

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION

- **École des Métiers du Cinéma d'Animation (EMCA)**  
1, rue de la Charente, 16000 Angoulême / 05 45 93 60 70 / [www.angouleme.cci.fr/emca.asp](http://www.angouleme.cci.fr/emca.asp)  
directeur : Loïc LE GUEN-GEFFROY / responsable formation : Christian ARNAU
- **École des Métiers de la Création Infographique (EMCI)**  
1 rue de la Charente, 16000 Angoulême / 05 45 93 60 70 / [www.angouleme.cci.fr/emci.asp](http://www.angouleme.cci.fr/emci.asp)  
directeur : Jacques FRETY
- **École Emile Cohl (EEC)**  
232, rue Paul Bert, 69003 Lyon / 04 72 12 01 01 / [www.ecole-emile-cohl.fr](http://www.ecole-emile-cohl.fr)  
directeur : Philippe RIVIÈRE / responsable formation animation : Aymeric HAYS NARBONNE
- **École Européenne Supérieure d'Animation (EESA)**  
Château Georges Méliès, 4, rue Pasteur, 94310 Orly / 01 48 90 86 23 / [www.eesa.fr](http://www.eesa.fr)  
directeur : Franck Pettita
- **École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD)**  
31, rue d'Ulm, 75005 Paris / 01 42 34 97 00 / [www.ensad.fr](http://www.ensad.fr)  
directeur : Patrick Raynaud / coordinateur animation : Georges SIFIANOS  
Post-diplôme Atelier Image Informatique (Aii), responsable formation : Pierre HENON
- **École Supérieure des Arts Appliqués et du Textile (ESAAT)**  
539, avenue des Nations unies, 59100 Roubaix / 03 20 24 27 77 / [www.esaat-roubaix.com](http://www.esaat-roubaix.com)  
directrice : Thérèse VAMMESTE / responsable formation animation : Bernard GABILLON
- **École Supérieure de l'Image (ESI)**  
26, rue Jean Alexandre, 86000 Poitiers / 05 49 88 96 53 / [www.eesati.fr](http://www.eesati.fr)  
directeur : Michel BOMPIÈRE / responsables formation : Claire FOUQUET et Jean RUBAK
- **Ecole Pivaut**  
26, rue Henri Cochard, 44000 Nantes / 02 40 29 15 92 / [www.ecole-pivaut.fr](http://www.ecole-pivaut.fr)  
Directeur : Gérard Pivaut / responsable formation animation : Erwan Pivaut
- **Ecole Technique de Photographie et Audiovisuel (ETPA)**  
7, Rue Eugène Labiche, 31200 Toulouse / 05 34 40 12 00 / [www.etpa-toulouse.com](http://www.etpa-toulouse.com)  
directeur : Jean Lévy
- **Gobelins, l'École de l'Image**  
73, boulevard St-Marcel, 75013 Paris / 01 40 79 92 82 / [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)  
directeur : Tristan GILLOUARD / responsable département animation : Éric RIEWER / responsable département multimédia : Marie-France ZUMOFEN
- **Institut de l'Image de l'Océan Indien (ILOI)**  
rue du 8 mars, Parc de l'Oasis, 97420 Le Port (La Réunion) / 02 62 43 08 81 / [www.iloi.net](http://www.iloi.net)  
directeur : Alain Séraphine / responsable formation : Laurent Courteaud
- **Institut Supérieur des Arts Appliqués (LISAA)**  
55, rue du Cherche Midi – 75006 Paris / 01 42 22 13 01 / [www.lisaa.com](http://www.lisaa.com)  
directeur : Michel GLIZE / responsable formation : Renaud JUNGMANN
- **Université Paris VIII - département Arts et Technologies de l'Image (ATI)**  
2, rue de la Liberté – 93526 Saint Denis / 01 49 40 66 04 / [www.artweb.univ-paris8.fr](http://www.artweb.univ-paris8.fr)  
responsables formation : Marie-Hélène TRAMUS, Hervé HUITRIC
- **La Poudrière**  
12, rue Jean Bertin, 26000 Valence / 04 75 82 08 08 / [poudriere@wanadoo.fr](mailto:poudriere@wanadoo.fr)  
directrice : Annick Teninge / directeur pédagogique : Laurent Pouvaret
- **Supinfocom (Valenciennes)**  
10 Avenue Henri Matisse, 59300 Aulnoy-lez- Valenciennes / 03 27 28 43 53 / [www.supinfocom.fr](http://www.supinfocom.fr)  
directrice : Marie-Anne FONTENIER\_ / responsable formation : Philippe Meis
- **Supinfocom (Arles)**  
2 route de Crau – 13200 Arles / 04 90 52 11 00 / [www.supinfocom-arles.fr](http://www.supinfocom-arles.fr)  
Direction pédagogique : Anne BROTON
- **CNBDI-CNAM / Ecole Nationale du Jeu Vidéo et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN)**  
121, rue de Bordeaux, 16000 Angoulême / 05 45 38 65 42 / [www.cnbd.fr](http://www.cnbd.fr) / [www.enjmin.fr](http://www.enjmin.fr)  
-Magister de réalisation numérique (CNBDI-CNAM):

