

CONCEPTEUR ET RÉALISATEUR DE FILMS D'ANIMATION

ENTRÉE DIRECTE EN MASTER OF ARTS
(entrée en 3^e année du cursus de 4 ans)



● EN TEMPS PLEIN

Vous souhaitez intégrer en admission parallèle la formation en cinéma d'animation : intégrez le programme, soit en français en rejoignant la 3^{ème} année du cursus "CONCEPTEUR RÉALISATEUR DE FILM D'ANIMATION", soit en anglais en choisissant la classe anglophone "CHARACTER ANIMATION AND ANIMATED FILMMAKING" du Master of Arts.

Ce 2^e cycle de 2 ans permet d'intégrer le cursus de GOBELINS en 3^e année afin d'approfondir ses connaissances, notamment en matière de réalisation et de storytelling et d'intégrer les problématiques interculturelles.

Après des exercices d'écriture, de storyboard et d'animation sophistiqués (techniques mixtes, interaction de personnages), les élèves participent à un projet de film de fin d'études à thématique libre dans des conditions proches de celles du milieu professionnel.

Ils travailleront en équipe projet souvent interculturelle et pourront ainsi acquérir une polyvalence combinée à un niveau d'excellence reconnu par les professionnels, en France et à l'international.

DURÉE

- 2 ans

PRÉ-REQUIS

- Niveau Bac + 3 minimum en cinéma d'animation et/ou expérience professionnelle dans ce secteur
- Pas de limite d'âge

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Animateur(trice) 2D et 3D
- Storyboardeur(euse), layoutman, designer de personnages ou de décors, opérateur(trice) compositing. Vous pourrez évoluer vers des postes à responsabilité tels que Directeur(trice) artistique. Principalement dans le secteur du cinéma d'animation (séries TV, longs métrages) et de l'audiovisuel (effets spéciaux, publicité, documentaires), parfois dans celui du jeu vidéo (conception

graphique, animation de personnages). Plus précisément, dans des studios d'animation ou de post-production, des entreprises de jeu vidéo ou en tant que travailleur indépendant, en France et à l'étranger

QUALITÉS / COMPÉTENCES REQUISES

- Excellente maîtrise des techniques du dessin liées aux métiers de l'animation (croquis d'attitude dynamique et expressive, perspective, originalité graphique)
- Compétences en animation 2D et 3D
- Compétences dans au moins 2 des domaines suivants : modélisation et rendu 3D, design de décor, couleur, storyboard, design de personnage
- Connaissance des outils d'animation traditionnelle et des logiciels Photoshop, Premiere, Flash, TVPaint
- Connaissance du compositing avec After Effects et de l'animation avec Maya
- Large ouverture d'esprit et solide culture générale et artistique.
- Aptitude pour le travail en équipe
- Bon niveau d'anglais
- Bon niveau de compréhension du français pour les candidats étrangers

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Maîtriser le storytelling, l'écriture, le storyboard, toute la pré-production et la fabrication d'un film d'animation en 2D et/ou en 3D
- Approfondir ses compétences techniques et artistiques en matière d'animation 2D et 3D (notamment l'animation de personnages)

CONTENU DE LA FORMATION

- L'animation de personnages est le cœur de la pédagogie
- Perfectionnement en animation de personnages 2D et 3D
- Méthodologie de scénarisation et de mise en scène, découpage de film, définition et caractérisation des personnages, recherche de design graphique et sonore, écriture de storyboard
- Fabrication d'un film : layout 2D et/ou 3D, modélisation des

- personnages et des décors, rigging, acting et animation de personnages et d'effets spéciaux, rendu, compositing
- Respect du cahier des charges, choix du pipeline de fabrication en fonction des choix artistiques et techniques, évaluation et suivi du planning de production
 - Un enseignement centré sur le travail en équipe
 - Une place importante est donnée à la dimension internationale du secteur d'activité. Durant ces deux années, les équipes projet sont souvent mixtes et intègrent des étudiants de la classe anglophone (même formation, dispensée en anglais)
 - Expérience(s) d'immersion dans le milieu professionnel donnant lieu à la rédaction d'un rapport de stage

PROJETS

- Réalisation en équipe d'un court métrage de fin d'études (4^{ème} année)

NOS PLUS

- ❖ Cours, conférences (en français ou en anglais) et travaux d'application dispensés par des professionnels du cinéma d'animation
- ❖ Réalisation de making of, bande démo, dossier graphique...
- ❖ Suivi personnalisé des élèves
- ❖ Équipements : salle de cinéma équipée HD et relief, studio son professionnel, bancs-titre multiplans. Chaque étudiant dispose d'une station de travail équipée d'une table d'animation ou d'une tablette écran et d'un ordinateur
- ❖ Équipe d'enseignants constituée de professionnels du secteur
- ❖ École située au coeur de Paris, à proximité des musées et sites culturels
- ❖ Participation au Festival International du film d'Animation d'Annecy où l'école organise un speed-recruiting pour les sortants, suivi d'une journée de rencontres professionnelles à Paris, pour placer les jeunes diplômés

GOBELINS est membre du RECA (Réseau des Écoles de Cinéma d'Animation Français) et du réseau américain IPAX (écoles reconnues par Sony Picture).

INFORMATIONS PRATIQUES

Cursus à capacité limitée

MODALITÉS D'ADMISSION

- Sur dossier, entretien oral (en français et en anglais)

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 10 novembre 2018

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

15 février 2019

CONCOURS ÉCRIT

De début avril à mi avril

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle, codes NSF 320, 321v, 323, de niveau I (Fr) et de niveau 7 (Eu) enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles par arrêté du 25 février 2016 publié au Journal Officiel du 17 mars 2016
- Master of Arts

FRAIS DE SCOLARITÉ

- 8 500 € par an pour les ressortissants de l'UE et 13 100 € pour les ressortissants hors UE
- Possibilité d'obtention de bourses (bourses GOBELINS, Odon Vallet et/ou CROUS)



JOURNÉES PORTES OUVERTES

1^{er} et 2 février - 10 h à 18 h

S'INFORMER, S'INSCRIRE www.gobelins.fr
CONTACT info-concours@gobelins.fr

GOBELINS | Campus Paris Saint Marcel | 73 Boulevard Saint Marcel | 75013 Paris