

LES ENTREPRISES ONT EMBauchÉ NOS ANCIENS ÉTUDIANTS...



LONDON
Framestore
Double Negative
Moving Picture Company
Passion Pictures
Picasso Pictures
The Mill
Realise Studio

HORSHAM
The Creative assembly

GLASGOW
Axis Animation

MONTREAL
Electronic Arts
Ubi Pictures
MPC
Digital domaine

SAN FRANCISCO
ILM

GLENDALE
Dreamworks

REDWOOD
PDI

BARCELONA
Goldernot
Revolution System Games

BUENOS AIRES
Catmandou

BRUSSELS
Walking The Dog
Sinematik*

STUTTGART
MARK 13

MUNICH
Luckybird Pictures

LUDWIGSBURG
Studio Soi

LUXEMBOURG
Luxanimation

DUBAI
French Concept

SYDNEY
Animal Logic

WELLINGTON
Weta Digital

PARIS
Mikros
Teamto
Cube
Mac Guff Line
Illumination
Mac Guff
Buf Compagnie
Quantic dream
DONTNOD
Cyanide
Forêt bleue

Mediasims
Attitude Studio
La Station
Ubisoft
Ellipsanime
Game Fusion
Cosmo Studio
Delapost
Picto Filmo

Toulouse
Cedreo interactive
Succabus
interactive

LILLE
Studio Redfrog

MARSEILLE
Action Synthèse

Toulouse
TAT Productions
PCB Game

NOUVELLE AQUITAINE
Ellipse Anim
Super Prod
Studio Hari
BlueSpirit
2D3D
2 Minutes

LANGUEDOC
Ubi Pictures
Alypik
On/Off

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

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

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

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

« 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



contact.angouleme@objectif3d.com

Objectif 3D - 9 bd de Bretagne, 16000 Angoulême
tél. : 05.45.37.40.87

www.objectif3d.com | blog.objectif3d.com

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

ANGOULÊME

Objectif 3D

www.objectif3d.com

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*** «Infographiste 3D» de **niveau III (équivalent BTS)**.

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

* enregistré par arrêté publié au Journal Officiel du 02/02/2011.

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.

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.**

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.

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, équipement sportifs...

Angoulême, c'est aussi **Magelis** qui favorise l'implantation d'entreprises créatives depuis 20 ans. Résultat : la ville est aujourd'hui le deuxième bassin de production de cinéma d'animation en France et le jeu vidéo s'y développe fortement.



3D Cinéma, Animation & Effets Spéciaux

ADMISSION

Niveau bac - toutes sections
Entretien de motivation



CURSUS

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

IMAGE :
Sémiologie, dessin, PAO,
3D image fixe...

2^e année Ciné

MOUVEMENT :
Storyboard, stop motion, animation 3D...
Méthodologie de réalisation d'un film
d'animation

3^e année Ciné

RÉALISATION 3D :
Approfondissement 3D par spécialité
Conception et réalisation d'un film collectif



EN SAVOIR PLUS

découvrez des portraits de professionnels (anciens élèves ou formateurs), des travaux d'élèves...

<http://blog.objectif3d.com>

LOGICIELS PRATIQUÉS



Objectif 3D

ADMISSION

Niveau bac - toutes sections
Entretien de motivation



LOGICIELS PRATIQUÉS



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.



SUIVI DE PROJETS

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

Objectif 3D

CURSUS

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

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

2^e année Game

Game Design, Level Design, Concept Art
Environnement 3D

3^e année Game

Techniques de production Next-Gen :
Character Design, Animation, RGD, RLD...

4^e année Game

Spécialisation métier avancée
Workshops professionnels et stage

Game

