

VOTRE
CARRIÈRE
COMMENCE ICI

école des
nouvelles
images

le cinéma d'animation
le jeu vidéo la prépa



Une école à taille humaine

Des classes avec un nombre limité d'étudiants et une équipe pédagogique toujours disponible.



+ 1 000 heures d'encadrement pédagogique / an

Des enseignements qui valorisent le travail en équipe et l'ouverture d'esprit tout en répondant aux besoins des futurs employeurs.



+ 100 intervenants issus du milieu professionnel

Des professionnels venant des studios d'animation et du jeu vidéo.



Une insertion professionnelle exceptionnelle

+ 90% d'insertion professionnelle 6 mois après le diplôme.
100% dans le domaine d'activité visé.



Un réseau structuré d'anciens étudiants

Nos diplômés travaillent à travers le monde et notre plateforme des anciens favorise le mentorat, l'insertion professionnelle (stages, emplois, etc.) et le suivi de nos étudiants diplômés.



Une notoriété hors norme avec plus de 500 récompenses internationales

En seulement 7 ans, le nombre de récompenses obtenues fait de nous, **l'école la plus primée au monde.**

L'école de l'excellence

La France est aujourd'hui le premier producteur européen de films d'animation et le troisième acteur mondial, après le Japon et les États-Unis. La filière du jeu vidéo est la première industrie culturelle mondiale !

Depuis 2016, ces industries créatives annoncent chaque année le plein emploi. À l'échelle mondiale, ce sont des milliers de postes à pourvoir. C'est une croissance solide qui s'est installée depuis plusieurs années avec l'avènement du numérique et l'arrivée de nouvelles technologies, comme la réalité augmentée ou virtuelle. Ce sont de nouveaux champs d'exploration qui s'ouvrent pour l'image de synthèse et donc pour nos étudiants.

En abordant l'image de synthèse comme un nouveau langage, à la fois graphique, narratif, expérimental et technologique, l'École des Nouvelles Images développe une approche globale de ces nouveaux arts numériques et permet à ses étudiants d'avoir accès à l'ensemble des débouchés qui en découlent.

Notre école dispense des formations supérieures d'excellence dans les métiers du cinéma d'animation 2D, 3D et des jeux vidéos qui s'enrichissent les unes les autres. C'est un écosystème pédagogique structuré qui accompagne au quotidien les étudiants.

Cet établissement sous statut associatif, sans but lucratif et d'intérêt général, représente un projet ambitieux, porté par une équipe expérimentée, des professionnels reconnus et des parents d'élèves investis.

Son modèle associatif unique assure une gouvernance coopérative impliquant l'ensemble des parties prenantes. Nous sommes convaincus que le meilleur des enseignements se dispense dans un cadre de confiance, garantissant que toute l'énergie est mise au service de la pédagogie, et uniquement de la pédagogie.

Son Conseil d'Administration rassemble les fondateurs, les représentants des étudiants, des parents et des salariés.

En 2023 son excellence est récompensée, car l'École des Nouvelles Images est lauréate de l'appel à projets «France 2030 - La Grande Fabrique de l'Image», soutenue par le Ministère de la Culture, le CNC et la Caisse des Dépôts.

Julien Deparis
Directeur de l'École des Nouvelles Images



École des nouvelles images



Sommaire

Une école prestigieuse	5
Les témoignages des diplômés	7
La vie étudiante	9
L'écosystème de l'école	10
La Prépa artistique	13
Le Cinéma d'animation 3D	15
Le Cinéma d'animation 2D	19
Le Jeu vidéo	21
La synthèse des formations	23
Les modalités d'accès aux formations	25
L'équipe pédagogique	27
Rencontrer les étudiants et les enseignants	28
Les métiers	29
Les stages artistiques et les infos pratiques	30



Une école prestigieuse

« L'ADN de cette école formidable est la qualité et l'exigence des films qui sont produits, ce n'est pas toujours le cas dans les écoles. Chaque année, on s'émerveille sur des pépites. On voit un encadrement de qualité. Un grand merci de la part de toute la profession ! À vous parents, toutes les écoles ne se valent pas, celle-là a une âme ! »

Jacques Bled // Co-fondateur et Président d'Illumination Studios Paris (Moi Moche et Méchant, Le Lorax, Le Grinch, Comme des Bêtes, les Minions, Tous en scène, etc.)

« Je constate la constance stupéfiante des films. Une chose qui me plaît particulièrement c'est l'attachement à utiliser la technique pour raconter des histoires. Que les étudiants si jeunes fassent des choses aussi accomplies m'impressionne chaque fois. Merci à l'École des Nouvelles Images qui est au plus haut niveau. »

Marc du Pontavice // Fondateur de Xilam (Oggy et les Cafards, Lucky Luke, Zig et Sharko, J'ai perdu mon corps, etc.)

« J'ai été époustoufflé par la qualité des films des étudiants. Je vais dans beaucoup d'écoles et il n'y a pas de débats, l'École des Nouvelles Images se démarque d'assez loin. Il est difficile de voir la différence entre le travail des élèves et le travail que réalisent des professionnels. J'ai énormément d'affection et de respect pour cette école. »

Andrew Ruhemann // Directeur et Fondateur de Passion Pictures (Love, Death & Robots: ICE, Marvel's 'Ant-Man' Animated shorts, LEGO 'City Adventures'...)

« Depuis plusieurs années, je suis témoin du savoir-faire pédagogique de Julien Deparis et de son équipe. Ils ont montré qu'ils étaient capables de hisser une école dans les plus hauts classements mondiaux. »

Kristof Serrand // Directeur de l'animation, Netflix Europe
Membre de l'Académie des Oscars

ILLUMINATION
STUDIOS PARIS

Xilam

PASSION®

NETFLIX



+ 500 Récompenses
+ 900 Sélections internationales



En seulement 7 ans, l'École des Nouvelles Images réussit l'exploit de devenir l'école la plus primée au monde. Les prix et les sélections obtenus dans les festivals d'animation du monde entier viennent couronner de succès le travail de nos étudiants. C'est avec une immense fierté que nous les accompagnons dans cette aventure exceptionnelle.

Quelques exemples :

THE
OSCAR®

LES OSCARS®

4 films de l'école se retrouvent dans la course aux Oscars
BOOM (2023) - *HORS PISTE* (2019) -
GRAND BASSIN (2020) - *WILD LOVE* (2020)



BRITISH ACADEMY
FILM AWARDS

BAFTA

Les films *HORS PISTE* et *SOUS LA GLACE*
remportent chacun le BAFTA du meilleur film étudiant à
Los Angeles en 2019 & 2020



SIGGRAPH 2023
LOS ANGELES+ 6-10 AUG

**SIGGRAPH - Computer Graphics and Interactive
Techniques**

Le film *BOOM* remporte à Los Angeles le prix du public décerné par les professionnels de la filière



DIGITAL
CREATION
GENIE
AWARDS

DIGITAL CREATION GENIE AWARDS

Le film *SOUS LA GLACE* remporte le prix du meilleur film étudiant lors du Paris Image Digital Summit



Les témoignages des diplômés



Maryka Laudet

Promo 2018
Film de diplôme : Wild Love
Réalisatrice 3D chez Passion Animation Studio
Londres, Angleterre

Les points forts de l'école : l'ambiance générale, l'entraide entre étudiants et les promotions, le réseau des intervenants de l'école.

« Personnellement, ce qui m'a beaucoup aidé, en complément des cours et des intervenants qui nous ont partagé des informations essentielles, c'est d'apprendre les uns des autres. Ici, c'est très facile de partager avec les autres promotions, de demander des conseils. À l'école, nous avons la chance d'être entourés de personnes passionnées, il faut donc en profiter. »

Loris Cavalier

Promo 2018
Film de diplôme : Hors Piste
Lighting et Compositing artist chez Disney Animation Studio
Vancouver, Canada

Les points forts de l'école : le cursus généraliste qui permet d'explorer tous les champs de l'image numérique et de se spécialiser en fin de cursus.

