion professionnelle des étudiants dans les domaines abordés.

La mise en place de l'alternance permet l'application rapide des compétences acquises et doit favoriser cet objectif d'insertion professionnelle.

Nombre d'étudiants/promotion :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	DUT Licence professionnelle
Autres	

Stage obligatoire : Oui

Durée du stage : 10 semaines en fin de 2<sup>e</sup> année

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : Formation en alternance en Licence professionnelle

<b>Institut ArtLine (Formation en ligne)</b>
--

10 Rue Audubon 75012 Paris	Tel
http://www.institutartline.com/	
contact@institutartline.com	

Intitulé de la formation :

Animation 3D

Effets spéciaux 3D

Durée de la scolarité : 3 ans (possible année prépa)Coût : 5500 €/an (payable par mois)Contenu de la formation :

Animation 3D: Développer son sens de la narration et du jeu d'acteur

Acquérir et maîtriser les techniques avancées en setup, animation de personnage, animation de caméra

Réaliser des animations 3D de qualité professionnelle

Réaliser sa "bande démo"

VFX : Développer son regard artistique et son sens de la photographie

Acquérir et maîtriser les techniques avancées de compositing, tracking, simulation dynamique, étalonnage

Réaliser des projets à effets spéciaux numériques

Réaliser sa "bande démo" ;

Développer son réseau professionnel.

Nombre d'étudiants/promotion : 12Compétences / métiers visés :

FX Artist (Spécialisation Infographiste 3D également)

Lighting Artist (Spécialisation Infographiste 3D également)

Matte Painter Artist (Spécialisation Infographiste 3D également)

Compositing Artist

Animateur 3D

Layout Artist

Setup Artist

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>ISIS Paris</b>
-------------------

39, rue de la Grange aux Belles 75010 Paris	01 42 38 10 95
<a href="http://www.isis-paris.fr/">http://www.isis-paris.fr/</a>	

Intitulé de la formation : Animation VFX

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

5860 €/an

Contenu de la formation :

- Première année :

Mise en scène

Analyse filmique

Histoire des effets spéciaux

Histoire du cinéma

Culture générale

Vidéo

Photographie

Storyboard

Atelier d'écriture

Scénario

Anglais

Adobe Photoshop®

Adobe After Effects®

Nuke/NukeX

Dragon StopMotion

Camera Tracker

Photographie

Mocha

Montage

Affiche de Cinéma

Film d'effets spéciaux

Film d'animation Stop Motion

Effets spéciaux film Audiovisuel

- Deuxième année :

Mise en scène

Analyse filmique

Histoire de l'animation

Histoire du cinéma

Vidéo  
Culture générale  
Storyboard  
Perception de l'espace  
Direction artistique  
Scénario  
Anglais  
Adobe Photoshop®  
Adobe After Effects®  
3D Studio Max  
Maya  
Nuke/NukeX  
ZBrush  
Montage  
Effets spéciaux  
Da Vinci Resolve  
Film d'animation 3D  
Film d'effets spéciaux  
Effets spéciaux film Audiovisuel

- Troisième année :  
Théorie Pratique Réalisations  
Mise en scène  
Gestion de projets  
Histoire de l'animation  
Vidéo  
Storyboard  
Perception de l'espace  
Direction artistique  
3D Studio Max  
Maya  
Z Brush  
Nuke  
Effets spéciaux  
Renderman  
Etalonnage  
Design sonore  
Anglais  
Film d'animation de 6' avec création de la bande sonore  
Effets spéciaux du court métrage

Nombre d'étudiants/promotion:

Compétences / métiers visés :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui

Durée du stage : 16 semaines

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Lycée René Descartes</b>
-----------------------------

avenue Jules Ferry 63800 Cournon d'Auvergne	04 73 77 54 50
<a href="http://dma-cinemadanimation-descartes.blogspot.fr/">http://dma-cinemadanimation-descartes.blogspot.fr/</a>	

Intitulé de la formation : DMA Cinéma d'animation

Durée de la scolarité : 2 ans

Coût : Gratuit

Contenu de la formation :

DMA1 En première année :

6 ateliers d'une semaine aboutissant chacun à un produit fini et montrable au public.

Le reste de l'année, l'enseignement alterne enseignements généraux, enseignements artistiques et professionnels :

- les matières générales (français, sciences physiques, économie gestion, anglais) sont vues dans leur application au cinéma d'animation.
- les matières artistiques comprennent la cinématographie et l'expression plastique.
- les enseignements professionnels comprennent le studio de création, studio de fabrication, studio infographie et studio de montage et son.

