

PREMIÈRE ANNÉE COMMUNE

Bac 1 — Bachelier en techniques graphiques

1ER QUADRIMESTRE

48
HEURES
4 ECTS

MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE

Droit d'auteur
Méthodologie des études supérieures
Analyse critique de l'Intelligence Artificielle - IA
Fondamentaux OS et Hardware

24
HEURES
2 ECTS

**ANGLAIS TECHNIQUE POUR
L'INFORMATIQUE - 1**

36
HEURES
3 ECTS

CULTURE ARTISTIQUE - 1

Arts et culture
Analyse et critique de l'image 1

48
HEURES
4 ECTS

DESSIN D'OBSERVATION - 1

Anatomie 1
Croquis anatomique 1

36
HEURES
3 ECTS

**GRAPHISME NUMÉRIQUE
INITIATION**

24
HEURES
2 ECTS

**COMMUNICATION VISUELLE
INITIATION**

24
HEURES
2 ECTS

PHOTOGRAPHIE - INITIATION

48
HEURES
4 ECTS

MODÉLISATION 3D *

36
HEURES
3 ECTS

WEB - INITIATION

Code et création
Introduction au web

12
HEURES
1 ECTS

MATHÉMATIQUE ET INFORMATIQUE

24
HEURES
2 ECTS

FONDAMENTAUX DE L'IMAGE

Théorie des couleurs (IRTI)
Techniques de reproduction et
de transmission des images

24
HEURES
2 ECTS

**COMMUNICATION VISUELLE
INITIATION**

* = Ces unités d'enseignements sont données pendant toute l'année

PREMIÈRE ANNÉE COMMUNE

Bac 1 — Bachelier en techniques graphiques

2E QUADRIMESTRE

24

HEURES
2 ECTS

ANGLAIS TECHNIQUE POUR L'INFORMATIQUE - 2

24

HEURES
2 ECTS

COMMUNICATION VISUELLE

24

HEURES
2 ECTS

CULTURE ARTISTIQUE - 2

Arts et culture numérique
Analyse et critique de l'image 2

24

HEURES
2 ECTS

PHOTOGRAPHIE

60

HEURES
5 ECTS

DESSIN D'OBSERVATION - 2

Anatomie 2
Croquis anatomique 2
Perspective

48

HEURES
4 ECTS

TEXTURING - ANIMATION - I3D

Texturing
Animation 3D
Effets Spéciaux 3D

36

HEURES
3 ECTS

GRAPHISME NUMÉRIQUE

24

HEURES
2 ECTS

ANIMATION 2D

36

HEURES
3 ECTS

DÉVELOPPEMENT ET DESIGN WEB

Développement Web
Introduction au UX Design

24

HEURES
2 ECTS

VISION DANS L'ESPACE GÉOMÉTRIE

36

HEURES
2 ECTS

CRÉATION VIDÉO

Initiation à la Vidéo
Montage vidéo et étalonnage

* = Ces unités d'enseignements sont données pendant toute l'année

FILMS ANIMATION 3D

Bac 2 — Bachelier en techniques graphiques

1ER QUADRIMESTRE

144

HEURES
12 ECTS

TRAVAUX PRATIQUES DE TECHNIQUES INFORMATIQUES

Character Design
Introduction to 3D Animation
Beginner Animation 3D
3D Fundamentals
3D Modeling
Introduction to 3D Rigging
Introduction to Character Modeling

84

HEURES
7 ECTS

TECHNIQUES D'EXPRESSION ET DE COMMUNICATION

Scénario
Sculpture Anatomique
Storyboard

36

HEURES
3 ECTS

CITOYENNETÉ ATELIERS PLURIDISCIPLINAIRES

24

HEURES
2 ECTS

THÉORIE DE L'IMAGE

Culture numérique
Théorie de la compression numérique
et taux de transfert
Utilisation de logiciels de compression
numérique et taux de transfert

24

HEURES
2 ECTS

ENGLISH FOR PROFESSIONAL COMMUNICATION 1

24

HEURES
2 ECTS

PHYSIQUE APPLIQUÉE

2E QUADRIMESTRE

180

HEURES
15 ECTS

PRODUCTION MODÉLISATION

Rigging 3D
Intermediate Character Modeling
Environment
Intermediate 3D Animation
Texturing
Lighting

180

HEURES
15 ECTS

PRODUCTION ANIMATION

Montage et Réalisation
Animation Layout & Acting
Suivi Animation
Ateliers techniques d'Animation
Design sonore

12

HEURES
1 ECTS

LOW TECH ENJEUX ET OPPORTUNITÉS CRÉATIFS

12

HEURES
1 ECTS

ENGLISH FOR PROFESSIONAL COMMUNICATION 2

* = Ces unités d'enseignements sont données à une temporalité variable

FILMS ANIMATION 3D

Bac 3 — Bachelier en techniques graphiques

1ER QUADRIMESTRE

84
HEURES
7 ECTS

PROJET

12
HEURES
1 ECTS

PROFESSIONAL ENGLISH

11
SEMAINES
15 ECTS

**ACTIVITÉS D'INTÉGRATION
PROFESSIONNELLE ***

Stages

2E QUADRIMESTRE

60
HEURES
5 ECTS

**PROJET DE TECHNIQUES
INFORMATIQUES APPROFONDIES**

3D Animation
Rendering/Compositing/VFX
Étalonnage

84
HEURES
7 ECTS

DÉVELOPPEMENT DES PRATIQUES

Advanced Character Modeling
Facial Rigging
Workshop Advanced 3D Animation
Workshop Développement visuel 3D

60
HEURES
5 ECTS

**TRAVAUX PRATIQUES DE
TECHNIQUES INFORMATIQUES**

20
ECTS

TRAVAIL DE FIN D'ETUDES *

TFE
Droit d'auteur

* = Ces unités d'enseignements sont données à une temporalité variable