

ENSAV–École Nationale Supérieure d'Audiovisuel

CINEMA ET AUDIOVISUEL

PARCOURS **CINÉMA XR**

PRÉSENTATION



L'étudiant·e du parcours «*Cinéma XR*» est formé·e à la création audiovisuelle (Animation 2D, 3D / VFX / Motion Design) où l'espace réel et virtuel se mélangent dans toutes les étapes de production.

L'étudiant·e réalise différents travaux dirigés lui permettant de maîtriser les concepts et les outils logiciels et matériels propres à l'ensemble des réalités étendues XR.

Le projet proposé doit s'appuyer sur la création de volumes et décors réels, prévus pour accueillir des dispositifs ou procédés numériques (Motion Capture, Performance Capture, photogrammétrie, PreViz3D, Chromakey), la prise de vue réelle (caméra standard, caméra à 360°, caméra volume) et l'animation 2D, 3D.

Le Master «*Cinéma XR*» englobe aussi les problématiques et complexités techniques liées à la programmation informatique et comment elle peut devenir un outil précieux dans la recherche de nouvelles techniques et procédés de création audiovisuelle.

CONDITIONS D'**ACCÈS**

L'accès à la première année se fait sur **dossier**, le dépôt de la demande d'admission se fait auprès de l'ENSAV : ensav@univ-tlse2.fr

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires de la Licence mention Arts parcours «*création audiovisuelle*» ou d'une formation bac+3 équivalente dans les domaines des arts, des arts du spectacle, de l'architecture, du design, des arts plastiques, de l'informatique ou des beaux-arts.

C'est quoi la réalité étendue ou eXtended Reality ?

La réalité étendue ou XR (eXtended Reality) regroupe la réalité augmentée (AR Augmented Reality), la réalité virtuelle (VR Virtual Reality) et la réalité mixte (MR Mixed Reality).

- La réalité augmentée ajoute des informations, des volumes et des sons sur des flux audiovisuels diffusés en temps réel par des dispositifs mobiles.
- La réalité virtuelle propose au spectateur un environnement sensoriel hautement immersif.
- La réalité mixte fonctionne de la même manière que la réalité augmentée, mais permet aussi des interactions entre le monde réel et le monde virtuel et vice versa.

COMPÉTENCES VISÉES

- Imaginer et réaliser des œuvres audiovisuelles hautement immersives
- Accompagner le processus d'écriture et conseiller les projets de cinéma et d'audiovisuel qui s'adaptent aux technologies XR (Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Réalité Mixte)
- Écrire des scénarios pour tout type de support dont notamment ceux qui sont propres aux technologies XR
- Réaliser des films avec les outils propres aux technologies XR
- Maîtriser les concepts de la composition d'image, de la capture de mouvement et la reproduction 3D du volume
- Animer, modéliser et éclairer des univers en 3D
- Capter, éditer et créer du son spatialisé



LES **ENSEIGNEMENTS**

1E ANNÉE

Semestre 7

			ECTS	HEURES
▸ UE 701	Sciences fondamentales	Scénario, Esthétique du cinéma	3	30
▸ UE 702	Technologie générale	Lumière et prise de vue. Ordinateurs et dispositifs de réalité virtuelle, principes et fonctionnement	3	60
▸ UE 703	Expression audiovisuelle	Réalisation	4	30
▸ UE 704	Mémoire		8	
▸ UE 705	Programme spécialisé	Logiciels de création 3D, 2D et de composition d'image Capture de mouvement : mouvement caméra, mouvement objets, expression faciale, corps. Audiovisuel à 360°, capture d'image et principes de montage	9	60
▸ UE 706	*Langue vivante*		3	30

Semestre 8

▸ UE 801	Sciences fondamentales	Scénario, Esthétique du cinéma	3	30
▸ UE 802	Technologie générale	Internet et diffusion de contenu	3	60
▸ UE 803	Expression audiovisuelle		4	30
▸ UE 804	Mémoire		8	
▸ UE 805	Programme spécialisé	Logiciels de prévisualisation en temps réel, logiciels de création 3D, 2D et de composition d'image Capture de volume : Photogrammétrie et principes de la captation de volume Principes et concepts des applications en temps réel.	9	60
▸ UE 806	*Langue vivante*		3	30

2E ANNÉE

Semestre 9

			ECTS	HEURES
▸ UE 901	Technologie appliquée	Installation interactive, maquette virtuelle, spectacle vivant	3	30
▸ UE 902	Technologie générale	Internet et diffusion de contenu	3	60
▸ UE 903	Expression audiovisuelle	Principes narratifs cinématographiques appliqués au temps réel. Notion de raccord, cadre et ambiance sonore	4	30
▸ UE 904	Mémoire		8	
▸ UE 905	Programme spécialisé	Dispositifs et production VR	9	60
▸ UE 906	*Langue vivante*		3	20

Semestre 10

▸ UE 1001	Mémoire/rapport de stage		14	
▸ UE 1002	Technologie générale	Mobilité et diffusion de contenu	3	60
▸ UE 1003	Création-recherche		4	30
▸ UE 1004	Projet personnel		9	60

ET **APRÈS** ?

Métiers visés

- Infographiste spécialiste temps réel (2D,3D)
- Scénariste et Réalisateur / Réalisatrice Projet XR (Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Réalité Mixte)
- Infographiste 2D/3D,
- Motion Designer
- Chef de Projet technologies innovantes et de la mobilité (XR),
- Spécialiste en capture de volume (Scan 3D, Photogrammétrie
- Expert Layout
- Spécialiste en capture de mouvement et performance
- Spécialiste prévisualisation en temps réel
- Concepteur d'environnements immersifs
- Scénariste et Réalisateur Cinéma 360°
- Conseil réalisation pour adaptation XR des projets cinématographiques.

Poursuites d'études à l'ENSAV

DURCA : Diplôme d'Université de Recherche et de Création en Audiovisuel

▸ Pour en savoir plus sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion :
— Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle : scuio-ip@univ-tlse2.fr

École Nationale Supérieure d'Audiovisuel
56 rue du Taur | 31000 TOULOUSE

ensav@univ-tlse2.fr
05 61 50 44 46