



CREATIVE
SEEDS



Formation aux métiers du cinéma, de l'animation, des effets spéciaux et du jeu vidéo

Pédagogie

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE ET ALTERNATIVE

Nous nous inspirons de méthodes alternatives comme la pédagogie de Célestin Freinet ou Maria Montessori, pour une approche plus humaine et naturelle de l'apprentissage, en allant dans le sens et la dynamique des élèves et en s'appuyant sur les potentiels de chacun.

PÉDAGOGIE INVERSÉE

Notre équipe enseignante produit tout le contenu théorique sous forme d'illustrations, de textes, de vidéos, disponibles en ligne 24h/24 sur la plateforme "OpenLib" de l'école. Les élèves n'ont qu'à se connecter pour y avoir accès de manière libre et autonome.

En classe, l'enseignant peut se concentrer sur un suivi quotidien individuel. Il accompagne les élèves dans la mise en pratique de leur savoir. Les rapports entre professeurs et élèves sont moins formels et plus décontractés.

Les promos sont décloisonnées, la transmission du savoir entre étudiants est alors un formidable outil d'apprentissage. Les plus confirmés analysent et consolident leur propres connaissances en accompagnant les débutants, un moyen efficace de responsabiliser nos élèves tout en favorisant le lien social dans l'école.

Pas de notes, ni d'examens, les enseignants encadrent et suivent individuellement tous les élèves, les encouragent et les conseillent dans la réalisation de leurs projets. Nos méthodes permettent donc aux étudiants d'apprendre à leur propre rythme, favorisant ainsi un apprentissage constructif.



Cursus



TITRE DE RÉALISATEUR NUMÉRIQUE de l'école ARTFX niveau 7

*Titre niveau 7 délivré par l'école ARTFX (code NSF 232n, enregistré au Répertoire National des Certifications Professionnelles par Arrêté du 07 avril 2017, publié au Journal Officiel du 21 Avril 2017)

Le cursus en 5 ans vient compléter le programme en 3 ans, donnant ainsi l'opportunité aux étudiants d'élargir leur champ d'expertise. Nous allons consolider leurs compétences techniques et artistiques dans chaque spécialité en abordant de nouveaux contextes de travail, comme le temps réel, le tournage et l'intégration de l'image de synthèse à la prise de vue réelle (VFX). Nos étudiants vont pousser leurs expérimentations pratiques sur des projets plus longs et ambitieux. Ils vont gagner en autonomie, en capacité à organiser et gérer des productions dignes des standards de long métrage.



CERTIFICATION PROFESSIONNELLE Creative Seeds

Notre cursus en 3 ans est un programme d'apprentissage optimisé durant lequel nos étudiants vont vite orienter leur efforts vers leur choix de carrière. Au travers de nombreux ateliers, réalisations individuelles et collectives, nos étudiants multiplient les cas pratiques, construisant rapidement une solide bande démo. Le cursus 3 ans permet ainsi d'acquérir de manière efficace toutes les compétences indispensables pour intégrer le marché du travail dans une spécialité.



1

**ANNÉE 1
DÉCOUVERTE**

Découverte des principaux aspects de la production d'un court métrage en images de synthèse.

2

**ANNÉE 2
ORIENTATION**

Bases techniques et artistiques solides, prise en main des principaux outils d'une spécialité.

3

**ANNÉE 3
PERFECTIONNEMENT**

Consolidation des pré-requis techniques et artistiques nécessaires à l'intégration d'un studio.

4

**ANNÉE 4
SPÉCIALISATION**

Haute polyvalence technique, capacité à aborder des productions sur différents médiums : pré-calculé, temps réel, VFX.

5

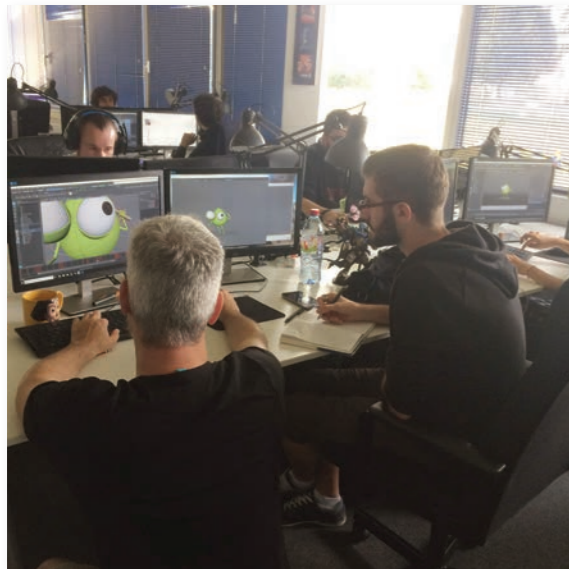
**ANNÉE 5
PRODUCTION FINALE**

Haut niveau d'autonomie, capable d'organiser et mener à bien un projet ambitieux. Très bonne expérience du travail d'équipe, capacité à transmettre et encadrer.