En fin de première année et en début de deuxième année :

L'étudiant doit trouver un (ou deux) stage(s) en entreprise.

DMA2 : Réalisation d'un film court de moins de 3'.

Jury de professionnels en fin d'année dont l'avis conditionne l'obtention du DMA.

Nombre d'étudiants/promotion : 15

Compétences / métiers visés :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	Oui
Autres	

Stage : trois semaines en juin ou septembre

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : non

<b>Lycée Marie Curie</b>
--------------------------

16, boulevard Jeanne d'Arc 13005 Marseille	
<a href="http://www.lyc-curie.ac-aix-marseille.fr/">http://www.lyc-curie.ac-aix-marseille.fr/</a>	
<a href="mailto:sylvie.malolepsy@ac-aix-marseille.fr">sylvie.malolepsy@ac-aix-marseille.fr</a>	

Intitulé de la formation : DMA Cinéma d'animation

Durée de la scolarité : 2 ans

Coût : Gratuit

Contenu de la formation :

Première année	deuxième année
Français	
2 h	2 h
Langue vivante (Anglais)	
3 h	2 h
Sciences Physiques*	
2 h	
Économie et Gestion*	
2 h	2 h
Cinématographie	
3 h	4 h
Expression plastique	
7 h	6 h
Studio de création*	
2 h	2 h
Studio de fabrication / Technologie*	
10 h	11 h
Studio Infographie 2D/3D**	
4 h	4 h

Enseignements facultatifs

Studio de montage et son de l'établissement

Langue vivante 2

*\* Travaux dirigés / \*\* Travaux Pratiques - Évaluation en contrôle continu par acquisition d'unités de valeur des différents enseignements et soutenance d'un projet final de synthèse devant un jury de professeurs et professionnels.*

Nombre d'étudiants/promotion : 12

Compétences / métiers visés :

Les diplômés, graphistes et animateurs, sont destinés à intégrer des équipes de réalisation de films d'animation, où ils doivent pouvoir assurer une responsabilité artistique et technique dans des tâches extrêmement diverses, très subdivisées, et de durée variable.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	Oui
Autres	

Stage obligatoire : 6 semaines en 1<sup>ère</sup> année

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>MJM Graphic Design Rennes</b>
----------------------------------

29 rue de la Palestine 35000 Rennes	02 99 38 26 46
<a href="http://www.mjm-design.com">http://www.mjm-design.com</a>	
<a href="mailto:contact@mjm-design.com">contact@mjm-design.com</a>	

Intitulé de la formation : Réalisation 3D / Jeu vidéo

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

Contenu de la formation :

1ere année : Les fondations

- Histoire de l'art
- Techniques du dessin (modèle vivant, perspective, art de la couleur, typographie)
- Modelage classique (argile ou plastiline)
- Création numérique 2D
- Arts appliqués et design visuel
- Analyse filmique
- Modélisation 3D
- Texture 3D
- Eclairage basique 3D (Scanline)
- Animation 2D (initiation)
- Animation 3D
- Anglais

2e année : Techniques de production

- Techniques du dessin (character design, storyboard)
- Modélisation 3D avancée
- Texture mapping
- Animation 3D (body mechanics/acting )
- Lighting professionnel (illumination globale, matériaux réalistes)
- Ecriture et scénarisation
- Simulation (tissus, particules, fluides, feu...)
- Théorie du jeu vidéo :
- game concept, game design, gameplay
- Histoire du jeu vidéo
- Analyse de jeu vidéo
- Compositing et montage numérique
- Expression corporelle et acting
- Modélisation architecturale/produit

3e année : Réalisation et professionnalisation

- Techniques du dessin (colorscript, storyboard...)
- Modélisation 3D nouvelle technologie : ultra haute résolution
- Texture 3D nouvelle technologie : next-gen/normal mapping
- Rigging avancé, scripting
- Technique modélisation temps réel
- Technique texture (Shader) temps réel
- Animation avancée (LipSync - synchronisation dialogues)
- Sound design
- Mise en scène
- Animation 2D
- Matte painting digital
- Edition capture de mouvement (MoCap)

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Cinéma & jeu vidéo (modélisateur 3D, animateur 3D), character designer, storyboarder, infographiste layout / previz, infographiste lighting, visualisation architecturale, visualisation et prototypage produit, directeur artistique, infographiste texture 2D / 3D, illustrateur 3D publicité...