« À l'école, j'ai pu découvrir et me passionner pour la 3D et faire de très belles rencontres. Nous travaillons dans un domaine où le travail d'équipe est la clé de la réussite des projets sur lesquels nous passons des mois, voire des années. J'ai appris à être en mesure de communiquer facilement avec mes collègues, tout en gardant sa bonne humeur dans des situations difficiles ou stressantes, ce qui prévaut très souvent sur les capacités individuelles pures. »



Julia Monti

Promo 2019
Film de diplôme : Hors course
Lead Look Development
Montpellier, France

Les points forts de l'école : l'enseignement généraliste, le réseau des intervenants et des anciens étudiants.

« Une fois diplômée, je voulais être généraliste 3D pour ne pas m'enfermer dans une spécialité et j'ai pu occuper plein de postes différents : des effets spéciaux pour la pub, puis de la texture, de l'éclairage et du rendu pour de la série, etc. J'ai eu de très bonnes opportunités à la sortie grâce à l'important réseau de l'École des Nouvelles Images et aux anciens élèves. Mon deuxième métier est d'enseigner le texturing à l'école. C'est quelque chose qui me plaît énormément, je suis contente de transmettre ce que j'ai appris aux nouvelles générations. »

Romain Augier

Promo 2022
Film de diplôme : Boom
Développeur Pipeline / Recherche et Développement chez Monarch
Paris, France

Les points forts de l'école : la diversité des enseignements qui permet une véritable ouverture d'esprit, apprendre à travailler en équipe et la bienveillance des intervenants.

« Après le diplôme, j'ai reçu énormément de propositions d'emploi, que ce soit pour des VFX, du pipeline, du développement de logiciel et l'intérêt que j'ai pu susciter chez certains studios m'a donné énormément confiance en mon travail ! Nous sommes dans un milieu de passionnés. Il n'y a rien de mieux pour évoluer rapidement que de collaborer avec d'autres étudiants, de donner et de recevoir. Comme nous sommes toujours amenés à travailler en équipe, ces qualités sont très appréciées par le milieu professionnel. »



La vie étudiante

« On se sent soutenu pour aller de l'avant en permanence, autant par les professeurs, que par les autres élèves. C'est très motivant ! »

« L'ambiance générale est top. Les enseignants et l'administration, ainsi que les élèves sont super. On est un peu comme une grande famille qui s'entraide sans cesse. »

« Le contact avec les professionnels du milieu est facilité par l'école. L'ambiance y est très bonne, des évènements sont organisés pour que l'on puisse faire connaissance et échanger entre sections. »

Heureux à l'école !

Pour la deuxième année consécutive, l'École des Nouvelles Images a été labellisée Happy@School® et arrive en tête des écoles spécialisées.

Ce label recueille le témoignage des étudiants, de manière indépendante et anonyme. Il mesure leur satisfaction sur la base d'un questionnaire portant sur : la qualité des installations et le respect de l'environnement, l'enseignement académique, la vie étudiante, la force des relations avec les entreprises, la confiance en l'avenir. C'est une réelle fierté de voir nos étudiants s'épanouir et une grande source de motivation pour continuer d'améliorer leur bien-être.

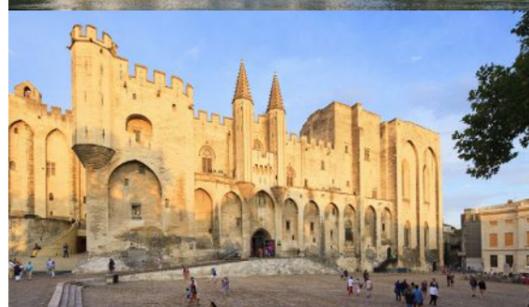


Le Bureau des Étudiants

Le BDE est une association composée d'étudiants bénévoles, volontaires et motivés. Il joue un vrai rôle d'animation au sein de l'école et rend la vie étudiante plus joyeuse ! Il organise de nombreux événements : des activités et soirées qui rythment les saisons de l'année comme la soirée d'Halloween, le très chic bal de Noël, le défilé du Carnaval, la soirée de fin d'année, etc.

Avignon, la ville où il fait bon étudier !

La ville accueille aujourd'hui plus de 10 000 étudiants ! C'est une ville culturelle où le soleil brille toute l'année, avec au programme des événements et manifestations : Festival d'Avignon (théâtres), Avignon-Jazz Festival, les Hivernales d'Avignon (festival de danses), etc. Classé au patrimoine mondial de l'UNESCO (600 000 visiteurs annuels), le cœur d'Avignon dégage une atmosphère unique et inspirante avec son dédale de ruelles autour du Palais des Papes. Les déplacements sont simples et rapides et peuvent se faire à pied, à vélo ou en transports en commun. Concernant le logement, c'est une ville où les loyers restent accessibles avec des possibilités de colocations pour nos étudiants ou des résidences universitaires.



L'écosystème de l'école

Bientôt un nouveau campus : la Villa Créative

L'École des Nouvelles Images installera une partie de ses formations à la Villa Créative. C'est le projet de l'architecte italien Alfonso Femia, auquel on doit notamment le réaménagement des Docks à Marseille, qui a été retenu. Une rénovation ouverte sur la ville et facilitant les rencontres entre les différents acteurs du lieu, notamment en veillant à utiliser au mieux les espaces de passages pour en faire des espaces d'interactions. Situé au cœur du quartier universitaire, dans un bâtiment datant du XIXe siècle, ce site permettra à nos étudiants de profiter de toutes les infrastructures universitaires, de travailler dans un cadre serein, entouré de verdure, au cœur d'Avignon.

Le milieu professionnel

Notre démarche s'inscrit dans le développement de notre filière professionnelle. En pleine évolution, avec une croissance soutenue et pérenne, notre secteur d'activité vit un changement de paradigme où la vision artisanale rencontre la vision industrielle. C'est en étant conscient des enjeux qui sont devant nous, bien au-delà des questions uniquement pédagogiques, mais aussi environnementales, que le milieu professionnel a soutenu la création de notre école, avec confiance et bienveillance. Nous avançons collégialement pour structurer l'intégration professionnelle de nos étudiants et mettre en place un suivi tout au long de leur carrière.

Nous sommes extrêmement fiers de participer activement au développement de l'image numérique sur Avignon, avec l'installation de studios d'animation de renom, tels que Circus, la Station Animation, la Cachette, etc.

