CREATIVE SEEDS

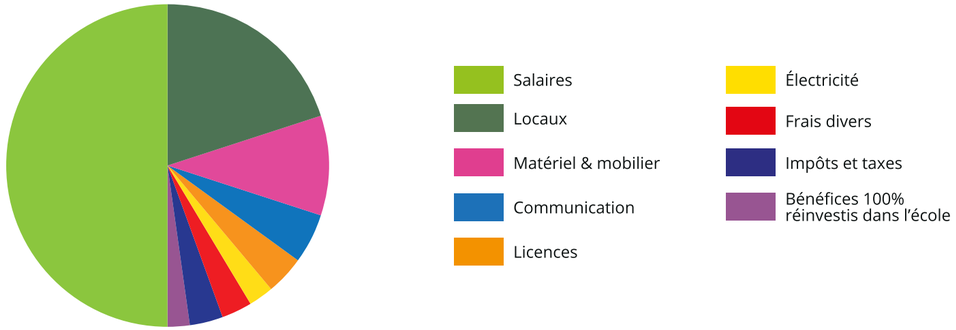
ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE

ANIMATION 3D • EFFETS SPÉCIAUX • JEU VIDÉO

NOS VALEURS

À CREATIVE SEEDS, L'ORGANISATION EST DÉMOCRATIQUE, ÉGALITAIRE ET AU SERVICE DE LA QUALITÉ DE LA FORMATION

- Le management est **horizontal** et non pyramidal
- Tous·tes les salarié·es sont au **même salaire**
- Il n'y a **pas d'actionnaires**
- **Tous les frais de scolarité sont injectés dans la formation** (meilleurs équipements, équipe pédagogique adaptée, actions culturelles destinées aux étudiant·es…)



CREATIVE SEEDS ENCOURAGE L'INCLUSION ET LA SOLIDARITÉ EN ADÉQUATION AVEC L'INDUSTRIE CULTURELLE ET CRÉATIVE

- Un **système de bourses** financées par l'école et un fond de dotation aux arts numériques permet d'accompagner des dizaines d'étudiant·es chaque année
- Des **"jobs étudiants"** rémunérés sont proposés aux étudiants pour encadrer des activités périscolaires en lien avec leurs compétences
- Engagé dans l'accueil des personnes en situation de handicap et partenaire de projets avec des jeunes déscolarisé·es en insertion
- Une pédagogie et des rythmes adaptés à chacun·e (cours accessibles en permanence, accompagnement et suivi individuel…)
- Partenaire et soutenu par les **grands studios français d'animation**
- Volonté de rester une école à **taille humaine** et de garantir à tous·tes une insertion professionnelle cohérente avec les capacités d'embauche du secteur

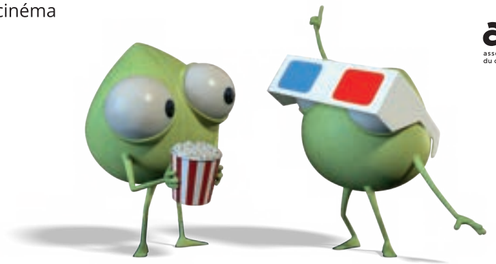
CREATIVE SEEDS S'ENGAGE DANS DES PROJETS COLLECTIFS AU SERVICE DES TERRITOIRES ET DE LA PROFESSION

- Soutenu activement par la ville de **Cesson-Sévigné** et **Rennes Métropole** en tant qu'acteur majeur des industries culturelles et créatives du territoire
- **Lauréat de France 2030** - *La Grande fabrique de l'image* - dispositif national sur les technologies d'avenir et l'inclusion
- Membre actif du **RECA** (Réseau des Écoles d'Animation)
- Membre fondateur d'un collectif d'écoles d'animation responsables, éthiques et indépendantes
- Membre du Campus des métiers et des qualifications d'excellence pour l'éducation artistique et culturelle et à ce titre partenaire d'établissements publics

Ville de Cesson Sévigné · Rennes Métropole · France 2030 · RECA · EESAB Brest Lorient Quimper Rennes · UMR IRISA · Université de Rennes · Lycée Chateaubriand

CREATIVE SEEDS S'ANCRE DANS UNE LOGIQUE COLLABORATIVE ET ARTISTIQUE

- Accueille une pépinière d'associations et d'entreprises regroupant des professionnel·les de l'audiovisuel, de grands festivals de cinéma, des boites de productions, des studios de jeux vidéo…
- Travaille en collaboration avec des studios d'enregistrement et un centre de formation sur le son
- Diffuse en salle de cinéma des films étudiants à l'occasion de festivals de cinéma
- Organise des événements culturels dans le bâtiment toute l'année (expositions, concerts, projections, ateliers…)
- Est à l'initiative et organise l'événement national CREATIVE MACHINE ?, destiné à explorer, apprendre et innover autour des IA génératives grâce à une communauté de réflexion et un événement annuel



afca association française du cinéma d'animation · association Clair Obscur · Court Métrange · films en bretagne · La Licorne Rouge · CNC · CM?

LA PÉDAGOGIE

OBJECTIF :
SE FORMER DANS UN CADRE PROFESSIONNEL

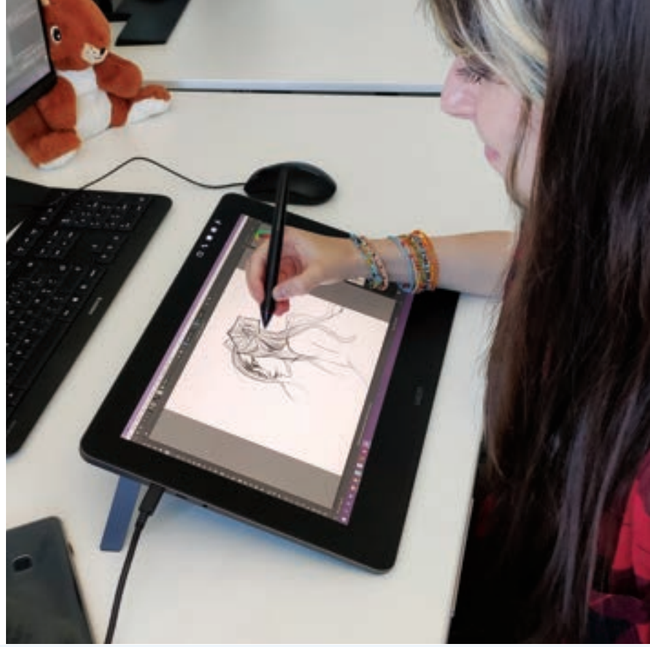
> *L'école Creative Seeds est un écosystème reproduisant la vie et le travail dans un studio d'animation, et qui place les étudiant.e.s dans une* ***dynamique de production professionnelle***