Studio école

Notre équipe de mentors, forte de nombreuses années d'expériences dans certains des plus gros studios, plonge les étudiants dans un cadre fidèle à la réalité de nos métiers. Nos étudiants ne seront pas dépayés en intégrant la vie active car ils auront été habitués aux processus de travail et au fonctionnement social d'un studio.

DES MENTORS ACTIFS ET PRÉSENTS QUOTIDIENNEMENT

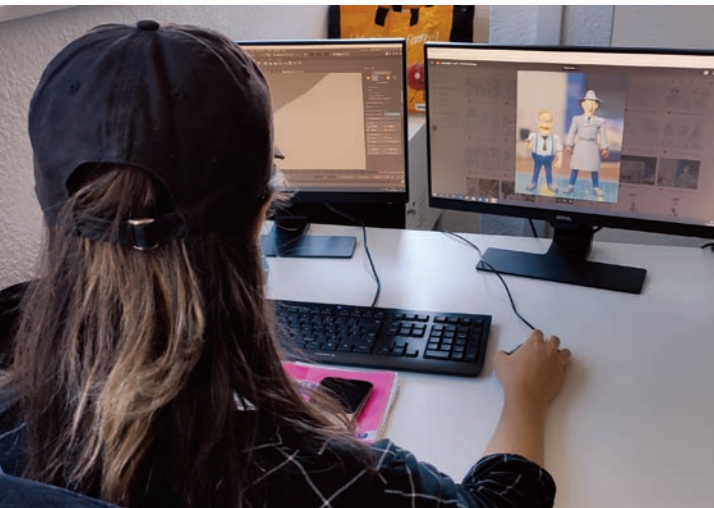


Véritables superviseurs, ils encadrent et suivent les étudiants en groupes et individuellement de la même manière que le sont les graphistes d'un studio.

Ils réalisent régulièrement des projets au sein de l'école, afin de générer de nouveaux contenus théoriques pour les étudiants, d'éprouver et améliorer le processus interne de production et se maintenir à jour techniquement et artistiquement.

Enseignants et étudiants vont travailler ensemble, côte à côte, chacun exprimant librement ses attentes, ses besoins. Les étudiants sont libres de proposer leurs idées, de travailler sur des projets qu'ils choisissent et mettent en place avec l'aide des enseignants.

Le cadre de travail va également changer, il n'y a plus de salles de classe figées, mais différents espaces en accès libre : postes de travail individuel, salles de projection, espace de production plastique, coin détente...

