

Parallel 44

FORMATION INITIALE

A N N É E 2 0 1 6 - 2 0 1 7

LA PREMIÈRE ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE,
D'ANIMATION 3D, D'EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES
ET DE JEU VIDEO DE LA CARAÏBE



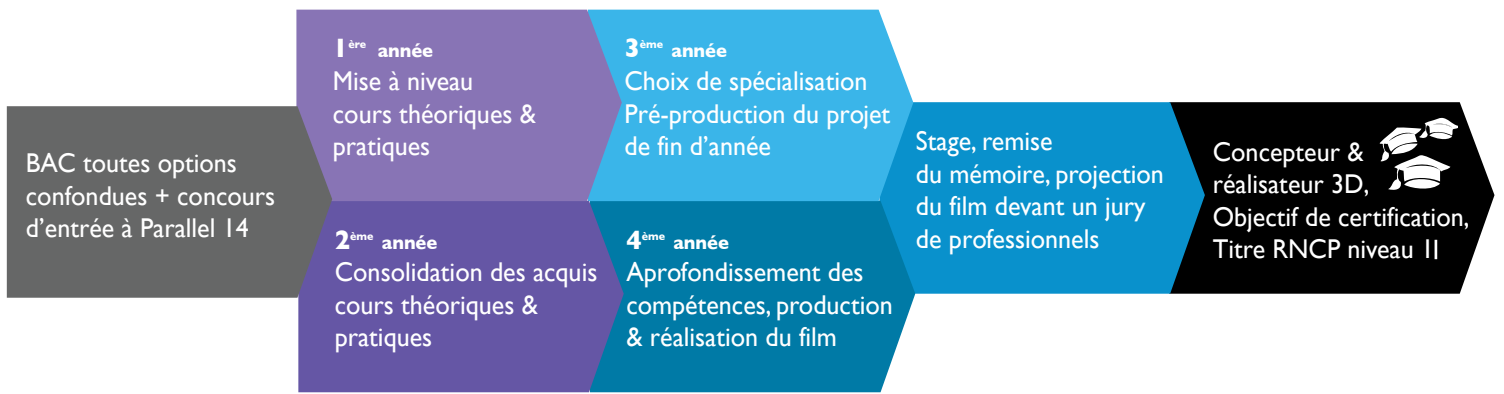
PARRAIN DE L'ÉCOLE

Nicolas Prothais, Character Animator à
Disney Animation Studio, Los Angeles

l'Europe
s'engage
en Martinique

ANIMATEUR
CHEZ **Disney**





CYCLE PRÉPARATOIRE

Durée : 2 ans • Rythme : Plein temps

Admission : Bac + réussite au concours d'entrée

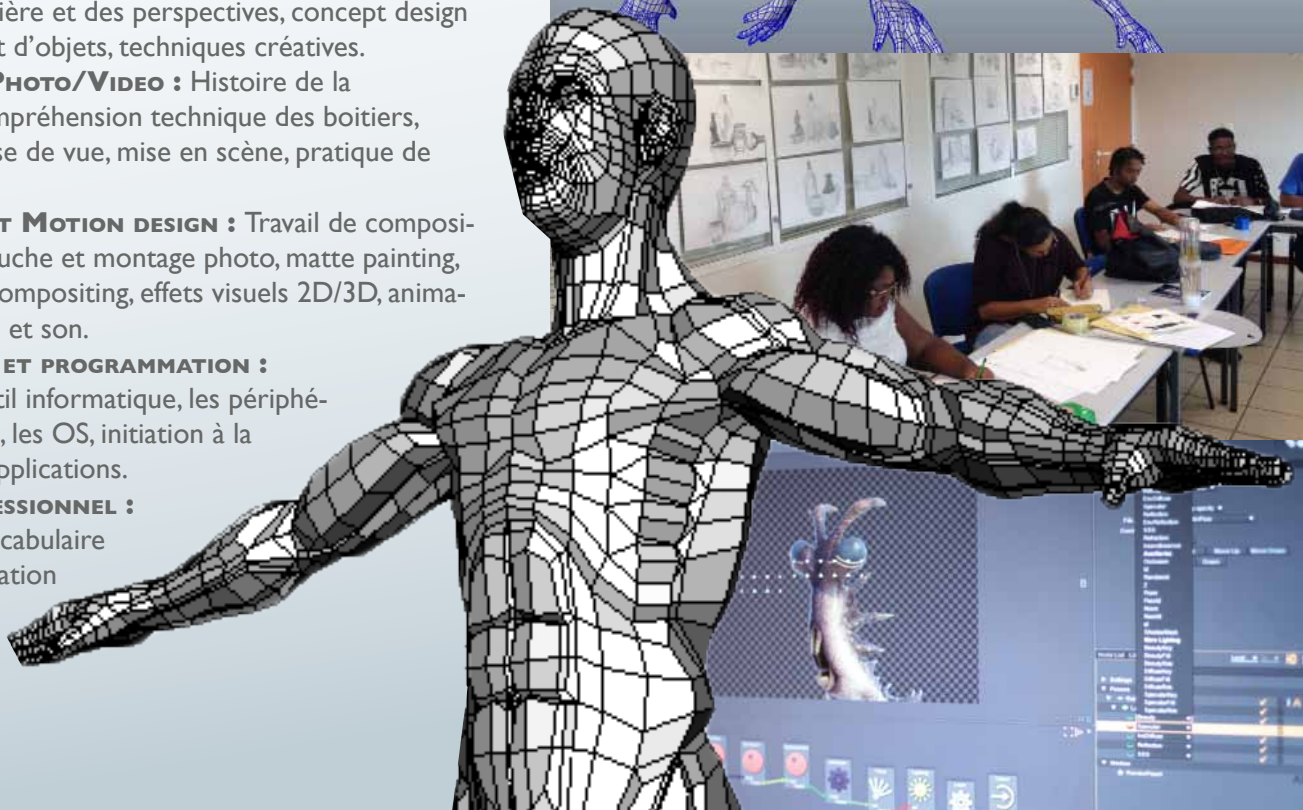
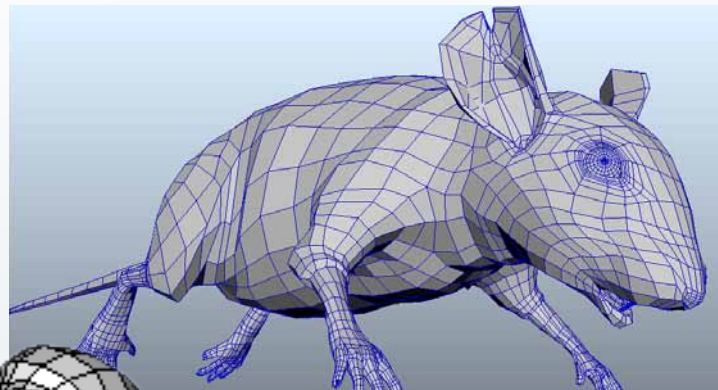
Diplôme délivré par l'établissement : Certificat de l'École