LES CONDITIONS D'UN STUDIO PROFESSIONNEL

- Encadrement des étudiant.e.s et supervision des productions faites **quotidiennement** par les mentors
- Promotions mélangées au sein d'une même spécialité pour **favoriser l'échange de connaissances**
- Coachings interpromotions réguliers pour transmettre et consolider le savoir
- Méthodes de travail et gestion des plannings **supervisées par un.e chargé.e de production**

STATION DE TRAVAIL INDIVIDUELLE

- Station de travail complète **individuelle**
- PC avec configuration spécifique selon l'année d'étude
- Double écran
- Tablette graphique (avec ou sans écran)
- Logiciels spécifiques selon l'année d'étude
- Fauteuil de bureau
- Réseau interne



OPEN-LIB

APPRENDRE EN PRATIQUANT

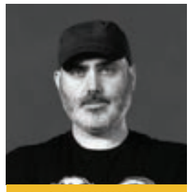
- Notre plateforme OPEN LIB recense tous les cours pratiques et théoriques dans chacune des spécialités enseignées
- L'équipe pédagogique, constituée de professionnel.les riches de nombreuses années d'expérience et d'encadrement, crée ces cours, et les enrichit chaque année
- Les étudiant.es peuvent ainsi suivre pas à pas un tutoriel conçu par une équipe pédagogique compétente permettant d'apprendre à son rythme
- L'enseignant.e, dégagé.e des tâches les plus répétitives, peut se concentrer sur les problématiques individuelles de l'étudiant.e, et adapter son enseignement afin de le pousser dans son apprentissage

L'ÉQUIPE

15 MENTORS ISSUS DES PLUS GRANDS STUDIOS GARANTISSANT LA PLUS FINE EXPERTISE À NOS ÉTUDIANT·ES AVEC UN SUIVI INDIVIDUEL RÉGULIER

Solal AMIRI YVERNAT
Mentor Chara LookDev

Jean-Michel BIHOREL
Mentor Environnement



Alexis BLANCHARD
Mentor Rigging

Camille CAMPION
Mentor Animation

Luc DEGARDIN
Mentor Animation

Rodolphe DUBREUIL
Mentor Généraliste

Geoffrey GODET
Mentor Généraliste

Nicolas LOTH
Mentor Game Design & Dev

Jean-François MACÉ
Mentor Effets Spéciaux

Matthieu MILLOT
Mentor Généraliste

Dylan MONIN
Mentor Chara LookDev

Adrien PARIS
Mentor Rig / IT

Céline CAMPION
Responsable vie scolaire

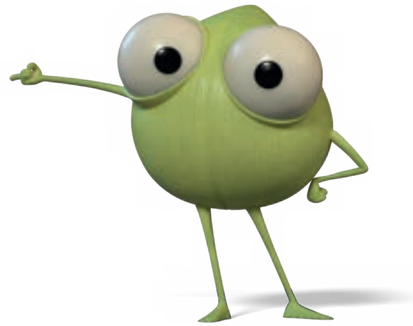
Léo CAMPION
Régisseur / Vie culturelle

Pierre-Antoine COULANGE
Responsable administratif

Cyrielle DOZIERES
Stratégie & évènements

Fabienne ELISABETH
Communication

Marie POLLET
Directrice de Production



LE LIEU

UN LIEU DE COOPÉRATION, D'ÉCHANGES CULTURELS ET DE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

En juin 2023, Creative Seeds a inauguré le nouveau bâtiment de l'école au cœur de la technopôle de la métropole rennaise. Un nouveau lieu inédit de 4500 m2, entièrement dédié à la création visuelle, à la valorisation artistique et à l'innovation.

2000M2
300 ÉTUDIANT.ES

- un parc informatique de 300 postes de travail pour graphistes
- un auditorium de 110 places
- 2 salles de projection de 40 places
- salles de projection de création plastique et équipement AR/VR

FORT DE SON LIEU ET DE SES RÉSIDENTS, CREATIVE SEEDS OFFRE TOUT AU LONG DE L'ANNÉE DES ATELIERS ET DES TEMPS DE FORMATION OUVERTS AU TOUT PUBLIC, AINSI QUE DES ÉVÉNEMENTS CULTURELS CONSACRÉS AUX ARTS VISUELS, AUX ARTS LUDIQUES ET AU CINÉMA (EXPOSITIONS, CONFÉRENCES, ATELIERS, PROJECTIONS, RENCONTRES...).

500M2 occupés par les Studios de musique et son à l'image, regroupant **Casoar**, **OVF**, **TFR** et la **Licorne Rouge**, studios d'enregistrement de mixage et de mastering qui allient de la voix off, des enregistrements live de groupes et de l'accompagnement projet.

La Licorne Rouge, c'est aussi un Centre de Formation Professionnelle. Les étudiant·es de Creative Seeds et de la Licorne Rouge collaborent sur de nombreux projets croisés.

1000M2 de bureaux qui accueillent une **pépinière associative**, regroupant des professionel·les de l'audiovisuel et du cinéma et une **pépinière d'entreprises** des secteurs vidéoludique et numérique.