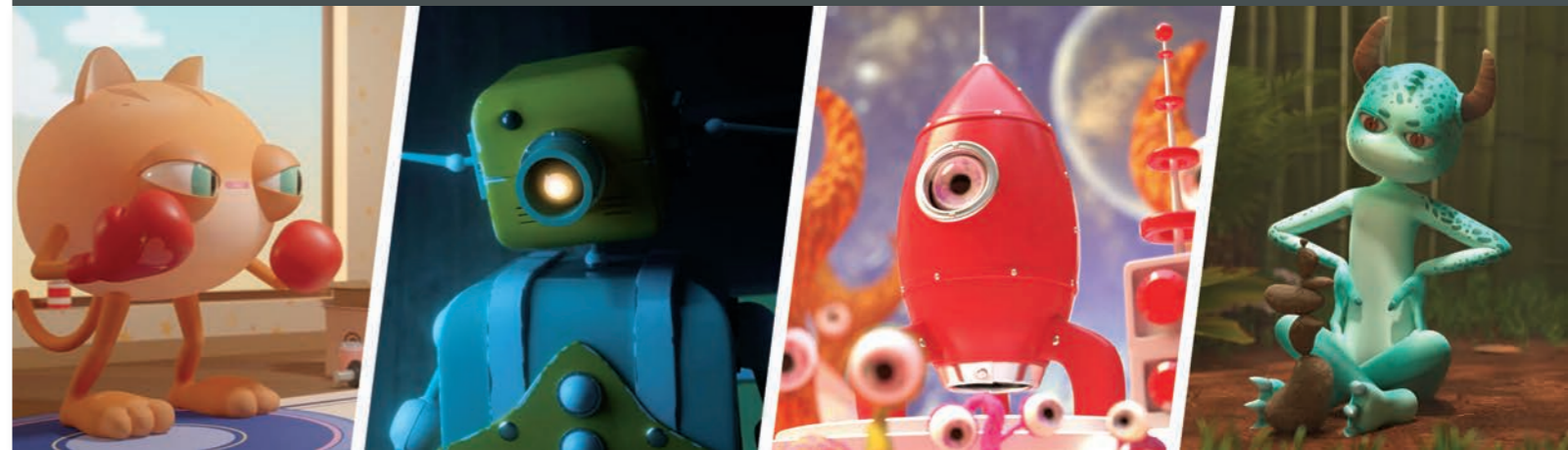


LE MATÉRIEL MIS À DISPOSITION

- Station de travail individuelle
- Fauteuil de bureau
- PC avec configuration spécifique selon l'année d'étude
- Double écran
- Tablette graphique
- Logiciels spécifiques selon l'année d'étude
- Tablette Cintiq sur demande



1ère année générale



La première d'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 :

1. 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).
2. 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



PRÉVIS

- 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
- Etude 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

Animation - Prévis



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

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.

• CURSUS 3 ANS •

BASIQUES DE L'ANIMATION

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

BASIQUES DE LA PRÉVIS

- Montage vidéo
- Caméra, prévis & layout dans Maya
- Initiation à MotionBuilder et à la motion capture

PRODUCTIONS DE PETIT À MOYEN BUDGET
(SÉRIE TÉLÉ, PUB, COURT-MÉTRAGE)

LES MÉTIERS

- Animateur 3D junior
- Prévis Artist junior

• CURSUS 5 ANS •

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 cyle (temps réel, jeux vidéo)
- Maîtrise des bipèdes

SPÉCIALISATION DE LA PRÉVIS

- 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
- Mise en situation sur plateau de tournage (live ou motion capture)

PRODUCTIONS DE MOYEN À GROS BUDGET
(COURT & LONG MÉTRAGE, JEUX VIDÉO, EFFETS SPÉCIAUX...)

LES MÉTIERS

- Animateur 3D multi-compétences
- Prévis Artist
- Motion Capture Editor

Character 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.

• CURSUS 3 ANS •

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

PRODUCTIONS DE PETIT À MOYEN BUDGET
(SÉRIE ANIMÉE, COURT-MÉTRAGE)

LES MÉTIERS

- Character Artist junior
- 3D Generalist junior
- FX Artist junior

• CURSUS 5 ANS •

SPÉCIALISATION

- Maîtrise de sculpture de personnage photoréaliste
- Maîtrise des poils, coiffures et vêtements dynamiques
- Gestion de la musculature dynamique
- Intégration de personnage sur fond réel
- Maîtrise du scan 3d humain
- Maîtrise du tracking de caméra 3D pour intégration live
- Maîtrise du compositing
- Découverte du grading
- Découverte de la gestion de personnage pour le temps réel

PRODUCTIONS DE MOYEN À GROS BUDGET
(PUB, LONG MÉTRAGE ANIMATION & LIVE VFX, JEUX VIDÉOS...)

LES MÉTIERS

- Character Artist
- 3D Generalist
- FX Artist





Character 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.

• CURSUS 3 ANS •

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

PRODUCTIONS DE PETIT À MOYEN BUDGET
(PUB, SÉRIE ANIMÉE, COURT-MÉTRAGE)

LES MÉTIERS

- Character Modeling junior
- Character Rigging junior

• CURSUS 5 ANS •

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

PRODUCTIONS DE MOYEN À GROS BUDGET
(LONG MÉTRAGE, JEUX VIDÉOS...)

LES MÉTIERS

- Character Modeling
- Character Rigging
- Character TD

Environnement



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.

• CURSUS 3 ANS •

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

PRODUCTIONS DE PETIT À MOYEN BUDGET
(SÉRIE ANIMÉE, COURT-MÉTRAGE)

LES MÉTIERS

- Environment Artist junior
- 3D Generalist junior
- FX Artist junior

• CURSUS 5 ANS •

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

PRODUCTIONS DE MOYEN À GROS BUDGET
(LONG MÉTRAGE ANIMATION & LIVE VFX, JEUX VIDÉOS...)