directeur : André-Marc Delocque-Fourcaud / Responsable formation: José Xavier

**-Master jeu vidéo (ENJMIN) :**

direction pédagogique : Stéphane Natkin / direction opérationnelle: Laurent Herbreteau / administration : Sophie Pierson

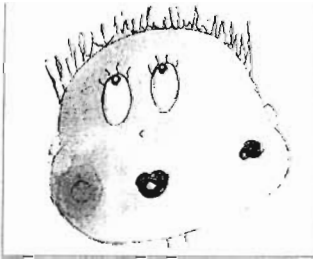
- **Supinfogame**

directrice : Marie-Anne FONTENIER/ responsable formation : Didier Quentin

10, avenue Henri Matisse – 59300 Aulnoy-Lez-Valenciennes/ 03 27 28 43 56 / [www.supinfogame.fr](http://www.supinfogame.fr)

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION



© Crépuscule – EMCA 2004

## **L'Ecole des Métiers du Cinéma d'Animation (EMCA)**

L'Ecole des Métiers du Cinéma d'Animation a accueilli sa première promotion en septembre 1999.

La pédagogie se construit sur deux axes: apprentissage des techniques et développement de la créativité.

Au cours de deux années, l'étudiant développe son langage personnel par la réalisation de son propre film et intègre les fondamentaux de la chaîne de production:

- o Pré production : recherches graphiques, story-board, lay-out
- o Production : animation
- o Stop-motion : fabrication de personnages et de décors, éclairages, prise de vues.
- o Post production : son, compositing, montage, mixage

Cette formation initiale est validée par un certificat Consulaire aux Métiers du Cinéma d'Animation.

**Les 16 étudiants de 2<sup>ème</sup> année réalisent l'habillage écran du Carrefour de l'Animation 2005.**

Infos sur : [www.angouleme.cci.fr/emca.asp](http://www.angouleme.cci.fr/emca.asp)

## **L'Ecole des Métiers de la Création Infographique (EMCI)**

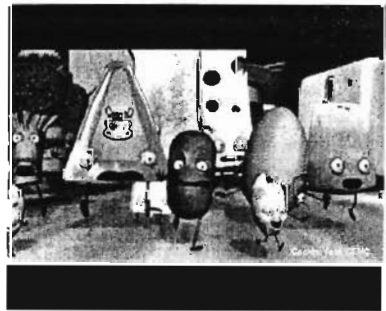
L'EMCI (Ecole des Métiers de la Création Infographique) d'Angoulême a ouvert ses portes en octobre 2001. Notre école accueille des promotions de seulement 16 étudiants Bac + 2, et les forme sur une année à l'image de synthèse 3D.

L'enseignement est orienté vers la production audiovisuelle : cinéma, effets spéciaux, séries et habillages TV, publicité et jeu vidéo. Pendant les deux premiers trimestres, les étudiants apprennent les différentes étapes d'une production 3D. Le troisième trimestre est ensuite consacré à la réalisation d'un projet personnel. Enfin l'année se termine par deux mois de stages en studio de production.

Les étudiants ont le choix entre les deux logiciels leaders sur le marché français : Maya et 3ds Max.

Enfin, l'école est très liée au monde de la 3D puisque la plupart des cours sont dispensés par des professionnels en activités.