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>MJM Graphic Design Nantes</b>
----------------------------------

9 rue Dugommier 44000 Nantes	02 51 84 06 33
<a href="http://www.mjm-design.com">http://www.mjm-design.com</a>	
<a href="mailto:contact@mjm-design.com">contact@mjm-design.com</a>	

Intitulé de la formation : Réalisation 3D / Jeu vidéo

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

Contenu de la formation :

1ere année : Les fondations

- Histoire de l'art
- Techniques du dessin (modèle vivant, perspective, art de la couleur, typographie)
- Modelage classique (argile ou plastiline)
- Création numérique 2D
- Arts appliqués et design visuel
- Analyse filmique
- Modélisation 3D
- Texture 3D
- Eclairage basique 3D (Scanline)
- Animation 2D (initiation)
- Animation 3D
- Anglais

2e année : Techniques de production

- Techniques du dessin (character design, storyboard)
- Modélisation 3D avancée
- Texture mapping
- Animation 3D (body mechanics/acting )
- Lighting professionnel (illumination globale, matériaux réalistes)
- Ecriture et scénarisation
- Simulation (tissus, particules, fluides, feu...)
- Théorie du jeu vidéo :
- game concept, game design, gameplay
- Histoire du jeu vidéo
- Analyse de jeu vidéo
- Compositing et montage numérique
- Expression corporelle et acting
- Modélisation architecturale/produit

3e année : Réalisation et professionnalisation

- Techniques du dessin (colorscript, storyboard...)
- Modélisation 3D nouvelle technologie : ultra haute résolution
- Texture 3D nouvelle technologie : next-gen/normal mapping
- Rigging avancé, scripting
- Technique modélisation temps réel
- Technique texture (Shader) temps réel
- Animation avancée (LipSync - synchronisation dialogues)
- Sound design
- Mise en scène
- Animation 2D
- Matte painting digital
- Edition capture de mouvement (MoCap)

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Cinéma & jeu vidéo (modélisateur 3D, animateur 3D), character designer, storyboarder, infographiste layout / previz, infographiste lighting, visualisation architecturale, visualisation et prototypage produit, directeur artistique, infographiste texture 2D / 3D, illustrateur 3D publicité...

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>MJM Graphic Design Paris</b>
---------------------------------

38 quai de Jemmapes 75010 Paris	01 42 41 88 00
<a href="http://www.mjm-design.com">http://www.mjm-design.com</a>	
<a href="mailto:contact@mjm-design.com">contact@mjm-design.com</a>	

cf. MJM Graphic Design Nantes

Coût :

Nombre d'étudiants/promotion :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>MJM Graphic Design Strasbourg</b>
--------------------------------------

8A rue Kageneck 67000 Strasbourg	03 88 75 03 75
<a href="http://www.mjm-design.com">http://www.mjm-design.com</a>	
<a href="mailto:contact@mjm-design.com">contact@mjm-design.com</a>	

cf. MJM Graphic Design Nantes

Coût :

Nombre d'étudiants/promotion :

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>New 3 Edge</b>
-------------------

9 rue Franquet 75015 PARIS	
<a href="http://www.new3dge.com">http://www.new3dge.com</a>	
<a href="mailto:info@new3dge.com">info@new3dge.com</a>	

Intitulé de la formation : Spécialisation : réalisation animation - 3D&VFX

Durée de la scolarité : 2 ans (après 1 an commun)

Coût : 6 500€ / an

Contenu de la formation :

Les bases de la réalisation :

Cours de réalisation cinématographique (regard, mise en scène, storyboard, étude de réalisation)

Création de personnages...

Apprentissage de la 2D :

Dessin académique (anatomie, corps en mouvement, exprimer les masses et les forces, cours de perspective, architecture, anatomie comparée...)

Dessin assisté par ordinateur (création de personnages et leur environnement, retouche d'images, compositing, création de textures et de maps pour le compositing)

Technique du speed painting

Animation 2D avec des logiciels comme After Effects

Matte painting

Storyboard

Apprentissage de la 3D :

Modélisation polygonale (modélisation organique, robotique, architecturale)

Utilisation des matériaux constitués de textures et/ou de procédurales

Optimisation des maillages (mesh HD et retopologie)

Rigging et setup des créations (réalisation du squelette des personnages ou autres créations pour pouvoir les animer)

Technique d'animation (donner vie à ses créations : animations corporelles, faciales, mécaniques)

Maîtrise des moteurs de rendu

Compositing & VFX :

Intégration d'éléments virtuels dans de la prise de vue réelle photo ou animée.

