



## PROGRAMME ART PRO MASTERE NARRATIVE ART 600H ANNEXE 1

### MODULE ART NARRATIF

- Techniques de rédaction projet
- Concept Art - design de personnage et de décor
- Recherche couleur, analyse de la lumière et des ambiances
- Scénarisation, storyboard, dialogues
- Typographie, cadrage

### MODULE TECHNIQUE option EDITION

- Illustration et Matte painting
- Techniques professionnelles des étapes de fabrication en édition
- Réalisation d'un projet d'édition

### MODULE TECHNIQUE option ANIMATION 2D

- Technique animation avancée
- Mise en scène, storyboard, layout, montage
- Conception sonore et sensibilisation à la fabrication du son
- Effets spéciaux et compositing
- Techniques professionnelles des étapes de fabrication en animation (Japon, USA, France)

### MODULE PROFESSIONNEL

- Gestion de projet, Méthodologie de fabrication, planning de production
- Stratégie et financement projet

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

**Option Edition** : Conception d'un projet d'édition

**Option animation 2D** Concevoir et réaliser un court métrage 2D

### RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein 4 semaines en septembre – 2 semaines en février

2j/semaine d'octobre à mars

Stage professionnel d'avril à juin

### MOYENS PEDAGOGIQUES

Mise à disposition d'une tablette graphique et d'un accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut.

### MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Productions et mise en situation.

Stage professionnel

### MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Présentation de production devant jury

### SANCTION DE LA FORMATION

MASTERE NARRATIVE ART option Edition / option Animation

RNCP Expert(e) Créatif Numérique Transmédia niveau 6 (en cours)

### REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.



## **PROGRAMME ART PRO MASTERE GAME ART 600H ANNEXE 1**

### **MODULE ARTISTIQUE**

- Technique de rédaction projet
- Game design
- Culture jeu vidéo
- Concept Art - design de personnage et de décor
- Recherche couleur, analyse de la lumière et des ambiances
- Scénarisation, storyboard, dialogues

### **MODULE TECHNIQUE**

- Animation sous Maya
- Pratique d'Unreal
- Pratique d'Unity
- Base de la réalisation 3D en temps réel
- Outils d'intégration et de création de jeux vidéo
- Techniques, contraintes et optimisation graphique
- Conception sonore et sensibilisation à la fabrication du son
- Effets spéciaux et compositing

### **MODULE PROFESSIONNEL**

- Réalisation d'une Demo reel
- Gestion de projet, Méthodologie
- Stratégie et financement projet

### **OBJECTIFS DE LA FORMATION**

Concevoir et modéliser une scène 3D en temps réel  
Concevoir et réaliser un court métrage 3D en temps réel

### **MOYENS PEDAGOGIQUES**

Mise à disposition d'une tablette graphique et d'un accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut.

### **RYTHME DE LA FORMATION**

Temps plein 4 semaines en septembre – 2 semaines en février  
2j/semaine d'octobre à mars  
Stage professionnel d'avril à juin

### **MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS**

Productions et mise en situation.

### **MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION**

Présentation de production devant jury

### **SANCTION DE LA FORMATION**

MASTERE GAMES ART  
RNCP Expert(e) Créatif Numérique Transmédia niveau 6 (en cours)

### **REGLEMENT INTERIEUR**

Remis lors de l'inscription.