Infos sur : [www.angouleme.cci.fr/emci.asp](http://www.angouleme.cci.fr/emci.asp)



© Cocktail Foot – EMCI 2004



© Twin on speed – EEC 2004

#### L'Ecole Emile Cohl

Fondée en 1984 par Messieurs Philippe Rivière et Roland Andrieu, l'école Emile Cohl base sa pédagogie sur l'apprentissage rigoureux du dessin.

Le cursus de 4 années offre une formation en illustration, bande dessinée, dessin de presse, infographie multimédia 2D / 3D et dessin animé.

Les 350 étudiants que compte l'école suivent un apprentissage intensif du dessin (dessin d'objet, dessin de plâtre, sculpture, anatomie artistique, perspective, dessin animé, bande dessinée, étude documentaire, etc) pendant 2 ans et s'orientent en fin de cursus vers une option afin de présenter un diplôme en illustration/BD, animation 2D/3D ou multimédia (Web, jeu vidéo...).

Le recrutement se fait du 1<sup>er</sup> janvier au 31 mars 2005 sur présentation de dossier artistique et entretien.

*Les étudiants de 3<sup>ème</sup> année avaient réalisé la bande annonce du Carrefour de l'animation 2004.*

Infos sur : [www.ecole-emile-cohl.fr](http://www.ecole-emile-cohl.fr)

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION

## **L'Ecole Européenne Supérieure d'Animation (EESA)**

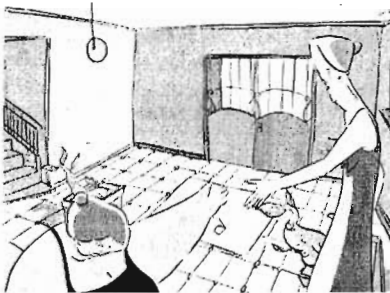
Avec la volonté de faire le lien entre la pratique artistique traditionnelle et l'animation, l'EESA recrute des étudiants liés au monde de l'image sous toutes ses formes (sculpture, création graphique, création publicitaire, BD, illustration, audiovisuel, photo...).

Le cursus est de deux ou trois ans car, à l'issue de la deuxième année, les étudiants ont reçu une formation complète de la chaîne de fabrication d'un film d'animation, avec une connaissance des outils traditionnels et numériques. Ils peuvent donc chercher des postes de techniciens dans les productions d'animation. Pour ceux qui s'orientent plus vers la réalisation, la troisième année est consacrée à la fabrication d'un film de 4 minutes. A travers la réalisation d'un projet de groupe, chaque étudiant est incité à se spécialiser dans une technique: modélisation, animation, traitement de l'image, compositing..., par la pratique d'un outil logiciel spécifique. Le projet de groupe permet de se mesurer aux conditions de production que l'étudiant aura à appréhender dès sa sortie de l'école: plannings, organisation des équipes, partage et complémentarité des tâches. Des enseignements complémentaires et une aide technique et artistique personnalisée sont dispensés en fonction des besoins de chaque projet.

Infos : [www.eesa.fr](http://www.eesa.fr)



© Gras du bide – EESA 2004



© Tango – ENSAD 2004

## **Le département animation de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts décoratifs (ENSAD)**

Le secteur animation a été créé il y a dix ans et l'Ensad se hisse grâce à lui aujourd'hui aux premiers rangs des écoles d'art dans ce domaine.

L'enseignement d'animation à l'Ensad, aborde la tradition artistique, technique et industrielle du cinéma d'animation avec un regard critique. L'élève est initié aux principales techniques et encouragé à adapter celles qui existent ou à en inventer d'autres.

Qu'il s'agisse des supports traditionnels comme le papier et le volume animé ou de pointe comme les images de synthèse, il est invité à s'y exercer pour maîtriser son matériau de base l'expression par le mouvement tout en s'intéressant à la dramaturgie, la recherche plastique et la mise en scène.

Infos : [www.ensad.fr](http://www.ensad.fr)

## **Le département animation de l'Ecole Supérieure des Arts Appliqués et du Textile (ESAAT)**

Depuis sept ans, l'ESAAT est engagé dans la formation de 15 nouveaux étudiants par an. La section DMA offre aux futurs professionnels du Cinéma d'Animation les meilleurs savoirs et savoir-faire indispensables aux postes d'assistants et de concepteurs dans la chaîne de fabrication d'un film. Sa maîtrise des enseignements artistiques et techniques lui vaut de maintenir un très haut niveau de dessin et de permettre à ces étudiants d'enrichir au delà de leur culture cinématographique, l'expression de leur propre personnalité, de développer des langages et de préparer de grands projets professionnels.