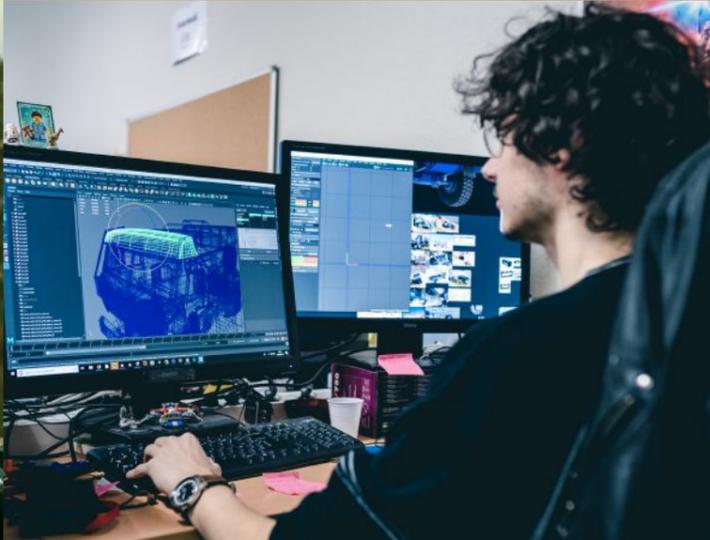
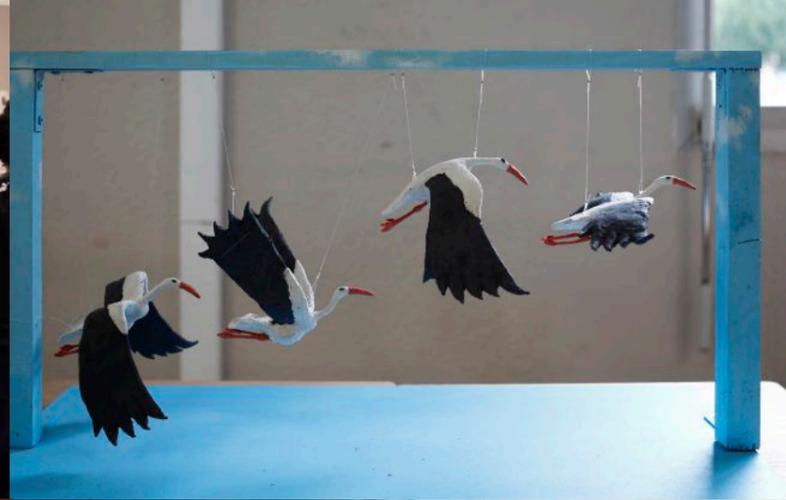
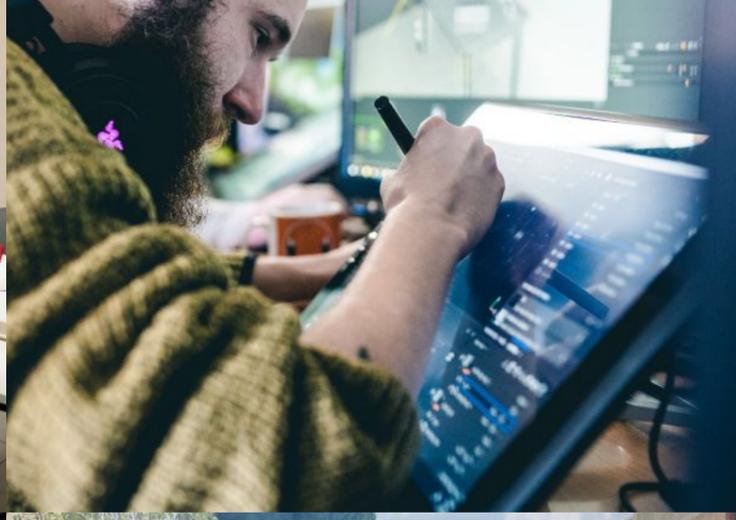
Nos intervenants font tous partie du milieu professionnel, nous invitons régulièrement les studios à participer à des jurys, nous organisons des journées dédiées aux rencontres étudiants/studios. Au travers de cette organisation, notre principal objectif est de favoriser l'insertion professionnelle des diplômés. Nous sommes fiers de pouvoir compter sur la présence, l'implication et la confiance des entreprises les plus importantes dans notre secteur : Illumination Studios Paris, Xilam, Ubisoft, Mikros Images, TeamTo, Cube Creative, La Station Animation, TNZPV, Circus, Blue Spirit, etc.

L'association & la pédagogie

L'École des Nouvelles Images est une association, loi 1901, sans but lucratif et d'intérêt général. Son Conseil d'administration rassemble les fondateurs, les représentants des étudiants, des enseignants, des parents d'élèves, des salariés. Il démontre une volonté affichée d'une gouvernance stratégique multipartites prenantes, rassemblant une équipe soudée et motivée de fondateurs, pour la plupart parents d'élèves ou anciens parents d'élèves.

L'école se projette dans le futur des images. Chaque étudiant fait l'objet d'un accompagnement pédagogique méthodique et structuré, laissant une place importante à l'expérimentation. Il doit apprendre à s'investir totalement dans sa démarche artistique.





La Prépa artistique 1 an de formation

Il est parfois judicieux de se donner une année supplémentaire après le lycée pour se forger une culture générale, acquérir des bases techniques et artistiques, prendre le temps de murir son projet personnel, structurer son travail et découvrir de nouveaux enjeux.

Forts de notre expérience dans la transmission des enseignements artistiques, nous avons décidé de mettre toutes nos compétences au service d'une classe préparatoire artistique, à Avignon, ville d'histoire et de spectacles.

Une formation exigeante et pluridisciplinaire qui prépare ses étudiants à intégrer les grandes écoles d'art. L'enseignement délivré à l'école doit être accompagné par un travail personnel important en dehors des cours. S'appuyant sur le dessin, l'étude des couleurs, la sculpture, la photographie, le cinéma, le théâtre, la poésie, etc., nos objectifs sont d'éveiller le potentiel créatif, d'enrichir les connaissances culturelles et de favoriser la réussite aux concours d'entrée des écoles que les étudiants auront choisies.

Préparation aux concours des écoles :

- » de graphisme et d'illustration
- » de photographie
- » de cinéma
- » d'animation (2D et 3D)
- » de jeux vidéos
- » des Beaux-Arts
- » de design
- » d'architecture...

Dès janvier, des ateliers spécifiques à la préparation des concours viennent en complément des cours :

- » entraînement aux entretiens
- » ateliers d'écritures (notes d'intention et lettres de motivation).

Bien se préparer est essentiel pour mettre toutes les chances de son côté. Travailler avec méthode, faire preuve de curiosité et de générosité dans le travail, tels sont les principes fondamentaux que nous souhaitons partager.

Et pour bien démarrer son cursus, un pack artistique est offert aux étudiants, incluant :

- » une tablette graphique WACOM
- » du matériel de dessin
- » des outils pour le modelage
- » des carnets de croquis
- » une pochette à dessin format raisin



- » Cultiver sa curiosité
- » Aiguiser son regard
- » Se forger une culture générale
- » Apprendre les fondamentaux techniques et artistiques
- » Gérer son temps de travail
- » Réaliser son dossier artistique
- » Préparer les entretiens

>> Pour accéder en toute sérénité aux meilleures écoles d'art

Exemples de cours :

- | | | |
|--------------------------|-----------------------|-----------------------|
| * Histoire des Arts | * Graphisme | * Carnets de croquis |
| * Analyse filmique | * Illustration | * Atelier Peinture |
| * Anglais | * Atelier d'animation | * Modelage |
| * Atelier vidéo et photo | * Anatomie | * Conception d'images |
| * Atelier d'écriture | * Dessin académique | * Initiation au son |
| * Programmation | * Perspective | |



>> La 1^{ère} année

Les enjeux

C'est le début d'un cursus passionnant, une alchimie entre les arts et les nouvelles technologies. C'est l'acquisition des fondamentaux nécessaire à tout développement : la découverte du monde de l'animation, son vocabulaire et ses méthodes de travail.

Quelques exemples de cours ci-dessous :

Histoire des Arts, de la photographie, de la sculpture, de l'architecture et des styles, de l'animation // Analyse filmique // Anglais // Atelier vidéo // Anatomie // Dessin académique // Atelier Peinture / Couleur // Modelage // Conception d'image // Animation // Infographie 2D et 3D // Storyboard // Son // Carnets de croquis // Écriture & réalisation «Stop Motion»...

Découvrir d'où l'on vient pour mieux comprendre où l'on va !