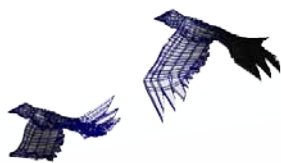
Objectifs :

Acquérir et comprendre les bases de l'image. Maîtriser les techniques traditionnelles du dessin et de la couleur. S'initier aux techniques d'animation 2D et au traitement d'image numérique. S'initier à la prise de vue et à la culture du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Perfectionner ses connaissances et ses compétences artistiques et techniques de l'image. Acquérir les bases de l'image de synthèse 3D, de la retouche d'images et du compositing. Réaliser un projet de motion design.

Programme :

- **CULTURE DE L'IMAGE** : Histoire de l'art, analyse de films, culture graphique, analyse de jeux video, culture générale, écriture de scénario, actualité du motion design, gestion de projets.
- **DESSIN ET CREATIVITÉ** : Dessin d'observation, études anatomiques, compréhension de la couleur, du volume, des ombres, de la lumière et des perspectives, concept design de personnages et d'objets, techniques créatives.
- **PRISE DE VUE PHOTO/VIDEO** : Histoire de la photographie, compréhension technique des boîtiers, pratique de la prise de vue, mise en scène, pratique de l'éclairage.
- **INFOGRAPHIE ET MOTION DESIGN** : Travail de composition d'image, retouche et montage photo, matte painting, dessin vectoriel, compositing, effets visuels 2D/3D, animation 2D, montage et son.
- **INFORMATIQUE ET PROGRAMMATION** : Comprendre l'outil informatique, les périphériques, les servers, les OS, initiation à la programmation, applications.
- **ANGLAIS PROFESSIONNEL** : Conversations, vocabulaire spécifique, préparation TOEIC





JEU VIDÉO

Durée : 2 ans • Rythme : Plein temps + stage

Admission : réussite aux examens du cycle préparatoire

Diplôme délivré par l'établissement : Certificat de l'école

Objectif de certification RNCP Titre niveau II

CINÉMA D'ANIMATION & VFX

Durée : 2 ans • Rythme : Plein temps + stage

Admission : réussite aux examens du cycle préparatoire

Diplôme délivré par l'établissement : Certificat de l'école

Objectif de certification RNCP Titre niveau II

Objectifs :

Acquérir les compétences d'un infographiste polyvalent, pouvant créer tous types d'effets spéciaux pour le cinéma et l'audiovisuel (en compositing et en 3D).

Développer sa créativité, travailler en équipe, comprendre les enjeux de la production d'un film à effets spéciaux ou d'animation 3D. Réaliser un film d'animation 2D/3D ou à effets spéciaux de 3mn maximum, carte de visite à l'intégration des studios nationaux et internationaux de post-production et de cinéma d'animation.

Programme :

PREMIÈRE ANNÉE

• INTRODUCTION À LA 3D PROFESSIONNELLE :

Modélisation, Rendu, Animation, Compositing.

Comprendre l'interaction entre les différents métiers de la 3D et de l'audiovisuel.

Pré-production du film de fin de cursus en groupe, dans les conditions réelles de la chaîne de post-production.