© ESAAT 2004

Une volonté s'illustre à l'ESAAT : raison, passion et création.

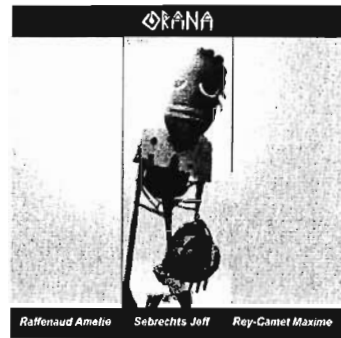
Infos : [www.esaat-roubaix.com](http://www.esaat-roubaix.com)

### **L'Ecole Technique de Photographie et Audiovisuel (ETPA)**

La formation multimédia-infographie de 2 ans prépare aux métiers de chef de projet multimédia, fabrication et conception de pages Web pour les réseaux Internet et Intranet, coordination et réalisation d'un CD-Rom. Elle prépare également aux métiers de metteur en page, d'infographiste (PAO, 2D, 3D), chef de fabrication ou de studio, directeur artistique ou de création, technicien en infographie et maquettiste pour les agences de publicité, les studios de création graphique, les éditeurs, les imprimeurs ou la presse. Quant à la formation 3D sur 1 an, elle permet d'acquérir une connaissance approfondie du logiciel de 3D professionnel MAYA, leader mondial de l'animation 3D, d'apprendre des techniques d'animation, des techniques de traitement en imagerie numérique et tout le champ d'application du compositing (modifications, trucages, et techniques de montage numérique).

Cet enseignement prépare aux métiers de concepteur de dessin d'animation, de jeux vidéo, à tout le champ du compositing et du trucage en cinéma et télévision, à la conception de CD Rom et de sites web.

**Infos :** [www.etpa-toulouse.com](http://www.etpa-toulouse.com)



Raffenaud Amélie Sebrechts Joff Rey-Camel Maxime

© Orana – ETPA 2004



© Major swing – Ecole Pivaut 2004

en entreprise, permet l'apprentissage et le perfectionnement des logiciels suivants: Photoshop, 3D Studio Max, Character Studio, Réactor, VRML.

L'école Pivaut propose également des formations courtes à la carte et des formations spéciales entreprises (interne ou externe)

**Infos :** [www.ecole-pivaut.fr](http://www.ecole-pivaut.fr)

### **L'Ecole Pivaut**

L'Ecole Pivaut offre de nombreuses formations (en 4 ans) précédées d'années préparatoires facultatives en art appliqués ou en dessin narratif, dans des secteurs aussi variés que :

Graphisme publicitaire - Infographie multimédia (Illustration, Packaging, Image Graphique, Maquettiste..)

Design (Industriel, Graphique Packaging, Mobilier, Design d'Intérieur..)

Décoration Peinte (Trompe l'œil, Patine, Imitation matière, Style, Ornementation..)

Dessin d'Animation (Story-boarder, Animateur, Scénariste, Décorateur, Animation 2D-3D..)

Bande Dessinée (Dessinateur, Coloriste, Scénariste, Infographie..)

Concepteur Réalisateur 3D (Animation, Images de Synthèse, Jeux Vidéo, Design, Architecture..). Cette dernière formation sur 6 mois, avec un stage de 4 semaines

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION



© L'injection faite à Irma – All ENSAD  
2004

## Atelier image et informatique (Aii, ENSAD)

Le post-diplôme Aii a été créé en 1982 avec le soutien du Plan Recherche-Image. Ouvert dès le début aux élèves de l'Ensad souhaitant s'initier aux technologies numériques, il a aussi assuré dans les années 80 la formation des professeurs des écoles d'art et l'accueil des artistes dans le cadre de bourses financées par le FIACRE (Fonds d'initiation à la création) et dont beaucoup d'entre eux sont aujourd'hui sur le devant de la scène artistique.

À la création d'Aii, on est encore qu'à l'aube des technologies numériques appliquées à l'image. Les premiers systèmes regroupent un logiciel 3D filaire développé en interne, les palettes graphiques 16 ou 256 couleurs, des claviers de composition et serveur vidéotex.