LES MÉTIERS

- Environment Artist
- 3d Generalist
- FX Artist



Effets spéciaux



Les effets spéciaux correspondent à la maîtrise des phénomènes simulés. Ce département est très varié et couvre tous les éléments naturels. Vous créez des océans, des incendies, des tempêtes, des explosions, des destructions, des avalanches, des téléportations et tout ce que votre imagination pourra produire.

• CURSUS 3 ANS •

BASIQUES

- Apprentissage de la modélisation polygonale et procédurale
- Apprentissage des UV et textures
- Apprentissage de la sculpture Zbrush
- Apprentissage du shading et de l'éclairage
- Découverte du compositing
- Apprentissage des FX basiques (océan, nuages, particules, pyrotechnie, liquides simples, destruction simple)

PRODUCTIONS DE PETIT À MOYEN BUDGET
(SÉRIE TV, PUB,...)

LES MÉTIERS

- FX Artist junior
- 3D Generalist Artist

• CURSUS 5 ANS •

SPECIALISATION

- Maîtrise des éléments Fx (eau, feu, air, terre)
- Destructions complexes
- Liquides complexes
- Pyrotechnie complexe
- Sable, neige, tissu, déchirure, câble, éclair etc.
- Gestion de foule
- Création et gestion de végétation dynamique
- Manipulation et gestion de digital asset
- Déploiement d'outils dans des logiciels tiers (Houdini Engine)
- Découverte des FX en temps réel (Embergen/Niagara)

PRODUCTIONS DE MOYEN À GROS BUDGET
(LONG MÉTRAGE ANIMATION & LIVE VFX, JEUX VIDÉOS...)

LES MÉTIERS

- FX Technical Director
- SFX Artist
- CFX Artist

Les anciens élèves



Céline GRINET - Promo 2019
Teamto - Character Rigger

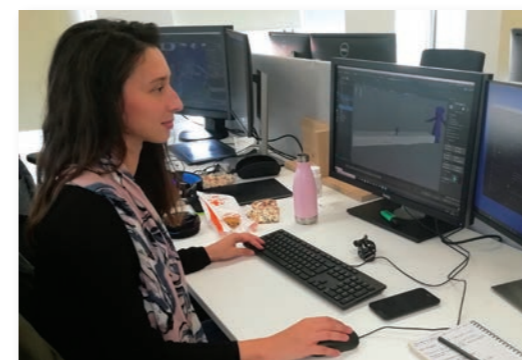
|| Ce que j'ai le plus apprécié chez Creative Seeds, c'est le parcours personnalisé, le fait d'apprendre un métier. Aucune autre formation ne propose ce genre de suivi.

L'entraide et l'interaction entre les promotions nous apprennent à travailler dans une ambiance conviviale et respectueuse, comme dans un studio pro.

Kévin DUCROT - Promo 2019
JUNGLER - Animateur 3D

|| C'était dingue ! C'était le tremplin qui m'a fait travailler dans ce que j'aime. Après être passé par d'autres écoles, l'année passée à Creative Seeds m'a concrètement permis d'entrer dans le monde professionnel.

J'ai particulièrement apprécié d'être considéré par les Mentors comme un futur professionnel et non pas comme un simple étudiant : que du bon !



Marion Carnazza - Promo 2020
ELIPSE STUDIO - Modeling surfacing assets

|| Creative Seeds a été un super tremplin pour ma reconversion professionnelle.

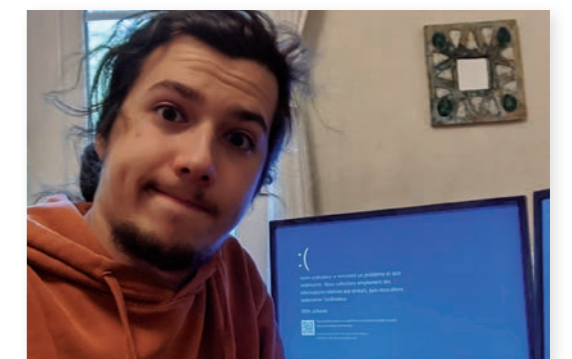
Les mentors font de nous des graphistes autonomes et nous accompagnent jusqu'à l'obtention de notre premier contrat. La structure de l'école nous forme techniquement et humainement à ce qu'on va vivre en studio.

Aujourd'hui, mon quotidien est la simple continuation de ce que je faisais tous les jours à l'école : l'aventure continue !"