1000M2 **d'équipements et espaces communs** : auditorium de 110 places, salles de création plastique, plateau de tournage équipé des nouvelles technologies (Motion Capture, fond vert...), hall d'exposition de plus de 200m2, cafétérias, bar et terrasses conviviales...

LE CURSUS 3D

1 DÉCOUVERTE
des métiers & leurs interactions

ACQUISITION THÉORIQUE ET
TECHNIQUE DES DIFFÉRENTES
ÉTAPES DE L'ÉLABORATION D'UN FILM

2 FILMS INDIVIDUELS
- un très court-métrage dans l'univers Lego
- un très court-métrage individuel de 30 secondes

2 CHOISIR
son orientation professionnelle

IMAGE
RIGGING
MOUVEMENT

1ER FILM COLLECTIF • 8 SEMAINES
Travail en groupe en fonction des spécialités
comme dans un studio de production

3 SE PERFECTIONNER
dans sa spécialité

SPÉCIALISATIONS
ANIMATION
PREVIS
CHARA LOOKDEV
RIGGING
ENVIRONNEMENT
EFFETS SPECIAUX

1ÈRE PRODUCTION DE COMMANDE
Travail en groupe en fonction des spécialités
comme dans un studio de production

4 ENRICHIR & RENFORCER
ses compétences pour gagner en expérience

PROJET DE FIN D'ÉTUDES
Préproduction du court-métrage de 5ème année
: scénario, story-board, recherches graphiques de
décors et personnages

5 MAITRISER & PERFECTIONNER
pour intégrer le monde professionnel

Réalisation et production finale dans
les conditions d'un studio de production

CURSUS EN 5 ANS

ANIMATION 3D • EFFETS SPÉCIAUX

LE CURSUS GAME DESIGN & DEV

1 DÉCOUVRIR
les différentes techniques de création de jeu vidéo

COMPRENDRE LE PROCESSUS DE CRÉATION D'UN JEU, ANALYSER ET CONCEPTUALISER AVEC MÉTHODOLOGIE, APPRENDRE DES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT ACCESSIBLES

TRAVAUX D'ATELIERS
Jeu de plateau, histoire interactive «Dont vous êtes le Héros», niveaux de jeux (mods), mini-jeux «Arcade», ...

RÉALISATION PERSONNELLE
Jeu 2D réalisé via un moteur en scripting nodal

2 PRATIQUER
les techniques générales de Design & Programmation

AFFINER SES CAPACITÉS ANALYTIQUES ET DE CONCEPTUALISATION, DÉVELOPPER SA MAÎTRISE TECHNIQUE, APPRENDRE LES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT PRINCIPAUX (UNREAL ENGINE, C++, GODOT/UNITY, C#)

TRAVAUX D'ATELIERS
Niveaux de jeux avec un moteur 3D, conceptualisation & soutenance d'un jeu original, prototypage systèmes

RÉALISATION PERSONNELLE
Niveaux personnels dans ensemble collectif, prototype 3D

3 CHOISIR
l'une des spécialités tout en continuant à pratiquer l'autre

SPÉCIALISATIONS

DESIGN
- GAME DESIGN
- LEVEL DESIGN

DEVELOPPEMENT
- TECHNICAL DESIGN
- PROGRAMMATION

TRAVAUX DE SPÉCIALISATION
Prototypage gameplay ou développement de features

RÉALISATION PERSONNELLE
Prototype de jeu en utilisant les ressources des étudiants des sections 3D

4 EXPLORER
sa spécialité & développer ses compétences

TRAVAUX AVANCÉS DE SPÉCIALISATION
Design orienté utilisateur / expérimentations technologiques

PROJET DE FIN D'ÉTUDES, PHASE 1
Préproduction du jeu de 5ème année

5 PRODUIRE
un jeu de qualité pro & intégrer l'industrie professionnelle

PROJET DE FIN D'ÉTUDES, PHASE 2
Production du projet de jeu dans un contexte de studio : réalisation & implémentation des mécaniques & systèmes, engagement et équilibrage, polish

CURSUS EN 5 ANS

GAME DESIGN & DEVELOPMENT

CURSUS 3D

1ÈRE ANNÉE

GÉNÉRALISTE

ANNÉE 01

La première année est celle où vous allez acquérir de manière théorique et technique les différentes étapes de l'élaboration d'un film d'animation en 3D.

L'année est découpée en 2 temps :

• La première partie est destinée aux **ateliers**. Durant cette période vous allez **découvrir tous les départements** (Conception artistique, Layout, Modélisation, Surfacing/Lighting, Rigging et Animation).

• La deuxième partie est destinée à la **mise en pratique** de ces connaissances au service de la création et réalisation de votre **film de fin d'année**. Ainsi, vous aurez tous les éléments en main afin de choisir la spécialité qui vous conviendra en 2ème et 3ème année.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES & ARTISTIQUES

- Dessin
- Recherches graphiques
- Compréhension du processus de production
- Planification de projet

PREVIS

- Story-board
- Mise en scène
- Cadrage 3D
- Montage

RIGGING

- Rigging d'accessoires basiques
- Rigging de bipède basique

SURFACING & LIGHTING

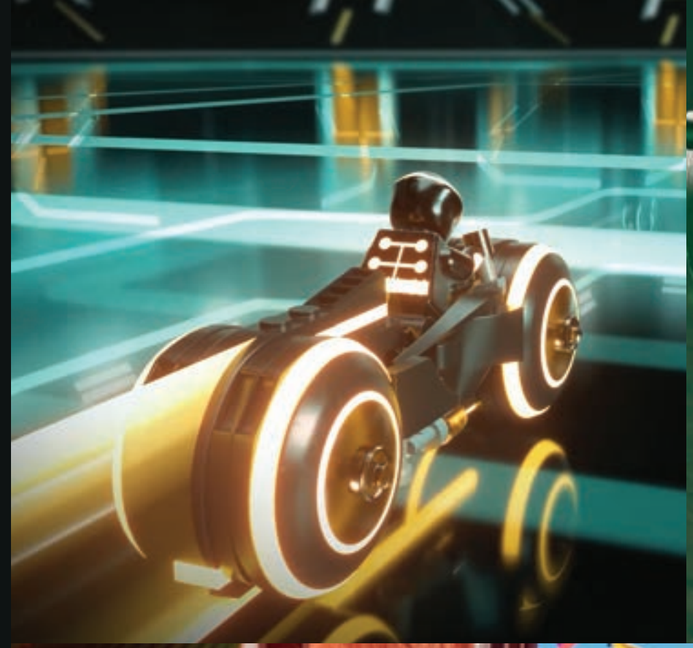
- Texturing
- Compréhension de l'espace UV
- Lighting
- Rendu