Pendant plus de vingt ans, Aii a accompagné le formidable développement du numérique et a permis à 250 élèves issus de tous les secteurs de l'Ensad ou d'autres formations artistiques d'approfondir les différentes techniques de réalisation de l'informatique. Ce travail abouti le plus souvent à un film d'animation utilisant les techniques d'image de synthèse 3D et les effets visuels numérique, mais peut aussi donner lieu à des images fixes, une performance, une installation, etc.

Dans le cadre de la réforme pédagogique en cours à l'Ensad, ce post-diplôme va développer une filière de recherche en deux (puis trois) ans pour des élèves voulant mener un travail d'expérimentation artistique sur un support numérique : espaces virtuels, immersion et interactivité, synthèse d'image 3D, effets visuels, stéréoscopie, etc.

Infos : [www.ensad.fr](http://www.ensad.fr)

<http://aaii.ensad.fr>



© ESI 2004

## L'Ecole Supérieure de l'Image (ESI)

Située sur deux sites différents, à Angoulême et à Poitiers, l'ESI est dédiée aux arts et technologies numériques. Son ambition est double :

- Développer des enseignements associant les héritages de la création artistique et ses développements contemporains, en débusquant, au travers du concept de culture médiatique, les territoires ouverts par l'extension des technologies numériques.
- Veiller à l'insertion professionnelle des étudiants en ouvrant, notamment, les formations sur les nouveaux domaines de compétences induits par les technologies numériques.

Aussi, de nombreuses activités complètent-elles le programme pédagogique : journées d'études, expositions, visites, rencontres européennes, spectacles...

Les enseignements, placés sous la tutelle pédagogique du Ministère de la Culture, se répartissent sur deux cycles validés par des diplômes nationaux : le Diplôme National d'Arts Plastiques, le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, le Master Recherche Arts Numériques.

Infos : [www.eesati.fr](http://www.eesati.fr)

### L'institut Supérieur des Arts Appliqués

Pour la cinquième année LISAA (L'Institut Supérieur des Arts Appliqués) propose un enseignement complet dans le secteur de l'animation et de l'image de synthèse.

Sous la direction de Renaud Jungmann, LISAA propose des classes préparatoires ainsi que des cycles supérieurs aux métiers de l'animation, des effets spéciaux, et du jeu vidéo :

- cycle Animation 3D / Image de Synthèse (depuis 2000, quatrième promotion actuellement)
- cycle Jeu Vidéo / 3D Temps Réel (depuis 2002, seconde promotion actuellement)
- cycle Animation 2D / Vidéographie (depuis 2003, première promotion en juillet 2005)

Le programme original de LISAA aborde dès la formation initiale toutes les préoccupations liées aux méthodes de réalisation, de production, et de gestion de projet. Il permet de proposer un enseignement adapté à ces métiers des arts appliqués en insistant plus particulièrement sur les aspects créatifs à tous les niveaux de la préproduction et de la production elle même.

L'outil infographique est manipulé dès les classes préparatoires. Lors du cycle supérieur (2 années après une classe préparatoire), l'étudiant apprend à mettre l'ordinateur au service de la narration. Chacun dans leur spécialité, ils réalisent au cours de leur cursus plusieurs projets d'animation ou encore des prototypes jouables de jeu vidéo.

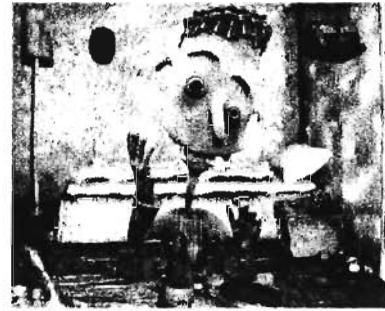
LISAA accompagne ses étudiants vers l'univers professionnel. Elle les amène à travailler à différents niveaux d'un projet : pré-production (concept-art, model sheet, storyboard... mais aussi écriture et développement du projet, scénario, gamedoc, planification), production (modélisation, animation, rendu, prototypage), et post-production (compositing, montage, sonorisation).

La section Jeu Vidéo, fait aujourd'hui référence parmi les écoles de jeu vidéo, principalement pour les aspects créatifs et artistiques qu'elle développe.

