

Année 01 : Tronc commun de 800 heures de formation en présence de formateurs

OBJECTIFS:

Découvrir en ensemble de techniques artistiques et techniques en développant son esprit créatif autour de travaux traditionnels et multimédias.

ÉVALUATIONS:

L'année scolaire est découpée en semestres évalués lors de partiels en chaque fin de semestre.

AU PROGRAMME :

Dessin
Scénario/Écriture
Story Board
Analyse de Film
Volume
Stop Motion

Techniques artistiques traditionnelles et culture générale

Photoshop
After Effects

Techniques 2D et vidéos

Modeling 3D Maya
Zbrush
Texturing Maya
Maya Lighting
Maya Animation
Maya Rigging
Unity moteur

Techniques artistiques 3D



Année 02 : 650 heures de formation en présence de formateurs

OBJECTIFS :

Apprentissage avancé des techniques de production très spécialisées afin que chaque étudiant trouve son ou ses domaines de spécialisation et d'en déterminer ses objectifs professionnels. Élaboration du book personnel de chaque étudiant.

ÉVALUATIONS :

L'année scolaire est découpée en semestres évalués lors de partiels en chaque fin de semestre.

AU PROGRAMME :

Chara Design
Environnement Design
Concept Art
Photo
Histoire de l'art

Techniques avancées
en 2D et culture
générale

Substance
Renderman
Nuke
Marvelous Designer
FX
Animation (Acting)
Animation (créatures)

Techniques de
production très
spécifiques

Book personnel
Anglais

Année 03 : Projet de fin d'études

OBJECTIFS:

Réalisation d'un film d'animation en groupe, de 5 à 8 minutes, regroupant toutes les techniques de production enseignées. Projet soutenu durant le Jury RNCP de fin d'études.

ÉVALUATIONS:

Soutenance de fin d'études effectué face au Jury RNCP constitué en partie de professionnels reconnus.

STAGES :

8 semaines de stage sont obligatoires.

AU PROGRAMME :

Suivi de production avec le logiciel Shotgun qui fera l'objet d'une formation d'une journée.

Les responsables de filière et la direction gèrent le suivi de production

Durée :12 mois Septembre à Fin Aout