ANIMATION

- Notion de base de l'animation
- Étude du mouvement
- Timing et spacing
- Posing
- Prise en main des outils et scripts d'animation dans Maya

MODÉLISATION

- Modélisation de décors
- Modélisation de personnages
- Modélisation d'accessoires



CURSUS 3D

SPÉCIALITÉ

ANIMATION

ANIMATION

Après la création du story-board, la previs est l'étape indispensable à la validation d'une séquence : mise en scène, caméras, animation et montage en lien direct avec le réalisateur.trice.

L'animation est l'étape où les personnages prennent vie, dans leurs déplacements comme dans le jeu d'acteur, grâce à un sens poussé du timing et de l'observation.

BASIQUES DE L'ANIMATION

- Fondamentaux
- Body Mechanics
- Body Language
- Apprentissage des outils d'animation de Maya

BASIQUES DE LA PREVIS

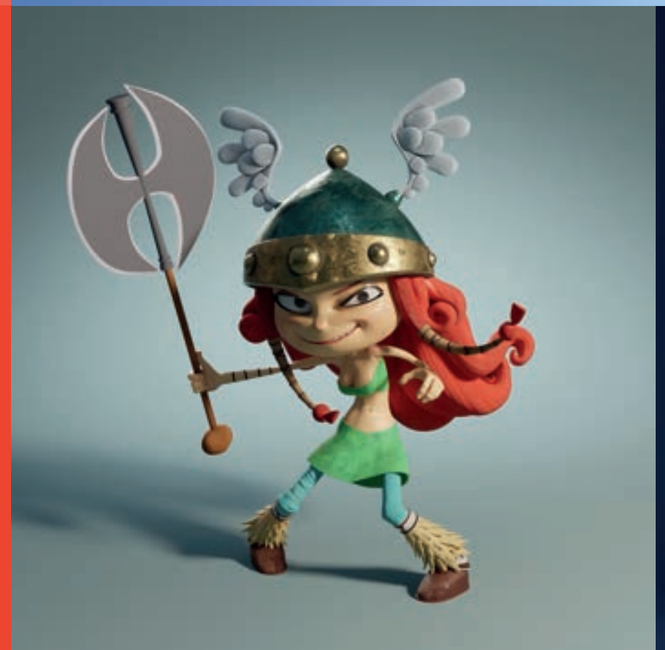
- Montage vidéo
- Caméra, previs & layout dans Maya
- Initiation à MotionBuilder & à la Motion Capture

SPÉCIALISATION DE L'ANIMATION

- Acting
- Animation semi-réaliste et réaliste
- Analyse et reproduction de différentes créatures (quadrupèdes, insectes, volants...)
- Lipsync et expressions faciales
- Maîtrise du cycle (temps réel, jeux vidéo)

SPÉCIALISATION DE LA PREVIS

- Animation de caméra réaliste (steadicam, caméra 3D sur plateau de tournage...)
- Prévis niveau professionnel
- Propositions innovantes de mise en scène
- Dialogue direct avec le réalisateur.trice
- Mise en situation sur plateau de tournage (live ou Motion Capture)



