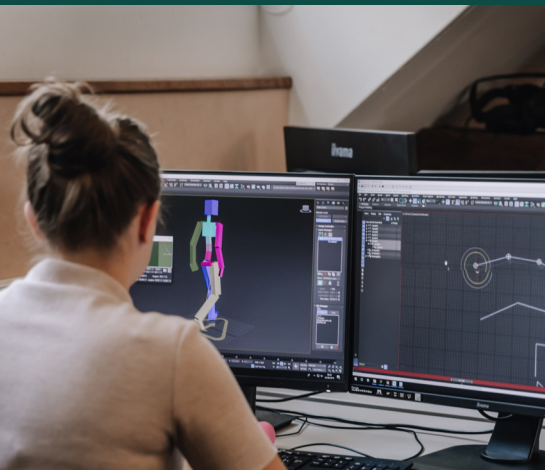


LICENCE PROFESSIONNELLE INFOGRAPHIE 3D TEMPS RÉEL*

*MENTION Techniques du son et de l'image

SPÉCIALITÉ Infographie 3D temps réel

LICENCE PRO Diplôme national bac +3 en convention avec Le Mans Université



La 3D temps réel est la technique utilisée dans les jeux vidéo, la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Elle permet de voyager dans un espace virtuel 3D, de manipuler des objets et d'interagir avec des personnages. Son utilisation se développe de plus en plus tant pour des applications ludiques que pour la formation, la conception industrielle, la muséographie, la promotion, etc...

OBJECTIF DE LA FORMATION

La licence professionnelle Infographie 3D temps réel permet aux étudiants de se spécialiser en 1 an dans la conception et la réalisation d'environnements virtuels, de manière à être immédiatement opérationnel.

Les objectifs de la licence professionnelle sont :

- Réaliser des environnements et des personnages 3D adaptés au temps réel
- Apprendre à concevoir des scénarios interactifs
- S'intégrer à un projet pluridisciplinaire et contribuer à la gestion de projet.

LES ATOUTS DE LA FORMATION

- Une implantation au cœur de Laval, capitale européenne de la RV et pôle labellisé French Tech
- Une forte implication des professionnels dans l'enseignement
- Des partenariats entreprises en France et à l'international : Crescent HD (Tokyo), Thalès Réalité Virtuelle, SNCF Design, Graphics eMotion (Montréal), Cyanide, Ubisoft...
- Une progression pédagogique centrée sur la réalisation d'un projet professionnel présenté à Laval Virtual
- Un stage longue durée en France ou à l'étranger (Japon, Canada, USA, GB)
- Nombreuses récompenses décernées aux étudiants pour leurs projets (1er et 2e prix au IVRC /Laval Virtual, Prix du graphisme, Prix de l'Initiative du Crédit Agricole...)

CONTACT

UCO Laval
25 rue du Mans
53 000 LAVAL
Tél : 02 43 64 36 64

LICENCE
PROFESSIONNELLE
CONTRÔLÉE
PAR L'ÉTAT

Cédric Renaud,
Coordinateur de formation
c.renaud@ucolaval.net

Alexandra Beaumont,
assistante administrative
a.beaumont@ucolaval.net

RÉSULTATS

100 % de réussite en 2021

PORTES OUVERTES

Samedi 11 décembre 2021 (10h-16h)

Samedi 29 janvier 2022 (9h-17h)

Samedi 26 février 2022 (9h-17h)

L'UCO Laval est située sur le campus de l'enseignement catholique en Mayenne, dans un espace de verdure regroupant 800 étudiants en centre-ville. A proximité du cœur historique de la ville et à moins de 10 minutes à pied de la gare, des librairies, cinéma...

Petite restauration chaude et sandwichs disponibles sur place. Certains locaux sont en accès libre le soir et le week-end.

4 100 étudiants choisissent Laval chaque année : écoles d'ingénieurs, école de commerce, Université, IUT, INSPE, UCO Laval...

Évènements étudiants, grande accessibilité des équipements sportifs.

Coût du logement inférieur de 20 % par rapport à Rennes ou Nantes.

CONTENU DE LA FORMATION

563 h de formation - 595 h de stage professionnel

Jeu vidéo et réalité virtuelle | Production de médias interactifs | Infographie 3D temps réel

Skinning Animation temps réel | Motion Capture | Modélisation (Maya, 3DS Max, ZBrush)

Unreal Engine (Modélisation LPM - Texturing PBR)

Concept Art

Droit du multimédia

Scénarisation StoryBoarding | Gestion de projet | Projet tutoré

Arts et TIC | Communication | Anglais

ADMISSION ET INSCRIPTION

Admission sur dossier, épreuves écrites (test de culture générale, analyse de communication visuelle, épreuve plastique sur Photoshop) et entretien.

Candidature en ligne dès janvier (participation aux frais de dossier : 80 €) sur laval3di.org

Prérequis : être titulaire d'un Bac +2 et faire preuve de compétences professionnelles en infographie.

Possibilité d'admission par validation des acquis professionnels.

Le coordinateur précise si l'étudiant admis doit suivre ou non le séminaire 3D en amont de la licence professionnelle (coût du séminaire : 300 €).

L'inscription est définitive après réception :

- du versement d'un acompte de 505 € qui sera déduit de la première facture de l'année universitaire,
- de la photocopie des résultats de l'examen donnant accès à la licence professionnelle après obtention de celui-ci,
- de la finalisation de l'inscription administrative en ligne.

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Sylvain Pellan, Rockstar North (Écosse)

Gaspard Delforge, Technical Artist, Funcom (Norvège)

Roxane Hinh, Character Artist, Ubisoft Paris Mobile

Irvin Thomas, Lead 3D Artist, Beenox (Canada)

Mathilde Soulier, 2D Artist, Ludia (Canada)

Mélanie Montas, Animatrice 3D, Blue Spirit Productions

Marine Mauduit, Environment Artist, Amplitude Studio

Vincent Ganachaud, 3D Artist, InnoGames (Allemagne)

Carole Battarel, Creative Strategist, Virtual Rangers (Luxembourg)

Caroline Gestin, Infographiste 3D, Artefacto

Benjamin Mottier, User Research Assistant, Ubisoft

Tanguy Belouin 2D/3D Artist, Zero Games Studio

Antoine Guillo, Product Specialist, Epic Games (Canada)

FRAIS DE FORMATION

Participation aux frais de formation (droits d'inscription et frais de scolarité) : de 5 057 € à 7 344 € pour l'année 2022-2023 en fonction du quotient familial.

Droit aux bourses de l'enseignement supérieur.

CALENDRIER

De septembre 2022 à fin juin 2023.