Pierre-Lou Guilloré - Promo 2020
SUPA MONKS - Environnement Modeling & Surfacing

|| Le fonctionnement, l'ambiance, les projets, l'équipe, les élèves ont fait de ces deux années une période mémorable, qui m'a préparé et mis en confiance pour les entretiens et le monde du travail.

Je croise tous les jours des pros qui me parlent de Creative Seeds, on va tout faire pour être à la hauteur !



Les mentors

Creative seeds est une école imaginée et créée par des artistes reconnus en France et à l'étranger. Ce sont ces artistes qui y enseignent au quotidien et assurent le suivi des étudiants.

Leurs diverses expériences à travers le monde, dans certains des studios les plus célèbres du monde, et sur des productions à très gros budget et de renommée internationale, garantissent un accès à la plus fine expertise technique et artistique.



Jean-Michel Bihorel Superviseur Look Development

Il travaille depuis 12 ans dans divers types de productions à l'international en tant que freelance. Privilégiant les projets courts et intenses, il a majoritairement travaillé dans le domaine de la publicité, avant de devenir superviseur sur des projets de long-métrage. Il développe en parallèle une activité d'artiste numérique, ce qui le pousse à être assez généraliste.



Alexis Blanchard Superviseur Rig

Il a travaillé pendant 10 ans sur des séries d'animation telles que : "Angelo", "Babar", "Plankton Invasion" et "Lapins Crétins", mais aussi dans le domaine de la pub. Il s'est ensuite tourné vers l'enseignement en modeling et essentiellement rigging à l'École Supinfocom et l'École Georges Méliès.



Camille Campion Directeur pédagogique

Il a une expérience de 10 ans dans le cinéma d'animation, en France et en Espagne sur des productions gros budget telles que "Les Minions" ou "Comme des bêtes". Ses expériences d'enseignement et sa passion pour la formation le pousse à initier le projet Creative Seeds.



Luc Degardin Superviseur Animation

Il cumule une expérience de 17 ans dans le cinéma d'animation, en France et à l'étranger (UK, USA), sur de très nombreuses productions dont la série des "Moi, moche et méchant", "Les Minions", "Un Monstre à Paris"... Ses expériences de Lead Animator l'ont longuement formé à la supervision et à la formation d'équipe.



Julien Hassenforder Superviseur Previs

Après 17 ans d'expérience en motion-capture et animation 3D ("Le Lorax", "Un monstre à Paris"...), il arrive dans le domaine de la prévisualisation où il travaille sur des productions telles que "Terminator: Dark Fate" ou "Doctor Strange". Il évolue toujours au sein des Androids Associés, et a choisi de rejoindre l'équipe Creative Seeds pour transmettre ses connaissances.



Matthieu Millot Mentor généraliste

Il a arpenté les studios du cinéma d'animation pendant plus de 18 ans. De la fiction à la 2D et à la 3D en passant par le stop-motion, il a été Character Designer, Modeler, responsable FX post-prod, Réalisateur... Il a travaillé sur de nombreux courts, séries et longs métrages.



Jean-François Macé Superviseur FX

Avec 13 ans d'expérience dans l'audiovisuel, il est spécialisé dans les effets spéciaux, notamment sur Houdini. De FX Artist, FX TD, Superviseur FX à Formateur Houdini, son parcours l'a amené à travailler pour des longs métrages, séries, publicités en animation ou en live.





Modalités d'inscription



Préparer son dossier créatif



S'inscrire en ligne



Prise de rdv à l'école ou en ligne



Résultats en fin de session (voir site)

La communauté Creative Seeds



@creativeseedsschool



creative.seeds



Creative Seeds



Creative Seeds



@creative_seeds



creativeseeds.fr

Nous rencontrer

SALONS ÉTUDIANTS

Nous sommes présents sur plusieurs salons étudiants sur le territoire breton.

Les noms des salons, villes et dates sont disponibles sur notre site.

VISITES SUR RENDEZ-VOUS

Il est possible de visiter l'école le soir en semaine de 17h à 19h.

Contactez nous via notre email : contact@creativeseeds.fr

PORTES OUVERTES

Plusieurs fois par an, les Journées Portes Ouvertes sont des moments privilégiés pour découvrir l'école et rencontrer les mentors.

Dates disponibles sur notre site.



CREATIVE SEEDS

Formation aux métiers
du cinéma d'animation
effets spéciaux & jeu vidéo