CURSUS 3D

SPÉCIALITÉ

CHARA LOOKDEV

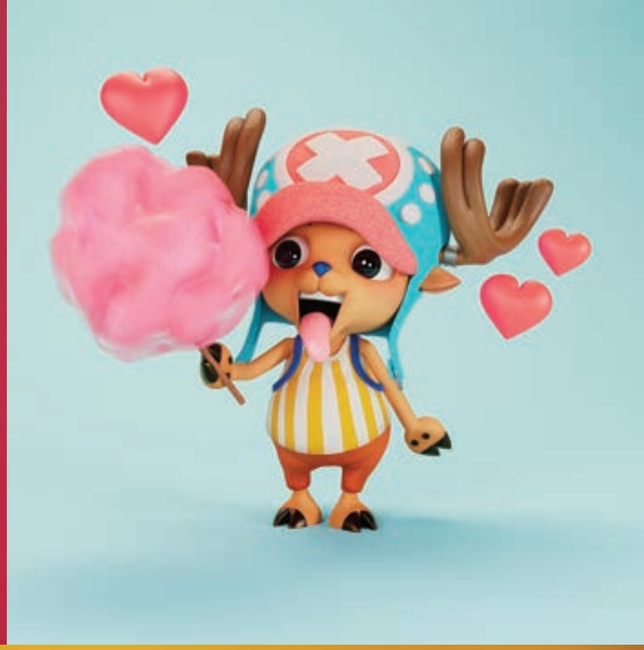
CHARA LOOKDEV

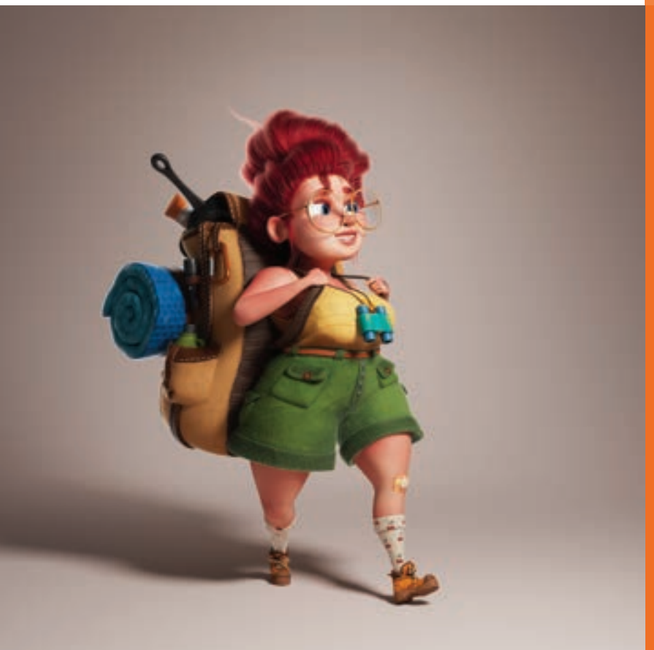
Vous apprendrez à construire des personnages et à définir leur apparence, de leurs vêtements jusqu'à leur coiffure.

Le design, l'anatomie, les couleurs, la sculpture et la modélisation polygonale seront vos principaux outils pour mettre en forme vos personnages. Vous travaillerez en relation avec le département de character rigging pour vous assurer que vos personnages soient animables par la suite.

BASIQUES

- Apprentissage de la modélisation polygonale pour l'animation
- Apprentissage des UV et peinture de texture
- Apprentissage de la sculpture de personnage dans Zbrush
- Apprentissage du shading et de l'éclairage
- Découverte de la génération de poil dans Maya et Houdini
- Découverte du compositing
- Utilisation d'un logiciel d'assemblage et rendu
- Initiation à la création de vêtement dynamique





SPÉCIALISATION

- Maîtrise de la sculpture de personnages avancés
- Maîtrise de la mise en volume de designs 2D
- Maîtrise de la topologie d'un personnage pour l'animation
- Maîtrise du posing et des expressions faciales de personnage
- Pratique de la création de poils, coiffures et vêtements dynamiques
- Découverte de la gestion de personnage pour le temps réel
- Compréhension de l'anatomie
- Maîtrise des matières photoréalistes et stylisées

CURSUS 3D

SPÉCIALITÉ

RIGGING

RIGGING

Afin d'animer un personnage, il est nécessaire d'en fabriquer son enveloppe, c'est ce qu'on appelle dans notre industrie le modeling.

Pour le déformer et lui permettre d'être animé, nous passons par divers processus que l'on regroupe sur un corps de métiers, le rigging.

BASIQUES

- **Apprentissage des outils de modeling dans Maya**
- **Apprentissage de la modélisation polygonale pour l'animation**
- **Apprentissage des outils de rig dans Maya**
- **Apprentissage du rigging de bipède (Body+Face)**
- **Apprentissage du rigging de quadrupède (Body+Face)**
- **Découverte des langages Mel et Python**

SPÉCIALISATION

- **Maîtrise des outils de modeling dans Maya**
- **Maîtrise de la modélisation polygonale pour l'animation**
- **Maîtrise des outils de rig dans Maya**
- **Maîtrise du rigging de bipède (Body+Face)**
- **Rigging avancé de quadrupède (Body+Face)**
- **Maîtrise des langages Mel et Python**
- **Autonomie de conception de rigging insectoïdes et/ou créatures (Body+Face)**
- **Génération d'outils scriptés de type AutoRig**

CURSUS 3D

SPÉCIALITÉ

ENVIRO

ENVIRO

Afin de construire un décor et ses éléments, vous apprendrez toutes les techniques nécessaires : la modélisation, technique importante, ainsi qu'une large palette d'outils qui vous permettra de créer des sets complexes.

D'une simple chambre à un canyon gigantesque, les techniques employées sont en effet variées.

BASIQUES

- Apprentissage de la modélisation polygonale
- Apprentissage des UV et peinture de texture
- Apprentissage de ZBrush
- Apprentissage du shading et de l'éclairage
- Découverte du shading procédural
- Découverte du set dressing dans Houdini
- Découverte du compositing

SPÉCIALISATION

- Maîtrise du set dressing avancé dans Houdini
- Maîtrise du compositing
- Capacité à encadrer et transmettre
- Génération de végétation dynamique
- Environnement dynamique
- Environnement temps réel dans un moteur de jeu vidéo
- Extension de décor live
- Capture d'environnement HDRI 360
- Scan 3D d'éléments réels
- Tracking de caméra 3D pour intégration live
- Découverte du grading
- Découverte du set dressing en réalité virtuelle

CURSUS 3D

SPÉCIALITÉ

EFFETS SPÉCIAUX

EFFETS SPÉCIAUX

Les effets spéciaux correspondent à la maîtrise des phénomènes simulés. Ce département est très varié, et couvre tous les éléments naturels.

Vous créerez des océans, des incendies, des tempêtes, des explosions, des destructions, des avalanches, des téléportations et tout ce que votre imagination pourra produire.

BASIQUES

- Modélisation polygonale et procedurale
- UV, textures peintes et procedurales
- Sculture Zbrush
- Shading et lighting
- Découverte Compositing
- Découverte Houdini
- FX basiques

SPÉCIALISATION

- Maîtrise des éléments FX (eau, feu , air, terre, magie)
- Destruction et fracturation
- Liquide petite et grande échelle (larmes, pluie, splash, rivière, cascade, ocean, écume....)
- Simulation de Grains (sable, neige, sols)
- Pyrotechnie avancée (poussière, feu, explosion, tempête etc)
- Motion design, effets graphiques et abstraits
- Simulation cheveux, fourrures, vêtements
- Simulation de muscles et de corps moues
- Création et gestion d'outils customisé, intégration dans une chaîne de production FXDécouverte des FX en temps réel (Embergen/Niagara)

CURSUS GAME DESIGN & DEVELOPMENT

1ÈRE ANNÉE

GÉNÉRALISTE

ANNÉE 01

En première année, vous découvrirez les principaux domaines de création de jeux vidéo à travers plusieurs projets thématiques qui privilégient la pratique.

