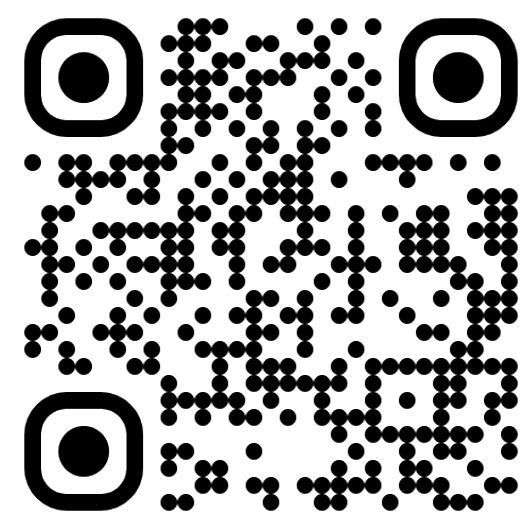




**JE CHOISIS LE BACHELOR 3D TEMPS RÉEL
& JEU VIDÉO...**

... pour créer des univers immersifs et raconter des histoires
... pour allier créativité, technique et innovation
... pour devenir un·e professionnel·le complet·e, capable de
concevoir et produire des expériences 3D de A à Z



**TON AVENIR
COMMENCE ICI
REJOINS-NOUS !**

61 Rue Henri Barbusse
92110 Clichy
contact@virtualfactory.fr
www.virtualfactory.fr
01 41 47 00 35

Transports à proximité :
Métro Ligne 13 - Mairie de Clichy
Métro Ligne 14 - Porte de Clichy
Train Ligne L - Clichy-Levallois
RER C - Porte de Clichy



**VIRTUAL
FACTORY**

Parce que je veux étudier dans une école à **taille humaine**, avec des promotions limitées à 10 étudiant·es par classe, où chaque choix créatif compte et chaque idée peut être développée.

Parce que je veux évoluer dans un environnement **pluridisciplinaire**, où je croise les étudiant·es en animation, art et design, pour **collaborer** et nourrir ma **créativité**.

Parce que je veux apprendre à concevoir et produire un projet complet, du game design à l’animation, en passant par le level design et les effets visuels.Parce que je veux repousser les limites de la création dans le **jeu vidéo**, la **réalité virtuelle** et le **cinéma**.

pourquoi la Virtual Factory ?



1^{année}

LES FONDAMENTAUX

Croquis, dessin d’anatomie, volumes, storyboard, bases de la 3D et de l’animation, texturing, rigging, introduction à Unity 2D/3D, Photoshop et Suite Adobe, ateliers techniques et workshops.

APPROFONDIR & EXPÉRIMENTER

Creature, Character et Vehicle Design, Environnements 3D, animation avancée 3D, Level Design, Unity et Unreal avancés, Sound Design, motion capture, projets collectifs, ateliers technologiques (réalité virtuelle), semaine carrière.

2^{année}

3^{année}

ME PROFESSIONNALISER

Projet fil rouge : jeu vidéo complet, pipeline de production, direction artistique, production 3D, animation, rigging, shaders, VFX, lighting, post-production, workshops Touch Designer & Production Virtuelle, stage de fin d’année.

CRÉER SES UNIVERS 3D

modéliser, animer et rigger des personnages et des objets 3D

DES PROJETS COMPLETS

construire un jeu vidéo de A à Z, du concept à la post-production

DÉCOUVRIR LES MOTEURS

Unreal et Unity pour créer des expériences interactives

VFX & ANIMATION

créer des animations procédurales, VFX et cinématiques

GAME DESIGN

définir un game design document et un vertical slice de jeu vidéo

PORTFOLIO & COMPÉTENCES

développer un portfolio solide et des compétences recherchées par l’industrie



3 ans – 4 jours par semaine



8 000 € par an, matériel et logiciels inclus



Hôtel particulier avec jardin, Clichy



10 étudiant·es maximum

les infos essentielles