Analyse de perspective dans l'image et tracking vidéo

Compositing, postproduction et finalisation, intégration du son à l'image

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Directeur artistique, chef de production, storyboarder, infographiste 3D, animateur 3D, character designer, environmental designer, spécialiste setup/rigging. La formation permettra à l'élève d'appréhender la création technique et artistique du concept 2D (dessin, speed painting, storyboard) jusqu'à la réalisation finale en 3D du court métrage.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : Non

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage : Oui

Le contrat de professionnalisation :

Vos études sont financées entièrement, ou en majeure partie, par l'organisme paritaire collecteur agréé (OPCA) auquel cotisent les entreprises.

L'étudiant devient le salarié (CDD ou CDI) de l'entreprise avec laquelle il a signé un contrat de professionnalisation. La rémunération de l'étudiant est calculée en fonction du SMIC et varie selon l'âge, le niveau de formation, les accords de branches. Ce salaire varie de 55% à 80% du SMIC.

<b>Objectif 3D</b>
--------------------

<b>Objectif 3D</b> 2214 Boulevard de la Lironde 34980 Montferrier-sur-Lez	04 67 150 166
<a href="http://www.objectif3d.com">www.objectif3d.com</a>	
<a href="mailto:contact@objectif3d.com">contact@objectif3d.com</a>	

Intitulé de la formation : Cinéma d'animation & effets spéciaux

Durée de la scolarité : 4 ans

Coût : 6100 € / an

Contenu de la formation :

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D : Modeling, Character Modeling, Lighting, Animation, Compositing, Shading/Texturing, VFX.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Pole IIID</b>
------------------

78, boulevard du Général Leclerc 59100 ROUBAIX	03 28 38 93 80
http://www.pole3d.net/ pole3d@pole3d.net	

**Conditions d'admission**

Bac obligatoire pour toutes les formations

Bac +3 pour les formations cycle 2 (réalisateur numérique ou réalisateur vidéoludique)

Possibilité de rentrer en 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> année (cycle 1 sur concours et entretien)Possibilité de rentrer en 4<sup>ème</sup> année (cycle 2 sur entretien)**Intitulés des formations :    « Réalisateur »**

Réalisateur numérique 3D

Réalisateur vidéoludique

**Un programme lisible & continu.****Une pédagogie répartie sur 10 Semestres.**1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Année (Cycle 1)3<sup>ème</sup> Année (Cycle 1) + 4<sup>ème</sup> Année et 5<sup>ème</sup> Année (Cycle 2)**Programme pédagogique**

Pôle IIID propose une formation de 5 ans aux métiers du film d'animation et du jeu vidéo.

Le parcours de l'étudiant se définit par « une pédagogie du projet » qui le conduira durant les 10 semestres des 5 ans de sa scolarité à l'école, à apprendre, proposer, concevoir, produire, manager et gérer.

L'organisation générale de la pédagogie de Pôle IIID est transversale et associe production et cours. Durant chacune des 5 années d'études, les étudiants concevront et réaliseront des projets de films d'animation et de jeux vidéo. Associant gestion de projet, concept et technique, les étudiants posséderont en sortie de cursus, compétences, ergonomie et indépendance. La créativité, les idées, l'esprit d'initiative et d'entreprise seront soutenus et accompagnés par toute l'équipe de Pôle IIID.

L'école propose 2 Cycles : Un **Cycle 1** de trois ans et un **Cycle 2** de 2 années supplémentaires, soit 5 ans au total.Le tronc commun des deux premières années du **Cycle 1** donnera à l'étudiant une vision globale des métiers du film d'animation et du jeu vidéo ce qui lui permettra de « choisir sa voie » dès la fin de la deuxième année.La troisième année du **Cycle 1** est une année d'immersion complète et surtout une année de préparation au **Cycle 2**, la 4<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> année. L'étudiant se spécialisera donc dès sa troisième année d'études pour un apprentissage et un développement de compétences pour le film d'animation ou pour le jeu vidéo et disposera à cette fin de 6 semestres complets. Les stages en entreprises sont obligatoires en 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année.