L'objectif est de forger une excellente compréhension du processus de réalisation de jeux vidéo dans l'optique de proposer un profil généraliste avec une expertise dans un domaine spécifique, choisi en 3e année.

GAME DESIGN

- Conceptualisation
- Design de mécaniques
- Documentation de Design

LEVEL DESIGN

- Layout & Blockout
- Level Building
- Habillage & équilibrage

NARRATIVE DESIGN

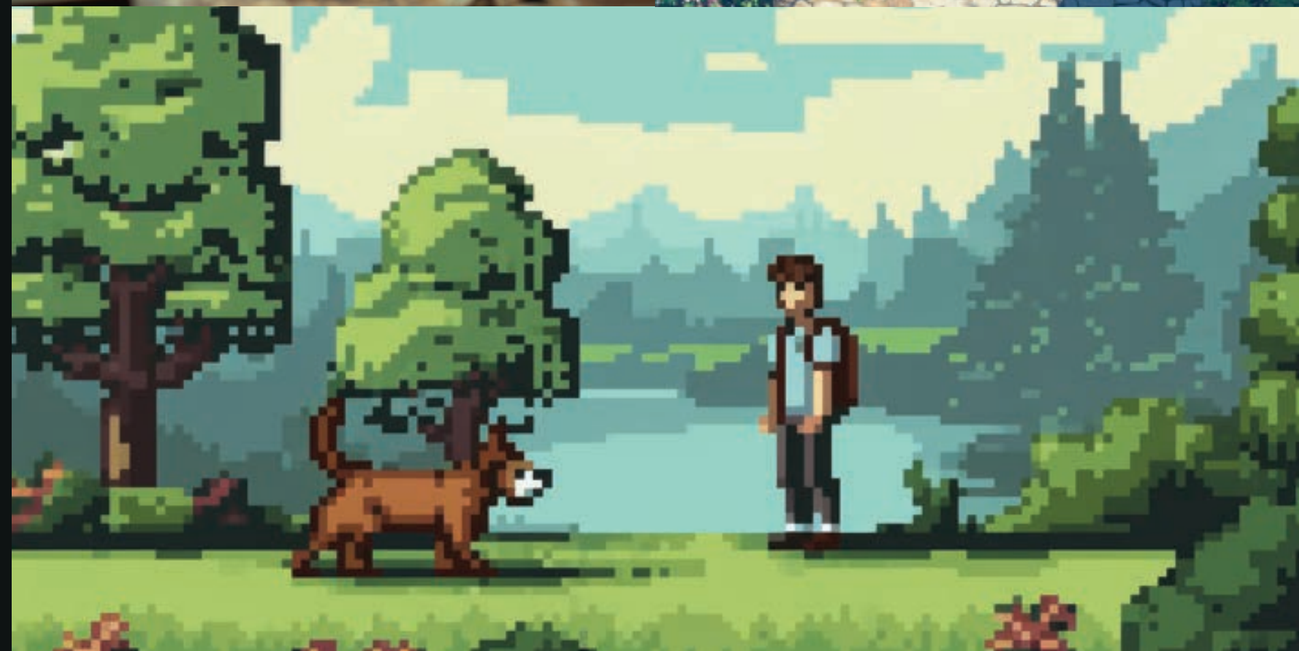
- Scénarisation
- Découpage séquentiel
- Narration par arborescence

ANIMATION 2D

- Génération de personnages & objets
- Notions d'animation de jeu vidéo
- Sprite sheet & intégration moteur

PROGRAMMATION ALGORYTHME

- Logique algorythmique
- Programmation évènementielle
- Scripting visuel



CURSUS GAME DESIGN & DEVELOPMENT

SPÉCIALITÉ

GAME DESIGN

GAME DESIGN

Le Game Design consiste à concevoir et gérer tous les éléments qui constituent l'expérience de jeu.

Le Game Designer utilise donc un ensemble d'outils qui lui permettent de prototyper, challenger et communiquer sa vision de l'expérience de jeu finale.

CONCEPTION AVANCÉE

- Design 3C
- Design rationnel, orienté joueur, MDA et PENS
- Mécanismes d'engagement et de rétention
- Ui/UX

PROTOTYPAGE SIMPLE

- Implémentation & itération de briques de gameplay
- Prototypage itératif de systèmes de jeu
- Montage d'interfaces utilisateur
- Scripting visuel, C++ et C# prototypal

NARRATIVE DESIGN

- World building & scénarisation
- Scripting technique des séquences de jeu
- Représentation d'arborescences narratives
- Implémentation itérative des ressources narratives

LEVEL DESIGN

Le Level Designer imagine, crée et habille les environnements du jeu.

Le Level Designer utilise des logiciels de modélisation, maîtrise bien les moteurs de jeu et utilise des notions de mise-en-scène pour livrer des environnements de jeu mémorables.

LAYOUT & BLOCKOUT

- Planification de la topologie des environnements de jeu
- Montage et prototypage moteur des environnements
- Modélisation 3D & texturing

INTERACTIONS & EVENEMENTS

- Implémentation des objets de jeu
- Scripting Gameplay & évènements
- Implémentation des sons environnementaux
- Réactivité & physique des objets

LEVEL BUILDING & POLISH

- Gestion des transitions et «cut-scenes»
- Composition narrative des environnements
- Lighting & post-processing
- Implémentation itérative des sons environnementaux

CURSUS GAME DESIGN & DEVELOPMENT

SPÉCIALITÉ

GAME DEVELOPMENT

TECHNICAL DESIGN

Le Technical Designer transforme en logique technique les éléments de gameplay, les teste, les challenge et propose des solutions.

Ainsi, il doit avoir une excellente compréhension du Game Design et de solides notions de programmation.

