

ATELIER DES BEAUX-ARTS DE L'ÉCOLE GEORGES MÉLIÈS

Objectif | Apprentissage des fondamentaux avec les pratiques régulières du dessin, de la couleur, du modelage et de la culture pour donner de solides bases aux étudiants.

Programme | Dessin d'observation • Dessin d'après modèle vivant • Dessin de perspective • Modelage argile et cire • Couleur • Histoire de l'Art • Sorties en musées.

Public | Tout étudiant débutant, déjà passionné par l'univers des arts, du cinéma d'animation ou du jeu vidéo et désireux de suivre une formation dans les Arts, l'image animée ou le jeu vidéo.

ARTISAN DE L'IMAGE ANIMÉE

PREMIÈRE ANNÉE

Objectif | Consolider la connaissance et les pratiques des fondamentaux essentiels à une formation complète aux métiers du Cinéma d'Animation.

Programme | Dessin d'anatomie • Dessin d'après modèle en mouvement • Modelage cire • Illustration • Animation traditionnelle (Stop Motion) • Initiation au numérique • Histoire du Cinéma • Grammaire cinématographique • Prise de vue réelle • Effets visuels • Musée imaginaire.

Public | Étudiant titulaire du baccalauréat et ayant déjà des compétences en arts appliqués.

DEUXIÈME ANNÉE

Objectif | Mettre à profit ses compétences en arts appliqués pour apprendre à maîtriser les techniques d'animation traditionnelle. Développer les connaissances des principes de l'animation et ses techniques.

Programme | Animations traditionnelle et numérique 2D • Story-board • Composition sonore • Character design • Modelage • Master class de direction artistique • Mise en couleur • Montage • Compositing 2D • Initiation modeling et animation 3D • Chaîne de fabrication traditionnelle (dessin animé).

TROISIÈME ANNÉE

Objectifs | Apprendre à maîtriser les outils 3D et utiliser les compétences traditionnelles acquises les années précédentes. Savoir développer et fabriquer les différentes étapes d'une chaîne de fabrication d'un film en image de synthèse (pipeline) et découvrir les savoir-faire associés.

Programme | Modeling • Lighting / Rendering • Setup / Rigging • Compositing • Animation 3D • CFX • Previz • Motion capture.

QUATRIÈME ANNÉE

Objectifs | Réaliser un court métrage en condition réelle de production et commencer à se spécialiser dans un domaine du cinéma d'animation. Placer l'étudiant au sein d'une équipe et appréhender les contraintes que la réalisation implique.

Programme | Direction artistique • Story-board • Prévisualisation • Acting • Animation • Rendu • Trucages • Effets Spéciaux • Gestion de production.



ARTISAN DU JEU VIDEO

Réunir création graphique et compétences techniques pour répondre à la demande croissante des professionnels. Le cœur de l'apprentissage repose sur l'ensemble des connaissances nécessaires à des productions utilisant tout type de nouvelles technologies, comme les casques de VR, le tout toujours en 3D temps réel.

Débouchés professionnels | Les métiers visés sont liés à la communication, au jeu vidéo, à l'architecture, ou tout autre métier nécessitant des productions en 3D temps réel.

PREMIÈRE ANNÉE

Objectif | Offrir des bases solides dans les domaines vitaux de l'enseignement.

Programme | Game design • Level design • Game art • Programmation - Gestion de production • Culture générale • Publishing • VR • Game jam • Logiciels (Unity - Maya - Photoshop - Office ...).

DEUXIÈME ANNÉE

Objectifs | Apprendre à gérer et à concrétiser leur créativité grâce aux acquis de la 1^{ère} année. Être en capacité d'intégrer le monde du travail.

Programme | Projets Tech art AR/VR avec restrictions techniques, individuels ou en groupes • Story board de jeu narratif • Techniques avancées en game art (modélisation 3D • animation 3D • shaders/particules) • Approfondissement de la programmation • Logiciels (Unreal, Maya, Zbrush, Substance, Pop corn FX...).

TROISIÈME ANNÉE

Objectifs | Réaliser un projet VR/AR. Apporter une expertise dans la branche de prédilection de l'étudiant. Placer l'étudiant au sein d'une équipe et appréhender les contraintes de production.

Programme | Spécialisation Game design ou Game Art • Management • Gestion de production.



LES + MÉLIÈS

COURS DU SOIR

Modelage - Dessin d'observation ou d'après modèle vivant - Analyse filmique - Histoire de l'Art - Théâtre

JOURNÉES D'IMMERSION

« Etes-vous un futur Artisan de l'image ? »
3 journées consécutives d'immersion au cœur de l'École organisées pendant les vacances d'Hiver (février / mars)

SUMMER SCHOOL

« Initiez-vous ou perfectionnez-vous aux techniques de l'Artisan de l'image ! »

Stage d'une ou deux semaine(s) d'initiation ou de perfectionnement aux différentes techniques enseignées à l'École Georges Méliès pendant les vacances (février/juillet)

Rendez-vous sur notre site internet : www.ecolegeorgesmelies.fr

L'École Georges Méliès a été fondée en 1999 par son directeur général Franck PETITTA. Située à Orly (Grand Paris), elle jouxte le Parc Georges Méliès, lieu où ce père de l'art cinématographique et des effets visuels a terminé sa vie. Notre établissement forme plus de 300 véritables « Artisans de l'Image » dans tous les domaines de l'image grâce à des enseignements dispensés par des professionnels du secteur.

Qu'est-ce qu'un « Artisan de l'Image » ?

