

3D Cinéma, Animation & Effets Spéciaux

ADMISSION

Niveau bac - toutes sections
Entretien de motivation



EN SAVOIR PLUS

découvrez des portraits de professionnels (anciens élèves ou formateurs), des travaux d'élèves...
<http://blog.objectif3d.com>

CURSUS

1^{ère} année 3D (tronc commun avec le Game)

MAGE : Sémiologie, dessin, 2D, 3D image fixe...

2^{ème} année Ciné

Apprentissage des différentes spécialités
Conception et réalisation d'un film collectif

3^{ème} année Ciné

Choix de la spécialité et approfondissement des techniques (full 3d et live)
FX : Prise de vue caméra/photo
Tournage studio et extérieur

4^{ème} année Ciné

Fabrication du film de fin d'études et recherche d'emploi



TÉMOIGNAGES

« Objectif 3D a su nous apprendre à apprendre, ce qui est essentiel dans notre métier qui évolue continuellement. Certaines écoles vous donnent les clefs, Objectif 3D m'a donné le « passe-partout » pour profiter de chaque opportunité que peut offrir ma profession. »

Thomas VERLY

« J'ai eu la chance de rejoindre le département Characters Modeling d'Illumination Mac Guff directement en fin de formation. Mon intégration, au sein du studio, s'y est faite plus facilement que je ne le pensais. Objectif 3D nous prépare bien au travail en production, autant par la formation que par le système de production reproduit tout au long de l'année. Cependant, chaque production a sa propre façon de travailler, mais il y a toujours des collègues pour vous aiguiller et vous aider. Donc pour le moment, c'est une très bonne expérience professionnelle ! »

Alexandre BOURLET

« Dès la sortie de l'école en Juin 2015, je suis rentré chez Movematchers où j'ai eu l'occasion de travailler sur plusieurs pub TV (Renault, McDonald...) mais aussi sur des longs métrages en « outsource » et « insource » pour des films avec un studio Canadien. (Warrior's Gate, League of Gods...) Par la suite Trixter m'a demandé si j'étais intéressé de rejoindre leur équipe, et c'est à ce moment-là que j'ai découvert l'univers Marvel (Spiderman Homecoming, Black Panther). C'était seulement un contrat de deux mois, mais dès la sortie de Trixter, One Of Us (Londres) me proposait un boulot ! One Of Us c'est Jurassic world Fallen Kingdom, The Crown Saison 2, The Alienist... On parlait souvent de Londres à l'école pour faire du VFX, c'était une super opportunité, j'y suis resté un an. »

Adrien DELECROIX

Jeu Vidéo : Game Art & Design

ADMISSION

Niveau bac - toutes sections
Entretien de motivation



SUIVI DE PROJETS

Retrouvez les évolutions des différents projets sur <http://blog.objectif3d.com>, rubrique **Game**.

STAGES

Vous pouvez effectuer un stage allant jusqu'à 6 mois dans un **studio de création de jeux vidéo**.

Cette démarche sera largement appréciée par de futurs recruteurs.



CURSUS

1^{ère} année 3D (tronc commun avec le Ciné)

Sémiologie, dessin, 2D, 3D image fixe...

2^{ème} année 3D

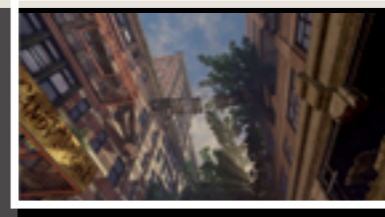
Apprentissage des différentes spécialités
Game Design, Level Design, Concept Art
Conception et réalisation d'un jeu en commun

3^{ème} année Game

Techniques de production Next-Gen :
Character Design, Animation, RGD, RLD...
Réalisation d'un jeu VR

4^{ème} année Game

Spécialisation métier avancée
Workshops professionnels et stage



TÉMOIGNAGES

« Objectif3D a été un tremplin pour moi. Le monde de la 3D est un monde où il est difficile de faire sa place mais la formation m'a permis d'acquérir les clés pour y parvenir. Grâce à Objectif 3D, je peux vivre de ma passion que cela soit dans le cinéma d'animation (Skyland, Numéro 9...) ou dans le jeu vidéo (Heavy Rain et Beyond). »