DESIGN TECHNIQUE

- Évaluation de la faisabilité des mécaniques de jeu
- Transcription technique des fonctionnalités de gameplay
- Modélisation logique des systèmes de jeu
- Gestion qualitative du «Game Feel»
- Supervision technique des playtests

PROTOTYPAGE AVANCÉ

- Calibrage de l'expérience utilisateur
- Proposition de solutions aux problèmes de Design
- C++, C#, Python, Scripting visuel

IMPLÉMENTATION

- Implémentation itérative du personnage joueur
- Implémentation itérative des systèmes de jeu
- Implémentation et calibrage des VFX (en partenariat)
- Implémentation itérative des SFX (en partenariat)

PROG. GAMEPLAY

Le programmeur gameplay est le garant des sensations de jeu et de la fluidité de son exécution.

En plus d'une solide compréhension du Game Design, il maîtrise parfaitement les moteurs de jeu, l'optimisation et reste très attentif aux évolutions techniques.

PROGRAMMATION 3C

- Programmation du personnage joueur
- Programmation des features de la caméra joueur
- Réactivité des contrôles, «Game Feel»

PROGRAMMATION SYSTÈMES

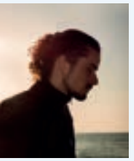
- Modélisation UML et programmation des systèmes de jeu
- IA, machines d'état & arbres de comportement
- Design Patterns
- C++, C#, Javascript, Pyhton, Lua
- Réseau, mobile, VR/AR

LEVEL BUILDING & POLISH

- Implémenattion de features «live»
- Optimisation du code, de l'usabilité & du «Game Feel»
- Tests techniques, tracking & débug
- Packaging multi-plateformes, portage

ALUMNI

Creative Seeds sème ses graines ! La qualité de la formation de l'école et le réseau de nos anciens permettent aux sortants de trouver facilement leur premier travail et de s'implanter durablement dans l'univers professionnel.



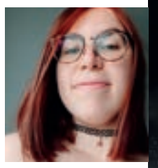
J'ai passé 4 ans dans cette école, avec des professeurs passionnés et à l'écoute. Le fonctionnement d'école-studio est un vrai soulagement pour les personnes qui comme moi ne supportent plus les cours magistraux.

L'accompagnement dans le milieu professionnel est au top, on ne se sent pas lâché en partant. Vie étudiante très active et les étudiants sont soudés, on se sent bien à CS !

Yann Genty • Les Androïds Associés

L'école m'a apporté un véritable but et une nouvelle direction dans ma vie qui m'a fait me rendre compte que je valais quelque chose et que je pouvais vivre de ma passion et des aventures qu'elle allait m'apporter.

Et je ne remercierai jamais assez nos mentors pour ça !



Marion Denis • Mikros Animation

Je suis heureuse d'avoir pu apprendre l'animation 3D à Creative Seeds. C'est une chance d'avoir pu être entourée par une équipe aussi chouette : leur bienveillance et leur énorme investissement font la grande richesse de cette école.

Léonie Siegler • Capsule Studio

J'ai pu enfin trouver ma place et m'épanouir à l'école grâce à Creative Seeds, les échanges avec les autres étudiants et le suivi des mentors m'ont permis d'évoluer rapidement et dans la bonne direction, allant jusqu'à trouver un travail dès la sortie d'école.
On y trouve une seconde famille où l'on partage la même passion.

Guillaume Thébault • The Mill Paris

J'ai beau chercher, je ne trouve pas une seule école qui ressemble à Creative Seeds en France. C'est la grande force de cette école, en plus d'avoir la crème de la crème des professeurs et un des meilleurs suivis individuels qu'un élève pourrait rêver d'avoir.

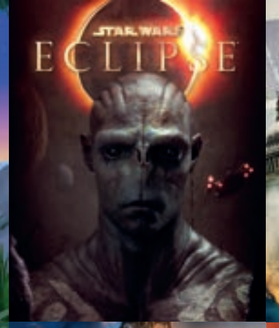
J'ai passé des super années dans cette école, elle m'a fait grandir et murir en tout point et actuellement, je ne vois pas ou très peu de formations aux métiers du cinéma d'animation qui pourraient rivaliser avec Creative Seeds. Merci à toute l'équipe pédagogique.

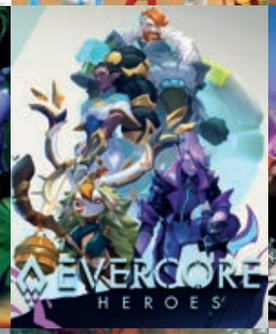
Axel Bodiguel • Jungler

Très certainement les trois seules années de ma scolarité où je savais pourquoi je me levais le matin.

Tout y est accueillant, les mentors comme l'ambiance instaurée entre collègues. J'ai pu rencontrer plein de personnes incroyables !
C'est grâce à cette école et aux mentors que j'ai enfin pu faire de cette passion mon métier.
Je referais trois autres années sans hésiter !

Simon Leprat • SupaMonks Studio





COMMENT CHOISIR SON ÉCOLE D'ANIMATION 3D ?

Choisir sa formation dans la multitude d'écoles peut s'avérer un choix cornélien et particulièrement engageant financièrement au vu d'une offre très majoritairement privée. Il est donc important de prendre le temps de comparer les écoles, de visiter les campus pour vous faire une idée plus précise du cadre d'études et de vie dans lequel l'étudiant·e va évoluer.

Il est également primordial d'échanger avec les enseignant·es, les étudiant·es et les alumni, pour confronter le message commercial avec la réalité de la formation. Posez les mêmes questions pour les différentes écoles et vous pourrez trouver celle qui vous correspond le mieux.

L'ALTERNANCE EST-ELLE POSSIBLE ?

Le secteur du cinéma d'animation et du jeu vidéo est un secteur où il y a très peu d'alternance. Les productions nécessitent une présence permanente et non entrecoupée dans le temps et des compétences de diplômé·es. Seul un faible pourcentage des élèves parviennent à signer un contrat d'apprentissage, la majorité paiera l'intégralité des frais de scolarité pour une formation à mi-temps.