>> La 3^{ème} année

Le film individuel

La validation du 1^{er} cycle implique une juste adéquation entre l'apprentissage des techniques 3D et l'étude du langage inhérent à ce nouvel art. L'étudiant peaufine sa technique et par la pratique, aborde les ficelles de la narration et de la réalisation.

Quelques exemples de cours :

Modélisation // Sculpture 3D // Rig (création de squelettes pour l'animation) // Animation // Texture // Lumière // Rendu // Compositing // Le rôle de la lumière dans les Arts // Storyboard // Langage informatique (script) // Pipeline de fabrication (vidéo, 3D) // Matte painting & camera mapping // Son // Réalisation individuelle d'un court métrage 3D // Jury de fin d'année face au milieu professionnel...

Appréhender la 3D comme un art hybride, à la fois technique et artistique. Présenter son travail aux professionnels lors du jury de fin d'année.

>> La 2^{ème} année

La structuration

Tout en laissant une large place aux travaux académiques (dessin, anatomie, modelage, etc.), cette année permet de monter en puissance sur les outils 3D. Des ateliers sont mis en place pour favoriser la collaboration au sein de la classe et la fin de l'année est consacrée à la réalisation en équipe d'un projet d'animation 3D.

Quelques exemples de cours :

Atelier Peinture / Couleur // Histoire des décors et des Arts // Histoire du costume et des styles // Histoire de la sculpture // Anatomie // Création de personnages // Modelage // Dessin académique // Carnets de croquis // Atelier vidéo (théorie et mise en pratique) // Atelier d'écriture et de mise en scène // Histoire de l'animation // Infographie 2D et 3D (modélisation, textures, éclairage, rendu, compositing) // Initiation au Motion Design // Storyboard // Animation // Son

Approfondir ses connaissances, mise en pratique, travailler en équipe.



>> La 4^{ème} année

Deux spécialités

- l'art de l'animation
- l'art de l'image de synthèse

Le 2^{ème} cycle permet de déterminer le domaine de compétence de l'étudiant. La polyvalence est un objectif omniprésent au sein du cursus, impliquant une vision globale des procédés de fabrication. Cependant, nous souhaitons permettre aux étudiants d'approfondir leurs compétences dans des domaines spécifiques pour préparer au mieux leur insertion professionnelle.

•• l'art de l'image de synthèse ••

Cette spécialité touche à la création des personnages, la conception des décors, l'intégration des effets visuels, la structure d'une chaîne de fabrication, ce qui nécessite une grande polyvalence dans le travail avec la maîtrise d'un nombre important d'outils et une bonne culture générale.

Quelques exemples de cours :

Modélisation // Sculpt // Éclairage // Texture // Rendu // Matte painting // Prévisualisation // Scripting // Compositing // Rig // Effets spéciaux // Moteurs de particules // Intégration prise de vue réelle et image de synthèse // Temps réel // Réalité virtuelle // Son...

>> La 5^{ème} année

Le film de diplôme

Cette année est consacrée à la réalisation d'un court métrage. Cet exercice à grande échelle met en valeur le savoir-faire des étudiants. Durant 10 mois, ils vont réaliser ce qui sera le meilleur des passeports pour intégrer le milieu professionnel : le film de diplôme. Tout au long de l'année, les équipes de réalisation sont suivies par nos intervenants qui les accompagnent jusqu'à la finalisation.

Au mois de juin, un grand jury de professionnels se réunit pour découvrir l'ampleur du travail effectué. C'est également un moment de fête pour les parents et les familles qui viennent découvrir les créations dans un cadre de diffusion optimale.

L'école devient un véritable studio d'animation et met à disposition des étudiants des ressources importantes.

•• l'art de l'animation ••

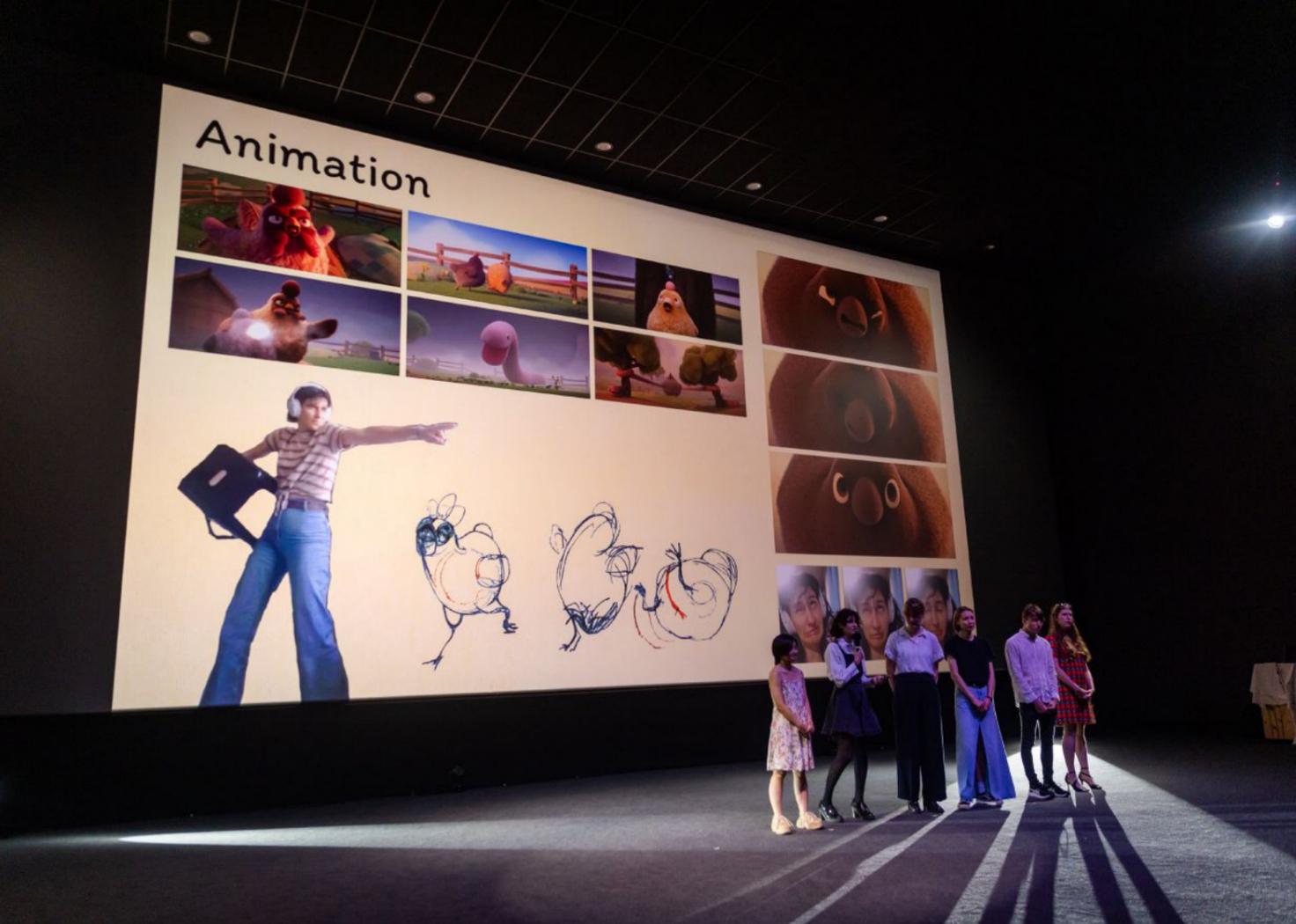
L'animation c'est l'étude du mouvement. Elle exige beaucoup de pratique, des notions solides en anatomie et s'appuie sur un travail d'observation. Le mouvement est un langage universel, un vecteur d'émotions et d'intentions.