DEUXIÈME ANNÉE :

• **TECHNIQUES AVANCÉES** : Modélisation avancée, Setup, Animation avancée, Dynamique, rendu technique, Compositing avancé. Maîtrise experte des outils et techniques de la 3D, de l'animation et de la post-production. Phase de réalisation finale en groupe du film de 3mn.

Métiers préparés :

Graphiste 3D Généraliste, Concept designer, Modeler 3D, Animateur 3D, FX Technical Director, Environment Artist, Rendu/Lighting Technical Director, Compositeur, Responsable du pipeline effets spéciaux, etc.

Objectifs :

Apprendre à créer et concevoir des jeux vidéo sur les plateformes existantes orientées consoles, web, mobile & tablette. Maîtriser des méthodes du Game Design, des technologies du jeu vidéo et des outils de développement, les mettre au service de projets de jeux vidéo, jeux sociaux, jeux publicitaires ou serious games.

Mettre en ligne un jeu sur une plateforme commerciale.

Réaliser des prototypes de jeu en groupes.

Programme :

PREMIÈRE ANNÉE

APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES

• **GAMEART** : Apprentissage expert de l'imagerie 2D/3D, Photoshop, interface et connaissances adaptées pour le jeu, Maya, interface et maîtrise professionnelle, mesh, animation, FX, rendu.

• **DÉVELOPPEMENT** : Html5 & Css, des bases du langage à la maîtrise complète. Php, initiation et mise en pratique de la Programmation Orientée Objet (POO). Flash/Action-Script, des bases du langage à la maîtrise complète.

DEUXIÈME ANNÉE

APPROFONDISSEMENT DES TECHNIQUES

• **DÉVELOPPEMENT** : WebGL (Three.js), programmation avancée Javascript (3D temps réel). Android & iPhone OS, initiation et mise en pratique avec création d'applications (jeux vidéo...). Unity, des bases du langage à la maîtrise complète.

• **GAMEDESIGN** : Formalisation de concept, Level design, Post mortem de production AAA, Social gaming.

• **COMMUNICATION** : Référencement sur les moteurs de recherche, Stratégies de promotion (référencement, campagne de buzz virale, partenariats...)

• **GESTION DE PROJET** : SCRUM / Agile, méthodologies de développement, le pipeline d'une production de jeux vidéo.

Métiers préparés :

Game Artist, Concepteur et Programmeur de jeu vidéo, Programmeur web et mobile, Chef de projet jeu & multi-média, etc.



FINANCEMENT

Le coût des 2 années préparatoires est de :

6800 € + 280 € de frais d'inscription.

Le coût des 2 années de spécialisation est de :

7100 € + 280 € de frais d'inscription.

Le règlement se fait en deux fois et comprend :

Un acompte de 30% à joindre au dépôt du dossier d'inscription et le solde en début d'année scolaire.*

* Des facilités existent, plus d'infos sur notre site internet www.parallel14.com



Alexis Péraste Senior compositor à Method Studio, Vancouver

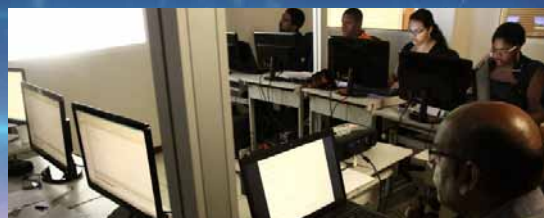
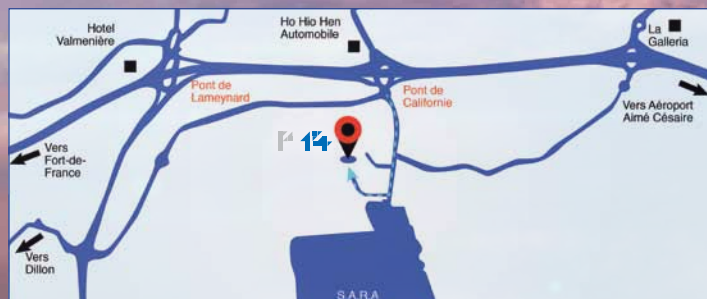


Olivier Martiny, Lighting Supervisor et Senior Key Lighter à Quantico Dream

DES MOYENS TECHNIQUES DE POINTE, UN PROJET PÉDAGOGIQUE INNOVANT & UNE ÉQUIPE DE CHOC !

Le corps professoral, et le jury des examens sont, comme les fondateurs de Parallel 14, des **professionnels en activité** et des intervenants évoluant dans **les plus grands studios internationaux (Disney, Sony Imageworks, Dneg, MPC, Universal Mac Guff, etc.)**

Notre enseignement dynamique et notre équipement immergent l'étudiant dans **les conditions réelles de la chaîne de production.**



CONTACT

**Centre d'Affaire de Californie,
Entrée Amandine, 1er étage gauche,
97232 le Lamentin**

Tél. +596 (0) 696 33 39 40

contact@parallel14.com



REJOINGEZ-NOUS SUR
Facebook/parallel14ecole
Twitter/parallel_14



WWW.PARALLEL14.COM



Parallel 14

3D ANIMATION, VFX AND VIDEOGAME ACADEMY