Nous formons nos étudiant.es dans le cadre d'un studio-école : les mentors prennent le rôle de superviseurs des productions étudiantes, les étudiant·es travaillent dans des conditions professionnelles avec les mêmes processus de production qu'un studio d'animation.

UNE CLASSE PRÉPARATOIRE EST-ELLE INDISPENSABLE ?

Notre 1ère année généraliste propose la découverte de toutes les spécialisations et métiers du cinéma d'animation, des effets spéciaux et du jeu vidéo. Nous connectons, au cours de notre formation, les fondamentaux culturels et artistiques à la réalisation des projets de nos étudiant·es pour maintenir une pédagogie active. La formation aux métiers de l'image 3D se fait donc bien en 5 ans et s'adresse à des étudiant·es sûr·es de leur choix d'orientation.

De plus, ce secteur n'accueille pas uniquement des profils artistiques, mais aussi des profils plus techniques qui ne demandent pas de compétence spécifique en arts plastiques.

EST-CE QUE LE MATÉRIEL EST FOURNI ?

L'étudiant·e a un PC individuel tout au long de sa formation à Creative Seeds. Les licences sont incluses, des tablettes graphiques à disposition.

Le parc informatique est géré par un IT présent tous les jours. L'école reste ouverte le soir et le week-end sur demande des étudiant·es, aucun frais supplémentaire concernant le matériel informatique n'est nécessaire en début de formation.

COMMENT SE FAIRE UNE IDÉE DU NIVEAU DES ÉTUDIANT•ES ?

Il est difficile de faire le tri parmi les nombreux classements d'écoles qui sont souvent payants. Ce sont avant tout des outils de marketing dont les critères d'évaluation sont flous.

Une école de qualité se doit de diffuser et valoriser les créations des étudiant·es. À ce titre, Creative Seeds est fier de montrer l'ensemble des productions des élèves, de la première à la cinquième année. Il est ainsi primordial de regarder les productions des étudiant·es, non seulement les projets de diplôme, mais également les réalisations en cours de cursus.
La qualité d'une école peut se dégrader dans le temps et certaines continuent de communiquer sur les projets d'anciennes promotions.

De plus, même au sein du même groupe d'écoles, tous les campus et les équipes enseignantes ne se valent pas en qualité de formation.

QUELLE EST UNE JOURNÉE TYPE À L'ÉCOLE ?

L'étudiant·e démarre la journée par une matinée de suivi individuel sur l'atelier ou la production en cours. Les mentors suivent en moyenne 16 étudiant·es afin d'avoir le temps et la disponibilité pour chacun·e.

Notre pédagogie favorise la coopération et l'entraide entre les étudiant·es au sein de leur promotion mais aussi avec les années supérieures, un temps de coaching est prévu tous les jours en début d'après-midi. Les après-midis sont plus variés, et permettent d'avancer sur le projet, de travailler en équipe, d'aborder d'autres disciplines (anglais, analyse filmique, dessin...).

L'ensemble du contenu pédagogique est accessible via notre OpenLib. L'étudiant·e dispose de son poste fixe pour avancer son projet toute la journée, le soir et le week-end si l'étudiant·e le souhaite. Des espaces de travail collectif et de convivialité sont également accessibles à la demande (plateaux de tournage, salles de projection, cafétérias....)

QUEL ENCADREMENT PÉDAGOGIQUE AU QUOTIDIEN ET À L'ANNÉE ?

Chez Creative Seeds, les mentors sont présents chaque jour auprès des étudiant·es. Ils assurent un suivi régulier, individuel ou en groupe selon les ateliers. Leur présence quotidienne permet de bien connaître les étudiant·es et de les conseiller au mieux dans leurs choix.

Contrairement à d'autres écoles, chaque année de formation représente bien 37 semaines de suivi quotidien et individuel, de début septembre à fin juin. Il s'agit d'un investissement important qui garantit la solidité du parcours.
95% de l'encadrement pédagogique est dispensé par notre équipe de permanent·es dont les parcours professionnels sont à votre disposition sur notre site internet.

Enfin, nous faisons parfois appel à des intervenant·es expert·es sur des compétences précises qui complètent celles de notre équipe.

L'ÉCOLE EST-ELLE CONNECTÉE AU MONDE PROFESSIONNEL ?

Creative Seeds a été fondée par un collectif de professionnel·les (aujourd'hui mentors dans l'école) qui font bénéficier les étudiant·es de leurs importants réseaux dans les studios.

De nombreux studios sont présents lors des jurys de fin d'année et des journées de rencontres professionnelles, pour organiser des conférences et des sessions de job dating avec nos étudiant·es sortant·es.

Enfin, une commission professionnelle encadrée par le CNC a sélectionné Creative Seeds dans le cadre de la Grande Fabrique de l'Image - France 2030 pour la qualité de sa formation et ses valeurs.

A QUOI RESSEMBLE LA VIE À L'ÉCOLE ?

Creative Seeds c'est avant tout une école mais c'est aussi un lieu culturel et artistique accueillant une pépinière associative autour du cinéma, une pépinière d'entreprises principalement axée sur le jeu vidéo et plusieurs studios d'enregistrement dédiés au son (dont la Licorne Rouge).

Le lieu accueille et/ou organise tous les mois plusieurs événements culturels ouverts au grand public : expositions, concerts, projections, ateliers d'initiation à la 3D...

Les étudiant·es de Creative Seeds sont en relation avec un univers culturel riche et pluridisciplinaire.

LA COMMUNAUTÉ CREATIVE SEEDS

@creativeseedschool

@creative_seeds

@creative.seeds

Creative Seeds

creativeseeds.fr

HOUDINI CERTIFIED SCHOOL

CERTIFIED SCHOOL · THE ROOKIES

FRANCE 2030

CREATIVE SEEDS

3679 Boulevard des Alliés
35510 Cesson-Sévigné

02 99 01 00 19
contact@creativeseeds.fr