Durée de la scolarité : 5 ans

Coût :

7000 € (1<sup>ère</sup> année)

7000 € (2<sup>e</sup> année)

7400 € (3<sup>e</sup> année)

4 500€ (4<sup>e</sup> année)

4 500€ (4<sup>e</sup> année)

Contenu de la formation :

**Première année :**

Les cours en tronc commun cycle 1

**Conception**

- DA
- Character design & environnement
- Ecriture, scénarisation, dramaturgie

**Production 2D**

- Réalisation d'un court métrage 2D techniques traditionnelles
- Réalisation d'un court métrage 2D sous AE.
- Réalisation d'un court métrage sous TV PAINT
- Gestion de production & stratégies de fabrication
- Animation et prise de vues traditionnelles
- Animation After Effect
- Animation TV paint
- Compositing
- Son

**Cours 3D**

- Apprentissage 3D-Level 1
- Apprentissage animation 3D-Level 1
- Dessin académique
- Anglais
- Son

**Réalisation**

- Storyboarding
- Storytelling
- Son

**Logiciels :** After Effects, Photoshop, Illustrator, TV Paint, Shotgun...

**Deuxième année :**

Les cours en tronc commun cycle 1

*Les étudiants réalisent leur première production de film d'animation 3D et apprennent à gérer l'ensemble d'une production : la conception, le storytelling, l'animation, le rendu, le compositing et le son. Cette année sera la première immersion dans le monde passionnant du jeu vidéo. Les étudiants aborderont toutes les notions du jeu vidéo, concevront et réaliseront leur premier prototype de jeux 2D associant scénarisation, game design, level design, et développement.*

**Conception**

- DA
- Character design & environnement
- Ecriture, scénarisation, dramaturgie
- Animation After Effect film et motion design
- Animation TV paint

**Production 2D**

- Réalisation d'un court métrage 2D.
- Gestion de production & stratégies de fabrication
- Modélisation shading texturing personnages
- Modélisation shading texturing décors
- Fabrication des setups
- Animation 3D
- Lighting / Rendu
- Compositing

**Cours 3D**

- Apprentissage 3D, personnage & décors - Level 2
- Apprentissage de l'animation 3D – Fabrication des setups et animation - Level 2
- Dessin académique
- Anglais
- Son

**Réalisation**

- Storyboarding
- Storytelling
- Son

**Logiciels** : Unity, GameMaker, XSI, 3DSMax, Photoshop Shotgun.

*En fin de 2ème année, l'étudiant décide, s'il le souhaite, de poursuivre ses études dans le cycle film d'animation ou dans le cycle jeux vidéo.*

*Il disposera alors de 3 années d'études pour se perfectionner dont deux ans de cycle supérieur.*

**Les cours / Film :****Conception**

- DA
- Character design & environnement
- Ecriture, scénarisation, dramaturgie
- Animation After Effect film et motion design
- Animation TV paint

**Production 2D**

- Réalisation d'un court
- Gestion de production & stratégies de fabrication
- Modélisation shading texturing personnages
- Modélisation shading texturing décors
- Fabrication des setups
- Animation 3D
- Lighting / Rendu
- Compositing

**Cours 3D**

- Apprentissage 3D, personnage & décors - Level 2
- Apprentissage de l'animation 3D – Fabrication des setup et animation - Level 2
- Dessin académique
- Anglais
- Son

**Réalisation**

- Storyboarding
- Storytelling
- Son

### **Les cours / Jeux :**

#### **Conception**

- Game design
- Level design
- Histoire du jeu vidéo
- Ecriture & scénarisation
- Character design & environnement
- DA
- Histoire du jeu vidéo

#### **Programmation**

- Initier les élèves à la programmation
- Découvrir les bases du moteur Unity3D
- Initiation à Unity3D, build d'une scène fixe
- Initiation à la programmation C# sous Unity3D
- Introduction, la programmation dans le jeu vidéo
- Réalisation de prototypes

#### **Production**

- Réalisation de prototypes
- Projet 2D Real Time

---

## **Troisième année :**

### **Réalisateur Numérique 3D - Film d'animation - Cycle 1**

Titre de niveau 2 (en cours d'homologation auprès du RNCP) (concepteur Réalisateur 3D)

*Les étudiants réalisent un court métrage 3D et apprennent à gérer l'ensemble d'une production : la conception, le storytelling, l'animation, le rendu, le compositing, le son.*