Quelques exemples de cours : Étude de la biomécanique // Gestion de la mise en scène, du rythme et du découpage // Acting // Exercice autour du quadrupède (cheval, félin, etc.) // Prévisualisation // Simulation physique (gestion des vêtements, des cheveux, etc.) // Gestion des contacts entre les personnages // Rig // Exercice autour de créatures hybrides (dragon, monstre, etc.) // Lipsync...

+++

Lors de la production des films de diplôme, nos jeunes réalisateurs collaborent avec les étudiants du MAAAV (Master de Musiques Appliquées aux Arts Visuels) de l'Université Lumière Lyon 2, sur la composition des musiques originales qui prendront place au sein des films. Cette alliance dans le travail croise les savoir-faire, enrichit les projets et donne naissance à de belles collaborations, professionnelles et humaines.





Le Cinéma d'animation 2D

1^{er} cycle

>> La 1^{ère} année

Structurer le dessin

Pour aborder un cursus dans le cinéma d'animation 2D, il faut dessiner, dessiner, dessiner et bien entendu, dessiner !

Cette première année dispense un apprentissage artistique et culturel nécessaire au développement de l'étudiant. C'est une parfaite adéquation entre la théorie et la pratique. L'objectif étant d'obtenir une base solide pour la suite.

Quelques exemples de cours :

Anatomie // Perspective // Dessin d'observation // Dessin d'imagination // Étude de la lumière // Modelage // Atelier peinture // Photographie // Infographie 2D // Digital painting // Graphisme... Ces ateliers viennent renforcer leur compréhension du volume, de la lumière, des couleurs et développent la notion de «point de vue».

Découverte des enjeux artistiques et techniques.

>> La 3^{ème} année

Valider des acquis en réalisant un court métrage d'animation 2D

Intense et structurante, la 3^{ème} année révèle les personnalités et place chacun face aux réalités du monde professionnel.

La validation du 1^{er} cycle implique une juste adéquation entre l'apprentissage des techniques 2D et l'étude du langage inhérent à l'art de l'animation. L'étudiant peaufine sa technique et par la pratique, aborde les ficelles de la narration et de la réalisation. La réalisation individuelle d'un court métrage d'animation permet de valider les acquis du 1^{er} cycle et d'aborder toutes les facettes de la production d'un film.

Durant l'été, les étudiants doivent effectuer un stage en entreprise.

La technique au service d'un projet artistique !

>> La 2^{ème} année

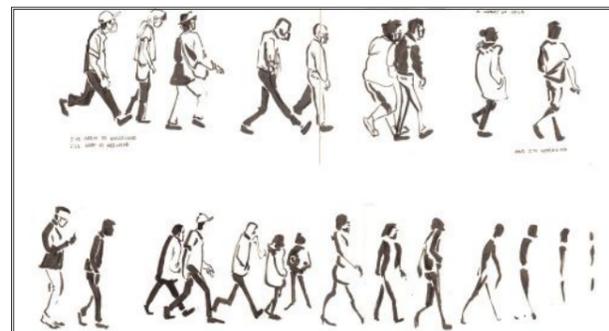
Du storyboard à l'animation 2D

Cette année de renforcement aborde la structure narrative, le découpage et la cinématographie. Les étudiants étudieront également différents médiums et techniques complémentaires à l'animation traditionnelle, comme l'animation Stop Motion, l'animation numérique, etc.

L'animation, c'est avant tout un art de l'observation et du rythme. 12 principes fondent cet art du temps et de l'espace. Ils sont la base de notre apprentissage :

- Compression et étirement
- Anticipation
- Mise en scène
- Animation "en continu" ou "pose par pose"
- Continuité et chevauchement de mouvement
- Ralentissement en début et fin de mouvement
- Trajectoire arquée
- Actions secondaires
- Timing
- Exagération
- Donnez du volume
- Charisme

Observation, rythme, construction, découpage, structure narrative...



2^{ème} cycle

>> La 4^{ème} année

Perfectionner des techniques d'animation traditionnelle et découvrir l'animation 3D

Le mouvement est un langage universel, un vecteur d'émotions et d'intentions.

Une formation aux outils d'animation 3D est enseignée pour développer la polyvalence des étudiants.

Durant cette année, nous structurons la pédagogie en atelier de travail (workshops). Différents thèmes sont abordés pour que les étudiants valident les fondamentaux et se confrontent à leur mise en application. L'enseignement est dispensé dès la 1^{ère} année par des animateurs professionnels, soucieux d'apporter des méthodes de travail structurantes et des approches complémentaires.

Quelques exemples de cours :

Animation de personnages // Rigging 2D // Compositing // Storytelling (storyboard, layout) // Concept art, character design // Projets personnels et collaboratifs

Le mouvement est un langage universel, un vecteur d'émotions et d'intentions.

>> La 5^{ème} année

Réaliser un film de diplôme

L'école devient un studio d'animation !

Durant 10 mois, les étudiants vont travailler en équipe afin de réaliser un court métrage qu'ils présenteront devant un jury de professionnels : le film de diplôme. Cette belle aventure cinématographique, à la fois humaine, ambitieuse et forte d'expériences variées, plonge le spectateur dans des univers riches d'émotions. L'exécution technique doit être irréprochable. C'est la quête de la parfaite adéquation entre l'enjeu narratif et l'univers graphique. Nous organisons des rencontres professionnelles avec les recruteurs des studios. Les étudiants ont ainsi la chance de préparer leur entrée dans la vie active, de manière privilégiée et conviviale. C'est également un moment de fête pour les parents et les familles qui viennent découvrir les films.

Dernière ligne droite avant l'insertion professionnelle !



>> La 1^{ère} année**Découvrir le monde du jeu vidéo, son vocabulaire et ses méthodes de travail**

Le dessin structure, aiguise le regard et apporte un socle solide pour progresser et favoriser la création. L'histoire des arts et des styles construisent une pensée analytique et enrichissent la culture générale. L'histoire du Game Design montre les expérimentations et les évolutions du jeu vidéo à travers les évolutions technologiques. L'initiation aux langages informatiques, à la programmation et à l'intégration est élémentaire pour comprendre le moteur qui se cache derrière un jeu vidéo.

Quelques exemples de cours ci-dessous :

Histoire des Arts // Histoire du Game design // Conception de jeu // Atelier vidéo et photo // Dessin académique // Conception d'images // Atelier peinture // Photographie // Infographie 2D et 3D // Programmation / Intégration // Son...

L'année se conclut par la conception et la réalisation en équipe d'un jeu de plateau.

Découvrir et acquérir les fondamentaux.>> La 3^{ème} année**Valider son 1^{er} cycle : une juste adéquation entre l'apprentissage des techniques et l'étude du Game Design.**

Les étudiants approfondissent leurs domaines de compétence. La mise en œuvre s'effectue au sein d'un grand projet de réalisation qui structure cette troisième année. Plusieurs mois sont consacrés à la fabrication d'un jeu en équipe. C'est une année intense et structurante encadrée par de nombreux professionnels. Les étudiants découvriront différents moteurs de jeu pour développer de nouveaux champs d'action. Ils préparent aussi leur recherche de stage en entreprise qui s'effectuera durant l'été.

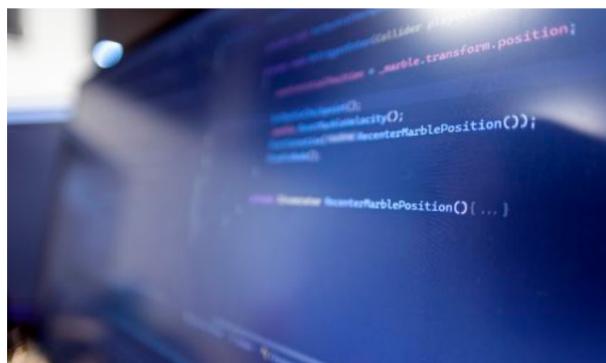
Appréhender le jeu vidéo comme un art hybride.>> La 2^{ème} année**Choisir un axe de spécialisation**

2 cursus sont proposés :

- le Game Art ou l'art du visuel
- le Game Development ou l'art de la programmation

L'infographie 3D et le Game Design font partie du tronc commun.