Les premières promotions ont déjà été remarquées par les professionnels lors de festivals d'animation et d'image de synthèse.

La section jeu vidéo a déjà été nommée lors des premiers Imagina Game Award en 2004 (witch racing championship, projet de jeu, réalisé en 4 mois fin de première année), primée lors du concours 3D Cube - Virtools (prix pour le Meilleur Gameplay, "Youpi Chibi Folie", et Grand prix du jury, "MicroOrganik"), également primée aux E-Magiciens 2004 (coup de coeur du jury pour la maîtrise technique et graphique, "Là où finissent les rêves", projet de fin d'année).

Info : [www.lisaa.com](http://www.lisaa.com)



© Gueule de bois - LISAA 2004



# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION



© Wake up – Gobelins, l'école de l'image  
2004

Les génériques du Festival international du cinéma d'animation d'Annecy sont réalisés chaque année par les étudiants de Gobelins, l'école de l'image.

## Gobelins, l'école de l'image

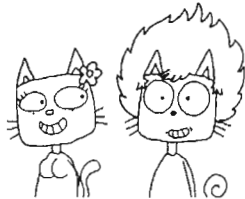
Ce sont ces futurs spécialistes, capables d'analyser les demandes de clients, d'y apporter des solutions créatives et pertinentes, que Gobelins, l'une des écoles de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris, forme au travers de ses différents programmes délivrés par la voie du temps plein, de l'alternance ou de la formation continue en multimédia, cinéma d'animation, communication graphique, photographie et vidéo. Pour réussir à former ces spécialistes, les choix que fait Gobelins sont clairement affirmés : maintenir une relation forte avec les entreprises, parier sur des projets pédagogiques innovants, investir dans des équipements sans cesse renouvelés. La formation animation en 3 ans poursuit un double objectif :

pendant les deux premières années, tous les élèves suivent le même cursus pour acquérir une polyvalence et être en mesure de travailler à toutes les étapes majeures de la fabrication d'un film d'animation : design, création, story-board, layout, animation, outils numériques, postproduction.

Cela leur permet de maîtriser toute la chaîne de fabrication et de réaliser, en troisième année, les films du Festival d'Annecy. Durant cette dernière année, les étudiants peuvent se spécialiser en animation « traditionnelle » pour pousser encore plus loin l'« acting », le « timing », le layout, le story-board et le design ; ou en animation 3D, non seulement pour apprendre l'utilisation des outils 3D mais surtout pour maîtriser l'animation de personnages à travers les notions d'« acting » et de « timing ». Les élèves sortant des Gobelins pourront ainsi viser des emplois aussi bien en France où l'on demande une polyvalence qu'à l'étranger grâce à leur spécialisation de troisième année.

Infos : [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)

## La Poudrière, école du film d'animation



© Je suis un lion –  
La Poudrière 2004

La Poudrière est une école de réalisation de films d'animation créée en 1999 à l'initiative du studio Folimage. Résolument professionnelle, la Poudrière place la dimension artistique au cœur de son existence. A la fois école où l'on vient apprendre, atelier où l'on vient réaliser des films et lieu de rencontre avec les plus grands professionnels, la Poudrière porte une double ambition : celle d'accueillir et de former des talents créatifs qui poursuivent l'aventure du cinéma d'animation ; celle de contribuer au développement créatif d'un cinéma de qualité, dans la compréhension du public auquel il s'adresse.

Chaque promotion réunit une petite dizaine d'étudiants et stagiaires, français et étrangers. Qu'ils se soient préparés avec une formation technique, qu'ils sortent d'une école des beaux-arts, qu'ils soient autodidactes ou qu'ils aient déjà travaillé dans le cinéma d'animation, tous les candidats ont un point commun : âgés d'au moins 23 ans, ils ont déjà réalisé de petits travaux ou des essais de films d'animation. La Poudrière n'est donc pas une école où l'on vient découvrir le cinéma d'animation, mais plutôt se spécialiser dans la réalisation.