### **Les cours / Apprentissage technique du Film d'animation :**

#### **Conception**

- DA
- Character design & environnement
- Ecriture, scénarisation, dramaturgie

#### **Réalisation**

- Storyboarding
- Storytelling
- Son

#### **Production 3D**

- Réalisation d'un court métrage 3D.
- Gestion de production & stratégies de fabrication
- Modélisation shading texturing personnages
- Modélisation shading texturing décors
- Fabrication des setups
- Animation 3D
- Lighting / Rendu
- Compositing
- Dessin académique

- Anglais
  - Son
- Logiciels** : Xsi, After Effects, Photoshop, TV Paint Shotgun

## **4ème année**

### **Réalisateur Numérique 3D - Film D'animation - Cycle 2**

*Immersion dans un simulateur de studio de production de film d'animation. Développement de projet complet et acquisition de techniques professionnelles. Développement de pipeline entier. R&D, setup et animation avancée. Conception, écriture et développement artistique de la production. Élaboration des layouts et du son et de toute la pré-production des projets durant la 4ème année.*

*Le cycle supérieur est 100% orienté production.*

*Durant 2 ans les étudiants perfectionnent leurs connaissances techniques, développent un projet de moyen métrage d'animation 3D et gèrent l'ensemble de la production, de la conception au rendu. L'ensemble du projet se développe en 2 ans.*

#### **Les cours :**

##### **Conception**

- Character design & environnement
- Ecriture, scénarisation, dramaturgie
- Matte painting

##### **Réalisation**

- Storyboarding
- Storytelling
- Son
- Layout 3D

##### **Production 3D**

- Modélisation textures / Shading personnages HD Props
- Décors / Asset
- Pipelines & stratégie de développement
- R&D / Scripting Python sous XSI & Nuke
- Setup
- Animation
- Beauty développement
- Compositing
- Management de projet de film d'animation
- Gestion / Supervision de production
- Producer / Financement & stratégies et développement
- Communication professionnelle
- Entreprenariat
- Droit / Propriété intellectuelle.

**Logiciels** : XSI, Nuke, Houdini, Photoshop, Shotgun

## **5 ème année**

### **Réalisateur Numérique 3D - Film d'animation - Cycle 2**

Titre de niveau 1 (en cours d'homologation auprès du RNCP) (management réalisateur numérique 3D)

*La 5ème année est entièrement dédiée à la production de jeux vidéo 2D et 3D.*

**Les cours :****Production 3D**

- Pipelines & stratégie de développement
- R&D / Scripting python sous XSI & Nuke
- Animation
- Assemblages
- Lighting / Rendus
- Compositing
- Son
- Management de projet de film d'animation
- Gestion / Supervision de production
- Producer / Financement & stratégies et développement
- Communication professionnelle
- Entreprenariat
- Droit / Propriété intellectuelle.

**3<sup>ème</sup> année****Réalisateur vidéoludique - Game - Cycle 1**

Titre de niveau 2 (en cours d'homologation auprès du RNCP) (réalisateur vidéoludique)

**Les cours / Apprentissage technique du Jeux vidéo :****Conception**

- Game design
- Level design
- Histoire du jeu vidéo
- Ecriture & scénarisation
- Character design & environnement
- DA

**Programmation**

- La programmation avec Flash
- Programmation C# sous Unity3D
- Unity3D

**Apprentissage 3D pour le jeu vidéo**

- Personnages
- Décors assets

**Apprentissage de l'animation 3D pour le jeu vidéo**

- Setup
- Animation

**Production**

- Réalisation de prototypes
- Projet 2D Real Time
- Projet 3D Real Time

**4<sup>ème</sup> année****Réalisateur vidéoludique - Game - Cycle 2**

*Durant 2 ans les étudiants perfectionnent leurs connaissances techniques et développent des projets 2D RT 3D RT et Transmédia.*

## **Les cours / Apprentissage technique du Jeux vidéo :**

### **Conception**

- Game design
- Level design
- Ecriture & scénarisation
- Character design & environnement
- DA

### **Programmation**

- La programmation avancée avec Unity
- R&D Intelligence artificielle et application
- Langage C++
- Langage C#

### **Apprentissage 3D pour le jeu vidéo**

- Personnages
- Décors assets

### **Apprentissage de l'animation 3D pour le jeu vidéo**

- Setup & animation
- Animation 3D et motion capture

### **Production**

- Réalisation de prototypes
- Projet 2D Real Time
- Projet 3D Real Time
- Management de projet de jeux vidéo
- Droit de l'informatique / Propriété intellectuelle