L'année est construite autour de 3 projets de jeu en équipe. Chaque projet aborde des enjeux différents et complémentaires. Travailler en équipe, c'est à la fois enthousiasmant et compliqué. D'un côté, l'émulation naissante au sein du groupe fait progresser tout le monde. D'un autre côté, il faut apprendre à canaliser l'énergie de chacun, à savoir faire des compromis et accepter que tout le monde ne travaille pas de la même manière. Savoir travailler en équipe, c'est la condition absolue pour aborder les métiers du jeu vidéo.

Structurer ses connaissances, approfondir un domaine de compétence, travailler en équipe.>> La 4^{ème} année**Approfondir de manière verticale son domaine de compétence**

C'est également l'occasion d'aborder des domaines complémentaires au jeu vidéo, comme les images immersives, les visites virtuelles, la réalité augmentée, la réalité virtuelle ou encore la réalité mixte.

•• La section Game Development approfondira ses connaissances à la fois sur Unity et sur Unreal Engine. Les étudiants développeront également leur propre moteur de jeu pour en comprendre tous les tenants et les aboutissants. Ils aborderont également les méthodes de programmation les plus pointues comme la randomisation, la génération procédurale, les algorithmes complexes ou encore la programmation client/serveur.

•• La section Game Art approfondira ses compétences dans l'infographie 3D et plus globalement dans la création des décors, des personnages, de l'éclairage, des effets spéciaux et de l'animation.

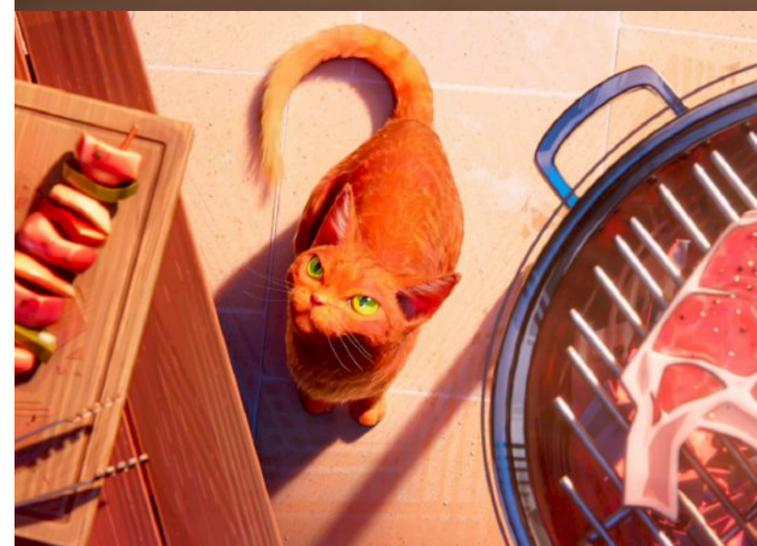
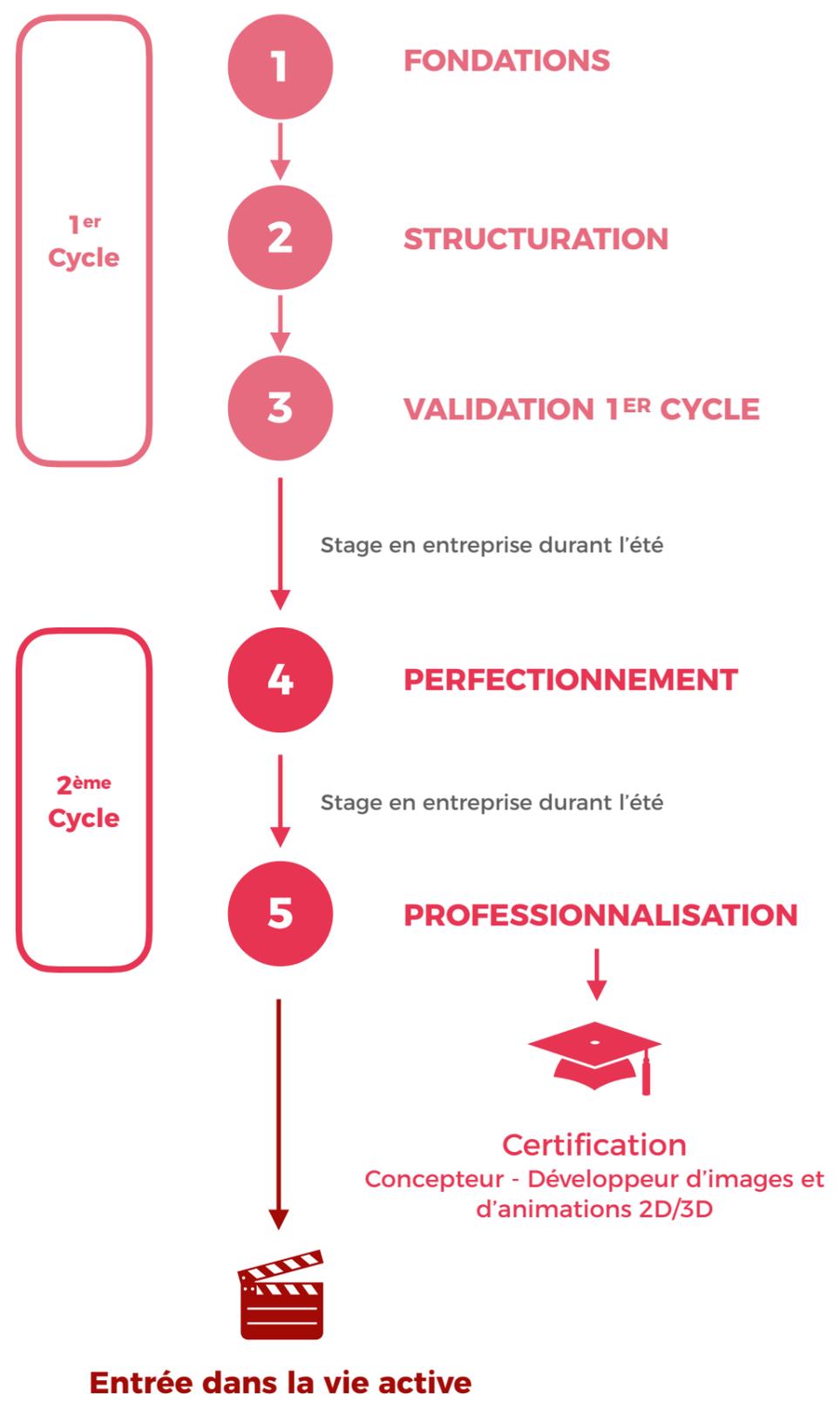
Approfondir ses connaissances et découvrir des domaines complémentaires.>> La 5^{ème} année**Réaliser un jeu vidéo en équipe**

Les étudiants en **Game Development** et en **Game Art** collaborent pour la réussite de ce grand projet professionnalisant. Cet exercice à grande échelle met en valeur le savoir-faire des étudiants. Durant 10 mois, les étudiants vont travailler en équipe afin de réaliser un jeu vidéo qu'ils présenteront devant un jury de professionnels.

