

CURSUS ART PRO CREATIF ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques de dessin et disposant d'une bonne culture en film d'animation ou de jeux vidéo. Complète, la formation débouche en 3 ans sur le BACHELOR Narrative & Digital Art avec en 4^{ème} année sur un MASTERE Game Art ou Narrative Art donne accès aux différents métiers de graphiste 2D/3D, concept artiste, animateur 2D/3D, storyboarder, VFX artiste ...

BACHELOR DIGITAL & NARRATIVE ART

CREA 1^{ère} année

Edition BD Manga
750h oct-juin

- Concept Art
- Dessin 2D/3D
- Projet Édition

CREA 2^{ème} année

Animation Jeu Vidéo
750h oct-juin

- Animation 2D/3D
- Jeu Vidéo 2D/3D
- Projet Animation

CREA 3^{ème} année

Option 2D/Option 3D
550h +150h stage

- Animation 2D/3D
- Jeu Vidéo AR/VR
- Demoreel Pro

RNCP Expert
Transmédia XR*

MASTÈRE 2D NARRATIVE

ARTCREA 4^{ème} année

350h +250h stage/production

Projet Édition ou Animation 2D

MASTÈRE 3D GAME ART

ARTCREA 4^{ème} année

350h +250h stage/production

Projet Animation en temps réel

Nos points forts :

- Mise à disposition d'une tablette graphique pendant leur formation
- Des classes de 12 à 15 élèves
- Des projets professionnels en 3^{ème} année pour enrichir leur CV
- Intégration en 3^{ème} année des techniques d'animation en temps réel, utilisées en jeu vidéo et qui intégrées sur des productions du secteur de l'animation.

L'évaluation de vos compétences se fait tout le long de votre formation (productions, partiels, projet de fin d'année) par l'équipe pédagogique et par un jury professionnel en fin de cursus, un document de synthèse vous sera aussi remis en fin de formation.

PERSPECTIVES D'EMPLOI

Secteur du Jeu Vidéo - Etude afjv

C'est la première entreprise culturelle avec un chiffre d'affaires pesant 4.9 Milliards d'euros représentant 26000 emplois en France, 2000 à 3000 postes à pourvoir sur ces prochaines années avec une progression de 10% par an.

Secteur du Film d'Animation - Etude CNC

Il est représenté par 125 studios en France. Notre pays est le 1er producteur de films d'animation européens et le 3^{ème} au rang mondial. Il génère 76 millions d'euros de ventes à l'exportation devant le cinéma classique, pas moins de 353 œuvres ont été créées en 2017 et comptabilisent 14000 heures de diffusion sur les chaînes françaises. A titre d'exemple, TAT Production à Toulouse diffuse la série animée « Les As de la Jungle » sur 200 pays, leur long métrage « Terra Willy » sur 80 pays).

Secteur du Livre BD - Etude GFK

C'est un chiffre d'affaires de 510 millions d'euros en 2018 avec plus de 44 millions de livres vendus. Ce dynamisme est surtout porté par l'édition Manga : 1 livre vendu sur 3 étant un manga



ART PRO CRÉATIF CYCLE BD MANGA 1ère année

PROGRAMME ART PRO CRÉATIF 1ÈRE ANNÉE 750 h ANNEXE 1

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

MODULE ARTISTIQUE

- Culture artistique, culture média
- Anatomie, perspective, croquis modèle vivant
- Écriture scénario, dramaturgie
- Storyboard, cadrage, rythme
- Décors, ambiance
- Character design, modelage, digital sculpting

MODULE TECHNIQUE

- Techniques Manga – BD - Comics
- Dessin numérique 2D
- Modélisation 3D
- Animation traditionnelle
- Livre interactif

MODULE PROFESSIONNEL

- Anglais professionnel / Japonais
- Book pro, site pro, constitution réseau
- Gestion de projet, Méthodologie
- Droit des auteurs, Droit de l'image
- Stratégie transmédia

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Maîtriser les bases de la narration, du concept art et des techniques de dessin digital 2D et 3D
Concevoir un univers narratif transmédia et son concept art
Concevoir et réaliser un projet d'édition

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein d'octobre à juin

MOYENS PÉDAGOGIQUES :

Mise à disposition d'une tablette graphique et d'un accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur l'Institut ou à domicile, logiciels graphiques 2D et 3D compris.

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Contrôle continu et partiels.
Productions et mise en situation.

MODALITÉ D'ÉVALUATION DE LA FORMATION

Partiels en décembre et avril
Présentation de production devant jury en juin, site et book

SANCTION DE LA FORMATION

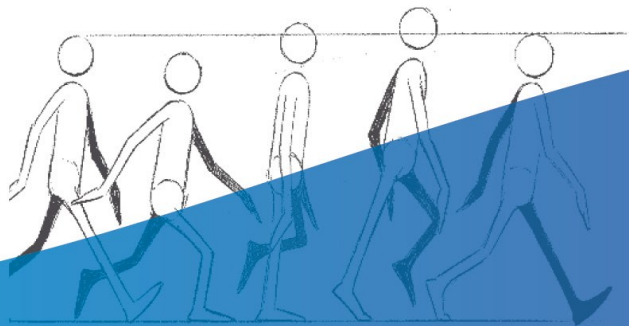
Attestation du bloc de compétences avec pour objectif en fin de cursus le BACHELOR Narrative & Digital Art et un RNCP Expert Créatif Transmédia XR niv. 6.