En invitant les étudiants à expérimenter eux-mêmes chaque étape de la fabrication d'un film, l'école leur propose d'apprécier ce qu'est la responsabilité du réalisateur et comment se construit la cohérence d'un film. Tous les étudiants ne deviendront pas pour autant réalisateurs. Certains travailleront sur leurs propres films, d'autres intégreront des équipes. Mais le pari de la Poudrière est que cette vision complète du film et du travail de réalisation, quelles que soient les fonctions occupées par la suite, porte plus loin l'exigence du travail bien fait et serve avant tout la qualité du cinéma d'animation.

Infos : [poudriere@wanadoo.fr](mailto:poudriere@wanadoo.fr)

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DE 5 METIERS DU FILM D'ANIMATION



© ATI Paris 8 2004

**le département Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris VIII (ATI)**

ATI (Arts et Technologies de l'Image) est une formation universitaire qui se déroule au sein de l'Université Paris 8. Formation très spécifique qui favorise la double compétence : création et programmation. ATI existe depuis 20 ans, et est devenue une référence incontournable, notamment pour les artistes qui souhaitent créer leurs propres outils, en plus de créer leurs images. Actuellement organisée autour d'un IUP, la formation propose un contenu riche et varié, qui va de la programmation en de multiples langages aux réalisations d'installations en réalité virtuelle, en passant par la création 3D, le multimédia, l'étude de l'art et de l'esthétique du numérique, etc.

Les enseignements s'appuient sur une équipe de recherche du laboratoire INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) qui mène les étudiants sur la voie des installations interactives temps réel, et d'approches novatrices en matière d'animation de personnages (comportemental, vie artificielle, etc.). Ouverte dès la seconde année de Deug, la formation débouche sur des diplômes de Licence, Maîtrise et DEA (et bien Master avec la réforme LMD), voire même du Doctorat pour ceux qui veulent aller plus loin.

**Infos :** [www.artweb.univ-paris8.fr](http://www.artweb.univ-paris8.fr)

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

LE CENTRE NATIONAL DES METIERS DE L'ANIMATION

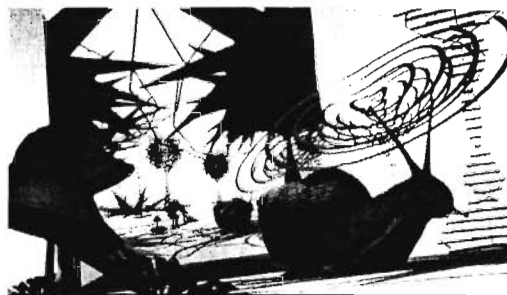
## Supinfocom

Située sur les sites d'Arles et de Valenciennes, Supinfocom propose un cycle infographique en deux ans (et à partir d'octobre 2007 en trois ans) pouvant être précédée de deux années préparatoires ayant pour but de développer la créativité de chaque étudiant, sensibiliser au fait artistique et à ses implications, maîtriser parfaitement l'emploi des outils numériques et de préparer les étudiants à l'accès en cycle supérieur par l'acquisition d'une plus grande autonomie.

Les étudiants optant pour une formation en infographie vont, durant leur première année, se concentrer sur l'apprentissage des logiciels, la conception image (production d'images fixes), la technique d'animation 2D, l'écriture scénaristique, le story board, l'animation et la relation son/ image.

La seconde année sera consacrée à l'animation en boîte, la 3D, la production 3D et la post-production (montage vidéo, montage, sonore). Après ces deux années d'études homologuées niveau 1, il leur sera remis le 1er titre délivré en France de réalisateur numérique( code NSF 323n ), et appartiendront à ce nouveau profil de concepteur de l'image capable d'intégrer les technologies nouvelles, les savoirs de la communication visuelle et la sensibilité de l'artiste.

Infos : [www.supinfocom.fr](http://www.supinfocom.fr) / [www.supinfocom-arles.fr](http://www.supinfocom-arles.fr)



© Loop – Supinfocom 2004 (Arles)



© Hernando – Supinfocom 2004 (Valenciennes)

# CARREFOUR DE L'ANIMATION

RENCONTRE NATIONALE DES METIERS DU FILM D'ANIMATION

## CNBDI-Magistère du LIN

Le Magister de réalisation numérique obtenu à l'issue de la formation "Laboratoire imagerie numérique CNBDI-CNAM", est transformé en master jeux vidéo (voir ENJMIN).

Le Carrefour de l'animation présentera une sélection des derniers films réalisés dans le cadre de cette formation.