## **5ème année**

### **Réalisateur vidéoludique - Game - Cycle 2**

Titre de niveau 1 (en cours d'homologation auprès du RNCP) (management vidéoludique)

### **Les cours :**

#### **Programmation**

- La programmation avancée
- R&D Intelligence artificielle et application
- Langage C++
- Langage C#

#### **Production**

- Réalisation de prototypes
- Projets 2D Real Time
- Projets 3D Real Time
- Management de projet de jeux vidéo
- Gestion / Supervision de production
- Marketing / Edition
- Communication professionnelle
- Entreprenariat
- Droit de l'informatique / propriété intellectuelle

**Nombre d'étudiants / promotion :**

60 étudiants diplômés en 2013

**Compétences / métiers visés :**

Les Métiers :

- Concepteur de films d'animation 3D
- Responsable du Compositing
- Concepteur décors et personnages 3D – Graphiste 3D
- Infographiste 2D / 3D
- Modeleur 3D
- Créateur de textures
- Créateur de « lightings »
- Animateur 3D
- Animateur 2D
- Infographiste spécialisé en rendu
- Réalisateur vidéo entreprise

**Les Secteurs :**

Le concepteur réalisateur 3D exerce son activité dans des secteurs diversifiés :

Audiovisuel et Cinéma :

- Cinéma court et long métrage
- Animation
- Habillage audiovisuel
- Générique de films
- Décors virtuels
- Trucage et effets spéciaux

**Industrie du jeu vidéo :**

- Directeur artistique
- Graphiste
- Animateur
- Level designer
- Programmeur

**Design industriel :**

- Modeling/Texturing 3D
- Animation 2D&3D
- Réalisation vidéo

**Architecture :**

- Modeling/Texturing 3D
- Animation 2D&3D
- Réalisation vidéo
- Intégration 3D

**Recherche scientifique (médecine, sciences fondamentales, ...).**

- Modeling/Texturing 3D
- Animation 2D&3D
- Réalisation vidéo

**Diplômes/certificats :**

RNCP (Niveau)	Concepteur Réalisateur 3D : titre de niveau II en cours d'homologation auprès du RNCP
Diplôme d'Etat	
Autres	

**Stage obligatoire :**

2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année

**Durée du stage :**

1 mois en seconde année

2 mois en 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> année.

**Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :**

Non

<b>SAE Institut</b>
---------------------

BP 40331 Aubervilliers 45 avenue Victor Hugo -Batiment 229 93534 La Plaine Saint Denis Cedex	01 48 11 96 96
<a href="http://paris.sae.edu/">http://paris.sae.edu/</a>	
<a href="mailto:paris@sae.edu">paris@sae.edu</a>	

Intitulé de la formation : 3D Animation Program

3D animation Diploma

Bachelor ( + 1 an de formation)

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : si comptant 6400 €, sinon 7380 €

Contenu de la formation :

Infographie 2D – Animation 2D – Modélisation 3D polygonale – Animation 3D – Texturing – Compositing – Colorimétrie – lumières – Techniques de rendu – Systèmes de particules – Simulations dynamiques - Modélisation NURBS - Storyboarding.

La formation d'animateur / concepteur 3D comprend un grand nombre de travaux dirigés sur les différentes techniques et pratiques du monde professionnel. Pendant son cursus, l'étudiant bénéficiera des travaux dirigés sur les points suivants : Character design – Modélisation – Elaboration de cheveux et poils 3D – Création de squelettes et Skinning – Rig de bipède – Animation 3D Keyframes – Animation faciale – Synchronisation labiale – Création de fluides 3D...

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 2D

Graphiste 2D/3D

Modeleur 3D

Animateur 3D

Réalisateur film d'animation

Artiste Designer

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Studio M LYON</b>
----------------------

565, rue du Sans-Souci 69760 Limonest	04 72 17 53 21
http://www.studio-m.fr/ contact-lyon@studio-m.fr	

Intitulé de la formation : Bachelor ARTS option 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

Contenu de la formation :

Le mariage de l'illustration et de la technique 3D

Enseignement général

Enseignement technique et professionnel

dessin académique, Illustration storyboard, BD, expression plastique, design, Infographie 2D  
3D (...)