Tout au long de l'année, les équipes de production sont suivies par nos intervenants qui les accompagnent pas à pas jusqu'à la finalisation. Cette dernière année se conclut par la présentation des jeux au jury de diplôme. Ce grand jury professionnel se réunit pour découvrir l'ampleur du travail effectué. Le public pourra également découvrir ces jeux via notre plateforme de distribution.

Créer un jeu vidéo en équipe de qualité professionnelle et le présenter aux entreprises du secteur.

La synthèse des formations



Les modalités d'accès aux formations

Cinéma d'animation 2D/3D & Jeu vidéo

Le concours d'entrée

Les trois cursus sont accessibles via un concours d'entrée. Les inscriptions se font en dehors de Parcoursup et les candidats s'inscrivent directement sur notre site Internet.

Pour les formations Cinéma d'animation 2D et Jeu vidéo : possibilité de passer le concours pour rentrer en 1^{ère} ou 4^{ème} année.

Pour la formation cinéma d'animation 3D : possibilité de passer le concours pour rentrer en 1^{ère}, 3^{ème} ou 4^{ème} année.

Pourquoi un concours ?

Un concours d'entrée est l'occasion de mieux connaître les candidats. De découvrir une motivation, des aptitudes, un état d'esprit, etc. Le concours d'entrée permet d'évaluer la préparation du candidat et son adéquation avec nos rythmes d'apprentissage.

Il existe différentes manières de se préparer au concours d'entrée, comme intégrer notre classe préparatoire, suivre les stages artistiques que nous proposons lors des vacances scolaires, prendre des cours de dessin au sein d'une association, etc.

Profil des candidats

Contrairement aux idées reçues, il n'y a pas de « profils types » ou de « parcours idéals ». Nos métiers sont divers et s'ouvrent à toutes les compétences, à la fois techniques et artistiques. La richesse d'une collaboration se construit par la complémentarité. Chacun entre dans l'école avec ses points forts et devra progresser sur ses points faibles. Une envie de polyvalence, une curiosité de tous les instants, une rigueur dans le travail, sont les seuls critères réellement importants à déceler chez les candidats.

Organisation du concours :

- » Inscription sur notre plateforme en ligne
- » Réception des épreuves du concours par e-mail
- » Réalisation des épreuves dans le temps imparti
- » Envoi du travail via notre plateforme numérique
- » Si la moyenne aux épreuves est obtenue, un entretien individuel est alors organisé
- » Suite à cet entretien, le candidat recevra une réponse définitive

La Prépa artistique

Les inscriptions se font en dehors de Parcoursup. Les candidats peuvent s'inscrire tout au long de l'année scolaire, via notre site Internet. Les inscriptions restent ouvertes dans la limite des places disponibles. À l'inscription, le candidat doit fournir un dossier artistique. Un entretien en visio est ensuite organisé pour évaluer la motivation du candidat.

Accessible à partir de 17 ans, niveau Bac minimum.

Consulter les tarifs



Le financement et les aides aux frais de scolarité

L'école finance des aides aux frais de scolarité à destination des étudiants qui en ont besoin. Sur les mêmes critères sociaux que le CROUS, le montant de l'aide peut atteindre jusqu'à 35% du coût de la scolarité.

Certains étudiants choisissent de contracter des prêts étudiants auprès d'établissements bancaires. L'école permet de faciliter les échanges grâce à ses partenaires.

L'École des Nouvelles Images est une structure associative, loi 1901, sans but lucratif et d'intérêt général. Vous avez donc l'assurance que les frais de scolarité sont exclusivement à destination de la pédagogie, des investissements et du fonctionnement de l'école. Nous utilisons du matériel de pointe pour accompagner nos enseignements et la production des différents exercices.

N'hésitez pas à nous contacter pour en savoir davantage : 04 84 51 22 22
Plus d'infos : www.nouvellesimages.xyz



L'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique compte plus de **100 professionnels** en activité dans les studios d'animation et de jeu vidéo. Tous les intervenants ont l'expérience de l'enseignement. Ils sont au diapason quant aux objectifs à atteindre. Chaque secteur d'activité est représenté, de la conception à la réalisation, des arts académiques jusqu'à la manipulation des images de synthèse et la programmation, de l'histoire des Arts à l'analyse filmique en passant par les cours d'anglais.

L'équipe, c'est aussi des **permanents** assurant les indispensables et centrales fonctions de coordination pédagogique et des fonctions supports (communication, informatique, administration).

Aguerrie aux contraintes professionnelles et attachée à l'expérimentation qui doit naître au sein d'une école, l'équipe pédagogique dispense le meilleur des enseignements aux étudiants. Elle structure et facilite l'entrée dans la vie active en favorisant l'épanouissement des étudiants par la création artistique et la maîtrise des outils techniques.

C'est l'ADN de notre école, une formation professionnelle dispensée par des professionnels.

Paroles d'intervenants :

Nadja Bailly

Artiste pratiquant le modelage, le dessin, la peinture et la céramique
Coordinatrice des ateliers artistiques

« Apprendre en enseignant. J'ai un peu appris le modelage en Ukraine et j'ai beaucoup appris le modelage en l'enseignant ! Les étudiants apportent constamment des problèmes à résoudre : des problèmes de formes, de proportions, d'équilibre de la figure 3D, des problèmes de représentation, de style, de matière trop humide ou trop sèche, etc. J'ai beaucoup appris des réponses que nous avons trouvées ensemble et cette progression constante me passionne. »

Matthieu Grospiron

CG Lighting / Compositing Artist & Photographe

« J'ai travaillé à Séoul (Corée du Sud), à Saïgon (Vietnam), à Pune (Inde) puis à San Francisco et Los Angeles (USA) où j'ai participé au lighting et compositing d'une douzaine de longs-métrages tels que La guerre des étoiles (episode one), Shrek (un et quatre) ou Rise of the Guardians. Parallèlement, j'exerce depuis 1994 une activité photographique. Depuis une dizaine d'années, je suis rentré en France où je continue à participer à des productions 3D, mais aujourd'hui, j'ai surtout choisi de transmettre mon expérience aux étudiants tout en me questionnant sur la pédagogie ! »

Pierre-François Renouf

Monteur son / Sound designer / Mixeur

« Je souhaite m'adapter aux connaissances de l'étudiant en particulier et à ses singularités pour le guider vers un niveau conforme aux exigences élevées de l'école. Les étudiants doivent être ouverts d'esprit et curieux, pour tous les arts, dans tous les domaines, il ne faut pas hésiter à sortir de sa zone de confort, c'est essentiel ! »

Rencontrer les étudiants et les enseignants

Durant l'année scolaire, l'École des Nouvelles Images organise des rencontres avec l'équipe pédagogique et les étudiants.

À cette occasion, nous mettons en place des ateliers préparatoires encadrés par les professeurs de dessin. Des conférences sur la pédagogie et les métiers de l'animation et du jeu vidéo sont également proposées.

Comme chaque école est différente, nous conseillons aux futurs étudiants de participer à plusieurs **Journées Portes Ouvertes**, pour se faire une meilleure idée de l'offre de formation et trouver l'école la plus adaptée à leur projet professionnel.

Il faut se sentir bien dans une école. Vous vous préparez à intégrer un cursus de plusieurs années, dans des métiers hautement technologiques et artistiques.

- » l'éthique,
- » la transparence sur le fonctionnement de l'école,
- » les critères pour accéder à la formation,
- » les coûts de scolarité,
- » le point de vue pédagogique,
- » la qualité des équipements mis à disposition des étudiants,
- » l'efficacité des locaux,
- » l'état d'esprit qui règne au sein de l'école,
- » la qualité des liens avec l'équipe pédagogique

Quelles sont les relations entre l'école et le milieu professionnel ?

Quels sont les événements mis en place pour favoriser l'insertion professionnelle ?