Sébastien ANDRE - Lead Set
étudiant de la promo 2004, depuis 5 ans chez Quantic Dream

« En tant que spécialiste de la 3D, notamment dans la simulation 3D temps réel, je ne peux que me réjouir de la présence d'une école spécialisée dans le domaine si particulier de la 3D dédiée au Game. Ayant déjà travaillé avec d'anciens étudiants, j'ai été convaincue par leur implication dans le projet et leur professionnalisme. »

Carole GIRARD - Chef de projet
Primal Cry

« La formation Game d'Objectif 3D correspond bien à ce qu'attendent les entreprises. Pour la partie Game & Level Design, les types de projets sont variés, allant du jeu de plateau aux map multijoueurs, ce qui permet d'avoir une base dans pas mal de domaines du design. Les projets de fin de Game3 et Game4 sont une excellente occasion pour les étudiants d'avoir un avant goût d'une production AAA. On y retrouve tous les éléments principaux : travail d'équipe, synchronisation, organisation du travail. »

François ALLIGIER
Game Designer chez Ubisoft

Programmation Jeu Vidéo

ADMISSION

Niveau Bac - toutes sections
Entretien de motivation
Tests d'entrée en maths
Tests d'entrée en prog.



PASSERELLE

Les personnes déjà titulaires d'un bac +2 en informatique peuvent, après délibération du corps enseignant, démarrer le cursus directement en 2^e année.

CURSUS

1^{ère} année

Bases de programmation
Orientée Objet

2^e année

Programmation Gameplay
Unity3D et Unreal Engine

3^e année

Projet d'études encadré par des professionnels

CONTENUS DE LA 1^{RE} ANNÉE

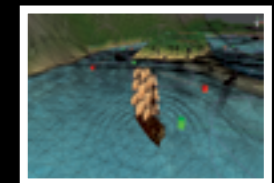
- Logique informatique et algorithmie
- Game loop & Gestion des inputs
- Programmation Orientée Objet : classes, instances et portées

CONTENUS DE LA 2^E ANNÉE

- Cours avancés en Intelligence Artificielle
- Développement de Shaders
- Création de bibliothèques dédiées pour optimiser le workflow
- Projet commun sur une période de 6 à 8 mois : création d'un jeu vidéo 3D avec l'Unreal Engine 4
- Présentation du jeu devant un jury composé de professionnels
- Participation à des concours (Game Jams)

CONTENUS DE LA 3^E ANNÉE

- Apprentissage des langages C# et C++
- Développement des mécaniques de jeu : cœur de jeu et briques de gameplay
- 3C : Camera, Controls, Character
- Développement d'outils pour le Level Design
- Définition des contraintes physiques
- Intelligence Artificielle
- UI et ergonomie
- Projet commun : Réalisation d'un jeu sur Unity



TÉMOIGNAGES

« Grâce à Objectif3D j'ai pu me professionnaliser suffisamment pour pouvoir être repéré par Ubisoft où j'ai pu travailler sur « Assassin's Creed Unity : Dead Kings ». »

Cyril SOLANS - Programmeur outil chez Ubisoft

« Globalement j'y ai appris les bases de mon métier, la culture du milieu du jeu vidéo (maintenant je ne tombe plus dans les pommes quand on me parle de Z pass ou de Behaviour tree !!). En plus de ça, j'ai pu découvrir les rouages d'une production à petite échelle ainsi que l'utilisation des outils de base. Ça a toujours été dans une bonne ambiance même pendant les projets en groupe (ou après quelques mois il peut y avoir des tensions). »

