

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 : 740 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 :

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

Techniques avancées en 2D, Game Design et culture générale

Substance
 Animation (créatures)
 Unreal Engine

Techniques de production très spécifiques

Book personnel
 Anglais



Année 03 : Projet de fin d'études

OBJECTIFS:

Réalisation d'un Jeu en groupe de 5 maximum, en collaboration avec la section Game Play Programming. Projet qui sera 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