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

METIERS PRÉPARÉS

- ILLUSTRATEURS / AUTEURS BD
- CHARACTER DESIGNER
- ENVIRONNEMENT ARTISTE
- CONCEPT ARTISTE
- MODELISATEUR 3D
- DIGITAL SCULPTEUR



ART PRO CRÉATIF CYCLE ANIMATION 2^{ème} année

PROGRAMME ART PRO CRÉATIF 2^{ème} ANNEE 750 h ANNEXE 1

Accessible niveau BAC+1 formation artistique - Dossier et entretien

MODULE ARTISTIQUE

- Culture artistique, recherches, culture média
- Croquis modèle vivant
- Analyse filmique, synopsis, scénario,

MODULE TECHNIQUE

- Storyboard, cadrage, rythme
- Décors, ambiance, layout
- Character design, posing
- Techniques animations 2D et 3D
- Approche des outils d'intégration et de création de jeux vidéo
- Approche des techniques, contraintes et optimisation graphique

MODULE PROFESSIONNEL

- Anglais professionnel, japonais
- Book pro, site pro, constitution réseau
- Gestion de projet, Méthodologie
- Droit des auteurs, Droit de l'image
- Interaction édition, animation, jeu vidéo et transmédia

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Base des techniques d'animation 2D/3D

Réaliser une vidéo de présentation d'un univers et son concept art

Réaliser le concept art et les assets d'un jeu vidéo

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein d'octobre à juin

MOYENS PÉDAGOGIQUES :

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

Contrôle continu et partiels.

Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Partiels en décembre et avril

Présentation de production transmédia devant jury en juin et demoreel

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation du bloc de compétences « contenu de base transmédia » avec pour objectif en fin de cursus le BACHELOR Narrative & Digital Art et un RNCP Expert(-te) Créatif Transmédia XR niv. 6

REGLEMENT INTERIEUR

METIERS PREPARES

- CHARACTER DESIGNER
- ENVIRONNEMENT ARTISTE
- CONCEPT ARTISTE
- MODELISATEUR 3D
- ANIMATEUR 2D

Remis lors de l'inscription.

ART PRO CRÉATIF CYCLE JEUX VIDÉO 3^{ème} année

PROGRAMME ART PRO CRÉATIF 3^{EME} ANNEE 750 h ANNEXE 1

Accessible niveau BAC+2 formation artistique - Dossier et entretien

MODULE ARTISTIQUE

- Culture artistique, recherches
- Croquis modèle vivant
- Analyse filmique, synopsis, scénario,

MODULE TECHNIQUE

- Recherche créatives et concept art
- Techniques animations 2D avancée (option animation 2D)
- Techniques animations 3D Rig/Skin (option animation 3D)
- Outils d'intégration et de création d'application AR et VR
- Lighting et VFX en temps réel
- Workshop, Gamejam

MODULE PROFESSIONNEL

- Réalisation d'un Demoreel
- Anglais professionnel, japonais
- Gestion de projet, Méthodologie
- Stratégie et financement projet transmédia

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Concevoir et réaliser des projets d'expériences immersives (Vidéo Mapping/ RA/VR)
Concevoir un projet transmédia à présenter devant un jury professionnel
Réaliser et présenter le rapport de stage, CV et demoreel

RYTHME DE LA FORMATION

Temps plein d'octobre à avril
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

Contrôle continu et partiels.
Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Partiels en décembre et avril
Présentation de production devant jury en septembre.

SANCTION DE LA FORMATION

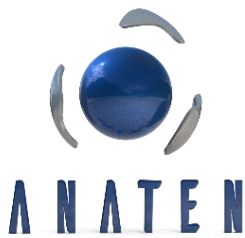
BACHELOR NARRATIVE & DIGITAL ART TRANSMEDIA Option animation 2D / Option animation 3D
RNCP Expert(-te) Créatif Numérique Transmédia niveau 6 (en cours)
Permet l'accès aux Mastères

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription

METIERS PREPARES

- CHARACTER DESIGNER
ENVIRONNEMENT ARTISTE
- CONCEPT ARTISTE
- MODELISATEUR 3D
- ANIMATEUR 2D – 3D



PROGRAMME ART PRO MASTERE NARRATIVE ART 600 h (350 h+250 h stage) ANNEXE 1

Accessible niveau BAC+3 formation artistique - Dossier et entretien

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 janvier – février – septembre (12 semaines)

Suivi de projet mars à juin

Stage professionnel de juin à août

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 600 h (350 h+250 h stage) ANNEXE 1

Accessible niveau BAC+3 formation artistique - Dossier et entretien

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 janvier – février – septembre (12 semaines)

Suivi de projet mars à juin

Stage professionnel de juin à août

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.