Thomas FALCONE
Tools Programmer chez Ubisoft

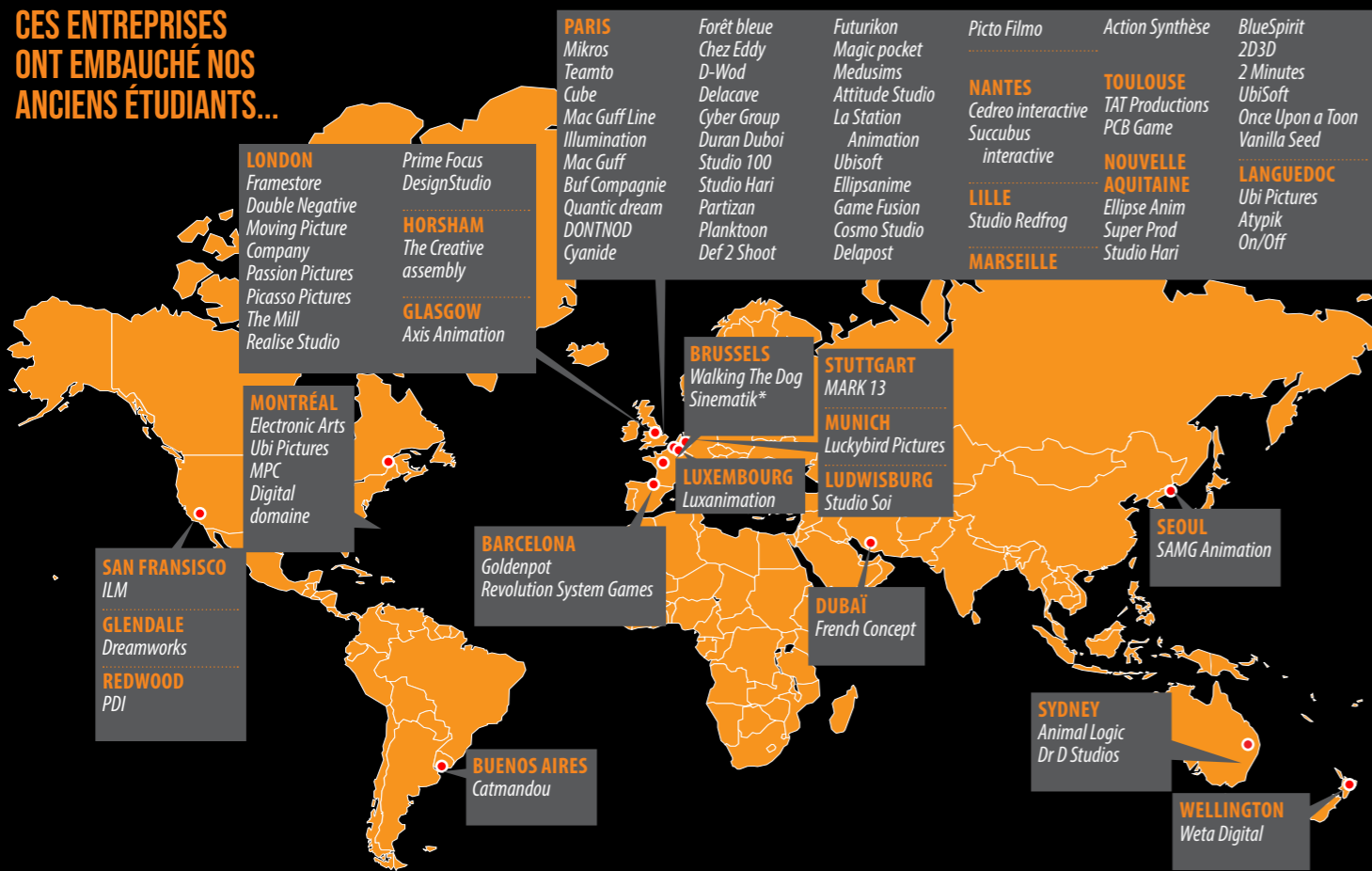


contact@objectif3d.com

Objectif 3D - 2214 boulevard de la Lironde, 34980 Montferrier sur Lez
tél. : 04.67.15.01.66

www.objectif3d.com | blog.objectif3d.com

CES ENTREPRISES ONT EMBauchÉ NOS ANCIENS ÉTUDIANTS...