À la manière des corporations du Moyen-Âge tels que les imagiers/imaginiers pratiquaient leur métier, « l'Artisan de l'Image » est un Homme de métier dont le devoir essentiel est de partager et d'accompagner les plus jeunes. Il s'engage ainsi à transmettre ses connaissances.

Il y a dans la transmission un aspect magique et nourricier qui permet à l'Homme de donner et de partager sans se démunir. C'est une donnée essentielle, source de vie, de développement et d'avenir. C'est cet esprit qui anime les Compagnons depuis des siècles et qui est aujourd'hui porté par l'École Georges Méliès dans le domaine de l'Image.

Ainsi, de par sa formation et ses compétences, « l'Artisan de l'Image » maîtrise aussi bien l'animation 2D traditionnelle que l'animation en volume 3D, il peut œuvrer dans tous les domaines de l'Image : cinéma d'animation, effets visuels et numériques (2D-3D), mais aussi, aéronautique, aérospatiale, imagerie médicale...



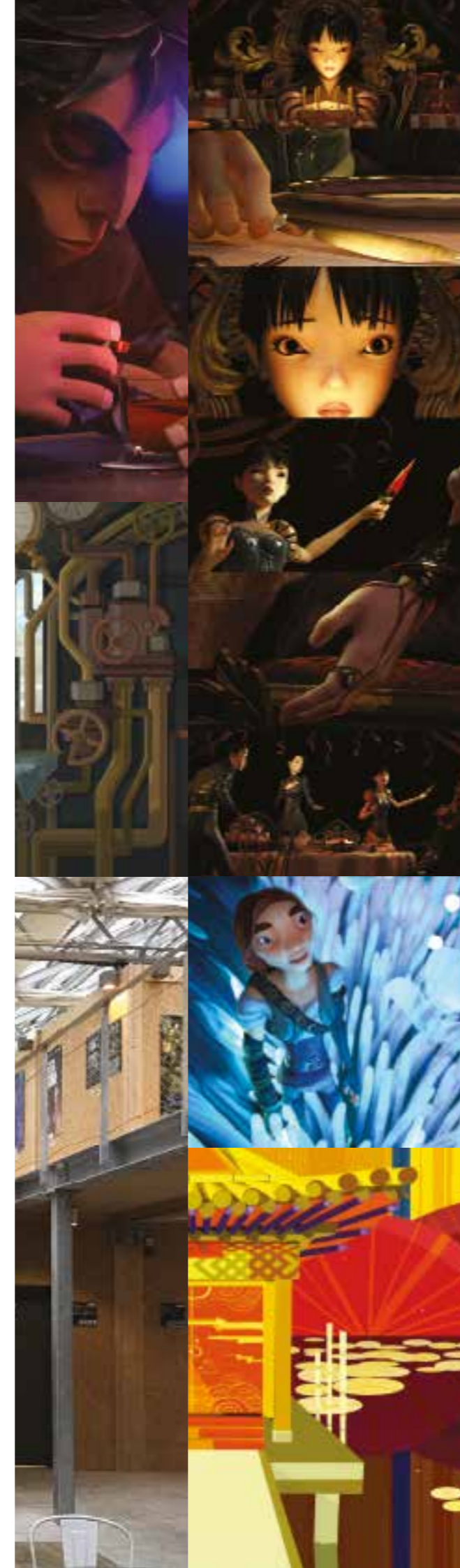
Enseignements & Fonctionnement

Afin de dispenser une formation complète et de qualité, notre formation « Artisan de l'Image animée » est basée sur les fondamentaux artistiques. Les étudiants ont, dès leur entrée à l'école, des cours de dessin d'observation ou d'anatomie, de modelage, d'histoire de l'art... Tout est mis en œuvre pour qu'à l'issue de leur formation ils maîtrisent parfaitement les techniques d'animation traditionnelle, ainsi que les techniques d'animation 3D.

La formation « Artisan du Jeu Vidéo » réunit création graphique et compétences techniques. Le cœur de l'apprentissage repose sur l'ensemble des connaissances nécessaires à des productions utilisant des technologies comme la réalité augmentée, virtuelle ou mixte.

Notre programme pédagogique est revu tous les ans afin d'adapter le contenu des cours aux besoins des différents secteurs professionnels. Les étudiants bénéficient d'une pédagogie de haute qualité dispensée par des professeurs ou intervenants expérimentés qui travaillent ou ont travaillé dans des studios et des entreprises de renom.

Notre École fonctionne grâce aux frais de scolarité et bénéficie du soutien d'entreprises qui lui reversent la taxe d'apprentissage. Elle peut ainsi renouveler régulièrement son matériel (logiciels, ordinateurs, tablettes graphiques...) mais également aider des étudiants à financer leurs études.



L'École Georges Méliès vous offre un espace de bâtiment de **3000m²** ouvert 24h/24, 7j/7 et situé dans un parc arboré.

INFORMATIONS & CHIFFRES CLÉS

Située à **20 min** de Paris et à **10 min** de l'aéroport d'Orly.

72 intervenants professionnels enseignent au sein de notre établissement et partagent leurs expériences avec les étudiants.

L'École fournit le matériel informatique (ordinateurs et tablettes graphiques) et dispense en moyenne **1100 heures** d'intervenants par année.



Inscriptions & renseignements
 École Georges Méliès
 26, avenue Guy Môquet
 94310 ORLY
 Tél | 01 48 90 86 23
 contact@ecolemelies.fr
 www.ecolegeorgesmelies.fr
 Établissement d'enseignement technique privé hors contrat
 SIRET | 43236247300022

CURSUS