Principaux logiciels utilisés

Photoshop • Maya • Zbrush

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D, animateur 2D et 3D, designer graphique, designer 3D, directeur  
artistique...

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	DEES Infographie spécialité Image de synthèse – Titre européen de la FEDE

Stage obligatoire : Oui

Durée du stage : 8 semaines minimum

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Studio M Toulouse</b>
--------------------------

3509 La Lauragaise 31670 Labège	05 62 240 230
http://www.studio-m.fr/	
contact-toulouse@studio-m.fr	

Intitulé de la formation : Bachelor ART option 3D : DEES Infographie spécialité Image de synthèse – Titre européen de la FEDE

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût :

Contenu de la formation :

Le mariage de l'illustration et de la technique 3D

Enseignement général

Enseignement technique et professionnel

dessin académique, Illustration storyboard, BD, expression plastique, design, Infographie 2D 3D (...)

Principaux logiciels utilisés : Photoshop, Maya, Zbrush

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Infographiste 3D, animateur 2D et 3D, designer graphique, designer 3D, directeur artistique...

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	
Diplôme d'Etat	
Autres	DEES Infographie spécialité Image de synthèse – Titre européen de la FEDE

Stage obligatoire : Oui

Durée du stage : 8 semaines minimum

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>Studio Mercier</b>
-----------------------

16 avenue de Corbera 75012 Paris	01 44 68 07 32
<a href="http://www.studiomercier.com/">http://www.studiomercier.com/</a>	
<a href="mailto:info@studiomercier.com">info@studiomercier.com</a>	

Intitulé de la formation : GRAPHISME 3D, EFFETS SPÉCIAUX 3D

Durée de la scolarité : 3 ans

Coût : 5100 € / an

Contenu de la formation :

Notre formation passe par l'apprentissage des logiciels et l'acquisition de compétences en dessin mais propose également un enseignement de la culture de l'image, au travers notamment d'un cours d'histoire de l'Art. Nos élèves pratiquent l'anglais tout au long de leur parcours, dans l'optique de passer le Test of English for International Communication (TOEIC) en dernière année.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

Notre école d'images de synthèse vous apprend à créer des personnages et des décors qui évoluent de façon cohérente, et à reproduire les textures, les matières, les volumes, les effets de lumière. Au cours de votre formation multimédia, vous réaliserez d'ailleurs un film d'animation en 3D.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Niveau III
Diplôme d'Etat	
Autres	

Stage obligatoire : oui, en 3<sup>ème</sup> année

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :

<b>SupCréa</b>
----------------

12, rue Ampère - CEMOI bâtiment B 38000 Grenoble	04 76 87 74 75
<a href="http://www.supcrea.com/">http://www.supcrea.com/</a> <a href="mailto:adm@supcrea.com">adm@supcrea.com</a>	

Intitulé de la formation : Réalisateur 3D

Durée de la scolarité : 3 ans (1 année préparatoire + 2 ans de formation spécialisée)

Coût :

Tests et entretien, 40 €

Frais d'inscription, 300 €

Frais de formation, 5800 € par an

Contenu de la formation :

Contenus de la formation

Infographie 2D Apprendre le traitement de l'image fixe par l'apprentissage de Photoshop et Illustrator

Infographie 3D

Maîtriser le processus de fabrication des différents éléments qui composent une scène 3D :

Les projets Chacun des projets donne lieu à une soutenance.

Se confronter à la conception et la réalisation d'un film dans toutes ses étapes et ses aspects techniques, artistiques et d'organisation.

En première année, les enseignements sont regroupés autour d'un projet vidéo ambitieux avec l'introduction d'effets spéciaux 3D. Ce projet, où s'expérimente l'importance de la post-production, servira à valider l'année.

En deuxième année, la réalisation d'un film 3D sera le support de la soutenance du diplôme.

Le film 3D réalisé est le meilleur support de valorisation des compétences acquises pour l'entrée dans la vie professionnelle.

Nombre d'étudiants/promotion :

Compétences / métiers visés :

L'animateur 3D exerce ses talents dans les studios de création des sociétés de production ou de post production, d'édition de jeux vidéo, de films d'animation, de films publicitaires, effet spéciaux, etc.

Diplômes/certificats :

RNCP (Niveau)	Réalisateur 3D est certifié au niveau II
Diplôme d'Etat	

Autres	
--------	--

Stage obligatoire :

Durée du stage :

Possibilités d'alternance ou d'apprentissage :