Infos : [www.cnbdi.fr](http://www.cnbdi.fr)

## Supinfogame



© Nightmare TV – Supinfogame 2004

Supinfogame est la première école en France entièrement dédiée à l'enseignement du Game Design et des techniques de Gestion de Production du jeu vidéo. L'école propose un cursus articulé en deux étapes :

Tout d'abord, le cycle préparatoire qui permet aux étudiants titulaires d'un baccalauréat d'acquies en deux ans les connaissances de base nécessaires pour aborder le jeu vidéo sur le plan professionnel (culture du jeu vidéo et de ses techniques, culture générale, anglais...). Ensuite, le cycle supérieur, accessible en fin de Cycle Préparatoire ou par le biais d'un concours en admission parallèle, qui se déroule également en deux ans.

On y approfondit l'ensemble des techniques et des savoirs propres au Game Design et à la Gestion de Production du jeu vidéo. Aussi, au cours de la 1<sup>re</sup> année, à travers une approche générale théorique et pratique de l'ensemble des métiers et des savoirs-faire du jeu vidéo, l'étudiant peut comprendre et maîtriser les mécanismes du Game Design et les techniques de Production. La 2<sup>ème</sup> année a pour but la maîtrise de l'ensemble du contenu et de l'architecture d'un Jeu Vidéo en réalisant notamment le « Game Concept », le « Game Design Document » (règles et mécanismes du jeu) et une Maquette Fonctionnelle dans le respect des directives et du positionnement spécifiés dans un cahier des charges. Pendant la deuxième année, l'essentiel des travaux se fait en équipe.

Au sortir de cette formation, les étudiant peuvent viser des emplois dans les secteurs suivant: studios de développement ; sociétés d'édition ; sociétés de distribution ...D'une manière générale, toutes les entreprises impliquées dans le processus de création, de production, d'édition et de distribution de jeux vidéo.

Infos : [www.supinfogame.fr](http://www.supinfogame.fr)

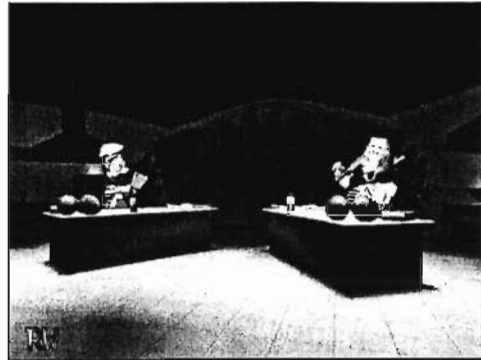
## ◆ L'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN)

Le Master « Jeu Vidéo et Médias Interactifs » proposé par l'ENJMIN est un cursus universitaire de deux années (bac+5) dont la première rentrée a eu lieu en octobre 2004. Les candidats à cette formation sont des étudiants de niveau bac+3 ou des professionnels, issus de diverses disciplines (informatique, audiovisuel, arts plastiques, musique et sciences cognitives).

Le Master est délivré par le CNAM et les Universités de La Rochelle et de Poitiers dans cinq spécialités : Production/Management et Gestion de projet, Game Design, Informatique, Son, Graphisme.

L'école organise des enseignements sur deux ans dans le cycle Master (Bac + 4, Bac + 5). La première année comporte des cours communs et des cours par spécialité. Les élèves travaillent par ailleurs comme « assistants » sur les projets de seconde année. Cette année peut être suivie à plein temps ou sous forme de stages de formation continue ou hors temps ouvrable. Elle se termine par un stage en entreprise. Les élèves désirant s'orienter vers un travail de recherche scientifique et poursuivre leurs études en réalisant une thèse dans le cadre d'un des laboratoires associés à l'école, poursuivront une seconde année en spécialité « Recherche ». Les cours comportent alors une initiation à la recherche enseignée par les chercheurs des laboratoires des universités associées. La seconde année offre des cours et des conférences d'approfondissement et, d'autre part, elle permet à une équipe de huit étudiants de réaliser la pré production d'un jeu vidéo ou, d'une oeuvre audio-visuelle numérique grâce à l'assistance des élèves de première année. Elle se termine par un stage en entreprise de quatre mois.

Infos : [www.enjmin.fr](http://www.enjmin.fr)



© Kitchen Frenzy – ENJMIN 2004