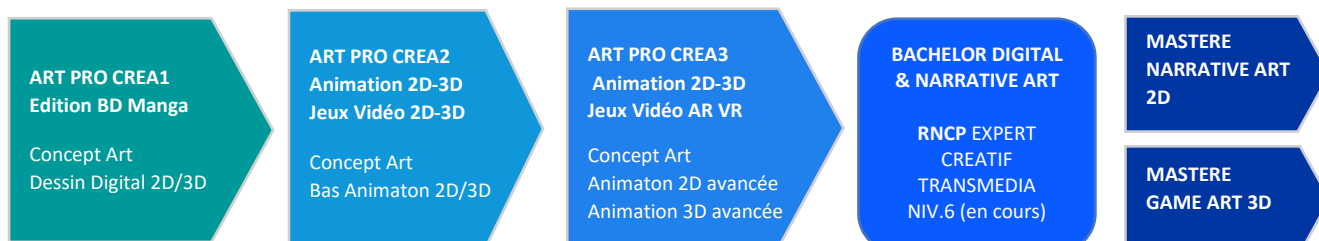


## CURSUS ART PRO CREATIF ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

La formation répond aux besoins actuels du domaine culturel ou de l'entreprise dans les **technologies liées à l'image** et du transmédia aussi bien dans les techniques de **l'édition, du film d'animation, du jeu vidéo**. Elle aborde les enjeux du transmédia et des **techniques immersives** (réalité augmentée- réalité virtuelle- vidéo mapping). 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.



## 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, 1200 à 1500 postes à pourvoir sur l'année 2019 avec une progression de 15% par an. (<https://emploi.afjv.com>)



### 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 3ème 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.

### Expériences immersives (vidéo mapping VR-AR) - Etude CNC

Pour 93% des français elles seront une nouvelle façon d'aborder le patrimoine, ces nouvelles technologies sont en train de se développer aussi bien dans l'univers du jeu vidéo que de l'entreprise.

Des projets tutorés et des stages en entreprise sont au programme, avec sur Tarbes deux studios de production.





# ART PRO CRÉATIF CYCLE BD MANGA 1ère année

## PROGRAMME ART PRO CRÉATIF 1ERE ANNEE 600H ANNEXE 1

### MODULE ARTISTIQUE

- Culture artistique
- Anatomie, perspective, croquis modèle vivant
- Ecriture 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

### 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

### 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, accessible sur l'institut ou à domicile, logiciels graphiques 2D et 3D compris.

### MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Contrôle continu dans chacune des matières théoriques.  
Evaluation des acquis techniques de TP  
Productions

### MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

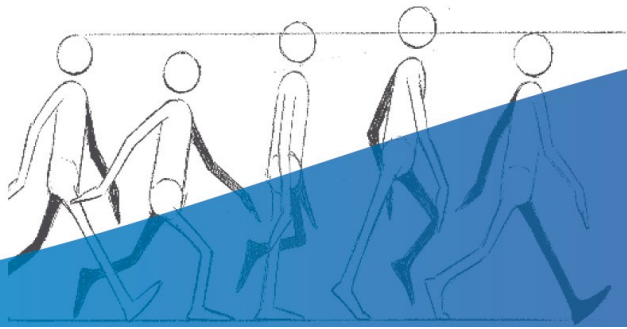
Partiels en décembre et avril  
Présentation de production devant jury en juin.

### SANCTION DE LA FORMATION

Attestation du bloc de compétences « Conception Univers narratif transmédia » avec pour objectif en fin de cursus : BACHELOR Narrative & Digital Art et un RNCP Expert Créatif Numérique Transmédia niv. 6.

### METIERS PREPARES

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



# ART PRO CREATIF CYCLE ANIMATION 2ème année

## PROGRAMME ART PRO CREATIF 2<sup>EME</sup> ANNEE 600H ANNEXE 1

### MODULE ARTISTIQUE

- Culture artistique, recherches
- 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 2D et 3D

### 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 juin.

### 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 Numérique Transmédia niv. 6

**REGLEMENT INTERIEUR** Remis lors de l'inscription.

### METIERS PREPARES

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



# ART PRO CRÉATIF CYCLE JEUX VIDÉO 3ème année

## PROGRAMME ART PRO CRÉATIF 3ÈME ANNÉE 600H ANNEXE 1

### MODULE ARTISTIQUE

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

### MODULE TECHNIQUE

- Recherche créatives et concept art
- Techniques animations 2D avancée
- Techniques animations 3D de personnages via la réalisation d'un RIG/SKIN
- Outils d'intégration et de création d'application AR et VR
- Techniques, contraintes et optimisation graphique
- 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

### 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 devant jury en septembre.

### SANCTION DE LA FORMATION

BACHELOR NARRATIVE & DIGITAL ART TRANSMEDIA  
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 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.