ILS ONT PARTICIPÉ À :

Long métrages
Wonderwoman
Jumanji
Black Panther
Dead Pool 2
Star Wars : épisode VII
Avengers : L'ère d'Ultron
Avengers : infinity Wars
UnderWorld 3
Asterix et le domaine des dieux
Les Gardiens de la Galaxie 2
Seul sur Mars
Gus : Petit oiseau long voyage
Les Minions
La mécanique du cœur
Le Lorax
Happy Feet 2
Cendrillon
Moi moche et méchant
Monstre à Paris
Avatar
Spiderman 3
Transformers 2, 3 & 4
G.I. Joe
Iron Man 2
Shrek 3
Batman begins
Matrix Révolution
Harry Potter 4 et 5
Van Helsing
Babylone AD

Madagascar 2
Speed Racer
Arthur & Minimoys 1, 2 et 3
Adèle Blanc-sec
The darkest hour
Battleship
Pirates des Caraïbes 3 et 4
Rango
Thor
Underworld 3...

Pub TV
McDonald's
Nike
L'Oréal
Lancôme
Nvidia
CanalSat
Levis
HP
Guerlain
Nissan
Samsung
Dior
BMW

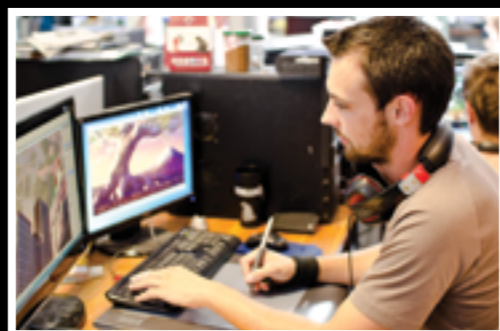
Jeux
Detroit become human
Assasin's creed
Odyssey
Vampyr
Life is strange

Qui Sommes Nous

Objectif 3D est une école spécialisée en image de synthèse 3D, depuis 1999.

Nos cursus, dédiés au cinéma d'animation et au jeu vidéo, forment des infographistes et des programmeurs.

Notre objectif ? faire de votre passion votre métier !



PÉDAGOGIE

Les cours, essentiellement basés sur la pratique, reproduisent au plus près les conditions de travail des studios de production, pour vous apporter savoir-faire technique et savoir-être professionnel.

Des projets individuels et surtout des projets communs ponctuent l'année pour pouvoir mettre en application les connaissances acquises.

VALIDATION

Vos acquis sont validés par le titre RNCP de niveau 5 et 6 (équivalent Bac + 2 à Bac + 4).

Mais notre première attestation de réussite est notre exceptionnel **taux d'embauche** en sortie.

ENCADREMENT

Notre équipe est constituée de formateurs permanents expérimentés, mais également d'intervenants professionnels.

Ces spécialistes avertis des métiers enseignés viennent partager non seulement leur savoir-faire technique mais aussi leur expérience personnelle du monde de la production 3D.

MONTPELLIER

C'est dans cette ville que l'aventure a démarré, fruit d'une rencontre entre 2 passionnés de l'image. Aujourd'hui installé à Montferrier sur Lez, en très proche périphérie de la ville, le campus de 1200 m² offre toutes les commodités pour accueillir les 250 étudiants annuels : logements, cafétéria, salles de cours et de détente.

ANGOULÊME

Depuis 2017, nous avons rejoint la dynamique du Pôle Image d'Angoulême, deuxième bassin de production 3D, cela nous permet de renforcer encore plus notre ancrage professionnel déjà très développé.

La Cité de l'Image, c'est un Campus regroupant 12 écoles supérieures dédiées à l'image sous toutes ses formes (beaux arts, BD, Manga, cinéma d'animation, jeux vidéo, prise de vue réelle, design de communication, packaging). Les 1200 étudiants interagissent grâce à une association commune, et aux infrastructures du CROUS accessibles à tous : logement, restaurant universitaire, équipements sportifs...

Angoulême, c'est aussi Magelis qui favorise l'implantation d'entreprises créatives depuis 20 ans dans le cinéma d'animation et le jeu vidéo.

RÉSEAU DES ANCIENS

Depuis 1999, un dense réseau des anciens à fort ancrage professionnel permet aux étudiants de suivre l'actualité des productions et des postes à pourvoir.



EN PARTENARIAT AVEC