Ces questions doivent vous accompagner dans vos recherches et aiguïser votre curiosité.

Une école est un lieu qui doit favoriser l'épanouissement de l'étudiant et structurer sa manière de travailler. Entre apprentissage et expérience de vie, c'est une belle aventure humaine qui est devant vous. Nous avons hâte de vous rencontrer et d'échanger avec vous sur la pédagogie de notre école.

Venir à nos Journées Portes Ouvertes :

14 décembre 2024 / 1 février 2025 / 15 mars 2025 / 26 avril 2025



Les métiers

Dans notre univers, les métiers sont multiples et doivent se coordonner les uns les autres. Durant leur cursus, nos étudiants explorent **l'ensemble des métiers liés à la production du cinéma d'animation et des jeux vidéo**. En voici une liste non exhaustive.

Storyboardeur

Il joue un rôle essentiel dans la préproduction d'un film ou d'un jeu vidéo. Il traduit le scénario en images pour réaliser en quelque sorte une « bande dessinée » de l'histoire qui se présente comme un recueil de croquis et prévoit les images à produire, les cadrages, les mouvements de caméra...

Direction artistique (création de personnages et d'environnements)

Il définit l'écriture graphique du projet. Il supervise le travail des dessinateurs et des décorateurs afin de veiller à la cohésion des modèles établis.

Modeleur

Il réalise les modèles en trois dimensions des personnages, des objets et des décors en créant des « sculptures » numériques, il introduit la notion de volume avec des logiciels dédiés. Le modeleur doit donc avoir une excellente connaissance des principes d'anatomie, de masse, de volume, d'architecture et d'histoire des arts.

Textureur

Il « habille » la modélisation en peignant des couleurs et des détails. Il sait représenter par la peinture numérique des éléments comme : la peau d'un personnage, les motifs d'un vêtement ou les détails d'une matière (comme les veinures du bois par exemple).

Directeur Technique

Ce titre générique correspond à l'évolution d'un poste technique (Lighteur, Riggeur, etc.) vers la gestion d'une équipe dans un domaine de compétence. Un directeur technique a pour compétences le management, un haut niveau de technicité et doit mener une veille technologique.

Riggeur

Il intervient en amont de la création de personnages ou d'objets qui seront animés par l'animateur 3D, en créant leur « squelette » afin de rendre le mouvement possible. Il s'agit de choisir les endroits où seront placés les axes de rotation. La facilité et la capacité d'animer un objet dépend donc totalement de la qualité du squelettage.

Previs Artist

Il réalise un maquettage du film. Avec des outils simples et rapides, il teste des idées de mise en scène et tente de se rapprocher de ce que sera le film une fois terminé. Cette étape permet aussi d'anticiper les problèmes techniques, de faire un estimatif précis des coûts de fabrication et de pouvoir communiquer avec le reste de l'équipe sur la base d'un document visuel.

Animateur

Maître du mouvement, l'animateur est d'abord un créateur. Un artiste qui a recours à des technologies avancées pour s'exprimer. Il assure le rythme et la continuité de l'action, traduit l'expressivité et la fluidité des gestes. L'animation exige beaucoup de pratique, des notions solides en anatomie et s'appuie sur un travail d'observation.

Directeur de la photographie (Lighteur)

Il est le responsable à la fois artistique et technique de l'image fabriquée. À travers le placement de ses lumières et de ses caméras, il met en valeur la narration et l'émotion souhaitées par le réalisateur. Il maîtrise des technicités liées à l'optique comme la profondeur de champ et l'exposition, ainsi que les différents moteurs de rendus.

Level Designer

Il est celui qui conçoit et imagine les niveaux ou cartes d'un jeu vidéo en fonction des éléments fournis par les graphistes 2D / 3D et les modeleurs. Concrètement, si dans un jeu, un joueur peut accéder à un niveau supérieur ou encore attraper un objet, c'est grâce à son travail.

Gameplay Programmeur

Son rôle est de veiller à ce que les éléments définis par le cahier des charges soient respectés. Le ton du jeu, le dynamisme, la jouabilité, la qualité, etc. Il sera vigilant sur tous ces aspects. Il est le garant du lien entre les actions prises par un joueur et le comportement de son personnage par exemple.

Technical Game Artist

Il possède une vision d'ensemble de la partie créative du design et veille à ce que le flux de travail soit respecté. Superviseur, dont l'expertise est recherchée par les studios, il est toujours en relation avec les équipes artistique et technique pour s'assurer que la qualité du jeu vidéo et ses performances répondent bien au cahier des charges.

Les stages artistiques et les infos pratiques

Les stages artistiques

Pendant les vacances scolaires d'automne, d'hiver et de printemps, l'École des Nouvelles Images propose des stages de formation artistique ouverts à tous à partir de 13 ans.

Chacun de ces stages s'ouvre par une phase d'apprentissage technique avant de laisser cours à la créativité. En petit groupe et encadré par des intervenants de l'école, des professionnels reconnus, les stagiaires pourront perfectionner leur pratique des arts et de l'animation.

À l'issue de la semaine de formation, le stagiaire repart avec ses réalisations ainsi que le matériel numérique nécessaire à enrichir son portfolio (photographie, scan, vidéo, etc.).

Les formations ont lieu au sein de l'école et nous fournissons l'ensemble du matériel pédagogique nécessaire aux stages. Seuls restent à la charge du stagiaire son hébergement et ses repas.

Les inscriptions se font directement sur le site internet de l'école : www.nouvellesimages.xyz

Exemples de stage :

- » Dessin académique - Construction du corps
- » Initiation à l'Animation 2D
- » Initiation à l'Infographie 3D
- » Photographie

Infos pratiques

Une école au cœur d'Avignon

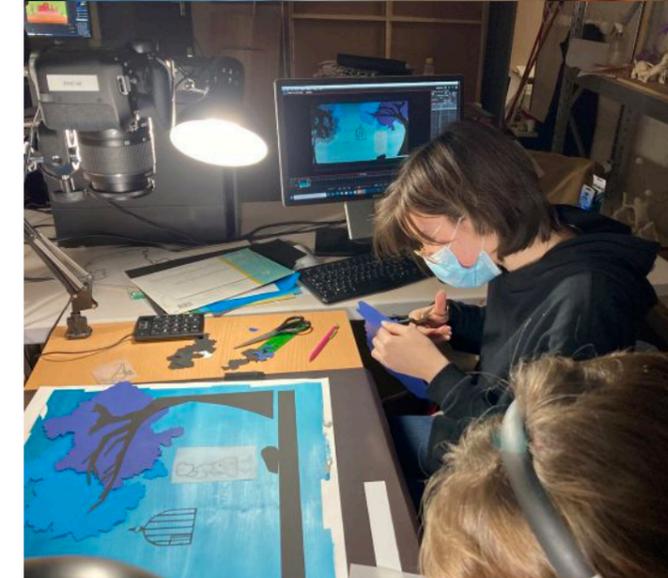
Adresse: 11 avenue des Sources - 84000 Avignon
Notre école est située à 10 mn à pied de la gare d'Avignon centre et à 2 mn des remparts.

Horaires

L'école est ouverte de 9h à 12h30 et de 14h à 18h.
Les cours sont dispensés de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h.

Contacts

Tél. : 04 84 51 22 22
E-mail : avignon@nouvellesimages.xyz



École des nouvelles !images

École des Nouvelles Images

11 avenue des Sources - 84000 Avignon

04 84 51 22 22

avignon@nouvellesimages.xyz

Suivez notre actualité sur les réseaux sociaux !

Établissement d'enseignement privé sous forme associative, loi 1901, sans but lucratif et d'intérêt général

www.nouvellesimages.xyz