

le cnam

Enjmin

École nationale du jeu et des médias interactifs
numériques

Archives des actualités

Historique des actualités

Trouvez ici les actualités précédentes triées par ordre antéchronologique.



DERNIÈRE SESSION DE RECRUTEMENT LE 29 AOÛT

Devenez ingénieur-e en médias numériques

29 août 2019

Formez-vous aux métiers de la simulation et de l'interaction numérique !

JUSQU'AU LUNDI 19 AOÛT

Congés d'été

19 juillet 2019 - 19 août 2019

MASTER JMIN - RENTRÉE 2019

Liste des admis-es

8 juillet 2019

PARTENARIAT AVEC LE COLOGNE GAME LAB

Rencontres franco-allemandes des formations supérieures artistiques

27 juin 2019 - 28 juin 2019

MASTÈRE SPÉCIALISÉ® IDE - RENTRÉE 2019

Session de recrutement spéciale programmeur-e

25 juin 2019 - 2 juillet 2019

24-25 JUIN À LILLE

Game Camp 2019

24 juin 2019

MASTÈRE SPÉCIALISÉ® IDE - SESSION 2

Liste des admis-es MS IDE

14 juin 2019

SOUTENANCES M1 2019

Découvrez les 13 projets de nos étudiant-e-s

5 juin 2019 - 7 juin 2019

STUNFEST 2019

Prix espoir du jury pour PileUp

18 mai 2019

MASTER JMIN 2019

Admissibles aux écrits

6 mai 2019

DU 3 AU 5 MAI AU CENTRE FRANÇOIS MAURIAC DE MALAGAR

Festival Des livres & moi

3 mai 2019

SOIRÉES NOMADES DE LA FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN

Architect à la Fondation Cartier

2 mai 2019

SAMEDI 27 AVRIL - PARIS

Enjminale 2019

27 avril 2019

MASTÈRE SPÉCIALISÉ® IDE - SESSION 1

Liste des admis-es MS

26 avril 2019

CAP SUD OUEST

Le Cnam-Enjmin dans l'émission hebdo de France 3

31 mars 2019

IGF 2019

It's Paper Guy! finaliste dans la catégorie du meilleur jeu étudiant !

20 mars 2019

It's Paper Guy! finaliste de l'Award du meilleur jeu étudiant de l'Independent Games Festival (IGF) !

CANDIDATEZ JUSQU'AU 15 AVRIL !

Concours des Créateurs de Jeux Vidéo 2019

19 mars 2019

APPEL À PROJETS

Processus d'accélération

19 mars 2019

La Compagnie des Martingales, in partnership with SpielFabrique, Cnam-Enjmin, Ubisoft Blue Byte with the support of the New Aquitaine Region, the NRW Region, the OFAJ and Pictanovo offers to three young companies, designing innovative video games and located in the Nouvelle Aquitaine region, a program to support their development.

L-GAME / FORUM DU JEU VIDÉO ET DES ARTS NUMÉRIQUES

Le jeu Pile Up, développé par Seed by Seed a reçu le trophée « Best Indie Game ».

16 mars 2019 - 17 mars 2019

DU 1ER AU 3 MARS À PARIS - INSCRIVEZ-VOUS VITE !

Digital Art Jam #3

1 mars 2019

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

SURFACE présenté aux professionnels et au grand public !

20 février 2019

JEUX VIDÉO

Comment le Cnam Enjmin fabrique les futurs talents internationaux

9 janvier 2019

"A Angoulême, le Cnam-Enjmin est la première école française dont une équipe a triomphé à l'Independent Game Festival de San Francisco. Référence mondiale en matière de nouveaux talents du jeu vidéo. Les trois premiers profils que les recruteurs vont rechercher dans cette école publique sont ceux de programmeur, concepteur visuel et game designer (concepteur de jeu)."

PARTICIPEZ AU RAYONNEMENT DU CNAM EN MATIÈRE DE NOUVELLES TECHNOLOGIES

Recrutement d'un-e professeur-e Médias interactifs numériques

21 décembre 2018

Depuis sa création, le Cnam accompagne le monde de l'entreprise dans ses évolutions... et révolutions ! De fait, les médias interactifs font partie de ces technologies nouvelles où la formation d'une expertise qualifiée est essentielle pour l'avenir du secteur. Ce à quoi s'emploie l'établissement, qui doit aussi renforcer ses propres équipes pour répondre à la demande croissante des professionnel-le-s du secteur.

FACIAL ANIMATION AND REAL-TIME PRODUCTION

CAULKIN Steven Dr

20 décembre 2018

This lecture will discuss the technology and production pipelines used to create performance-driven facial animation and the potential for real-time techniques to transform the way digital characters are animated. Cubic Motion's technology is used to produce animation for a number of AAA games, such as Spider-Man, God of War and Hellblade: Senua's Sacrifice. This allows artists to use Computer Vision and Machine Learning to create high quality facial animation from performance data. Recent devel

STREAMING IN STYLE

EVERS Katleen CEO

20 décembre 2018

Power to the Developers! New tools are today available to make the spectators interactive during the Streaming Session in real time. Bringing awareness of the importance of Streaming and doing it in style, why now, how, and on what levels? par EVERS Katleen

A LIFE OF A BOKEH

ABADIE Guillaume Graphic Programmer

20 décembre 2018

Lens of a physical camera have a depth of field phenomena that has an importance in cinematography to bring focus on desired subject of a frame. The challenge of real-time depth of field is to output the highest bokeh quality while remaining fast. par ABADIE Guillaume

OUT OF SCHOOL AND DIVING INTO PRODUCTION

RIZZO François et GIAFFERI Bastien Game designer at Digixart

20 décembre 2018

Memories Retold is the first game we worked on right after school. We'll share a few technical tips on to how to work as a (mostly) junior team for one year and half with a famous English animation studio for a Japanese publisher to ship a game on 3 platforms, just in time for the world war one commemoration. par RIZZO François

THE LEVEL DESIGN OF 'GOD OF WAR'

DAVIS Rob Lead Level Designer

19 décembre 2018

God of War is a massive project with a huge development schedule and many complex pieces. However, behind all of this is a core set of design rules that can be applied to designs of all shapes and sizes. Step through the level design of Thalmur's Frozen Corpse and explore the core design techniques that are used in God of War's pacing, layouts and puzzles. par DAVIS Rob

ACCIDENTALLY BECOMING AN ART DIRECTOR

Tim KAMINSKY, directeur artistique chez Wonderstorm

19 décembre 2018

General information about the workshop
Title of workshop: Using Iteration with 2D and 3D art for Concept Art
Abstract of the workshop: Learn to build concepts using a combination of 2d and 3d to boost the effectiveness and benefit the team in the end. Starting with a base 2d sketch we will jump back and forth from 2d to 3d to help push the concept further. par Tim KAMINSKI

DESIGNING, WRITING AND PLAYTESTING SOCIAL IMPACT GAMES

MALER Elizabeth CEO

19 décembre 2018

In this talk, Elizabeth presents her innovative ways of designing, writing and playtesting social impact games, and gives advice on how to ensure their impact. She also discusses our responsibility as artists to think about the messages we propagate with our games and how to ensure the best possible representation of the people we want to talk about. par MALER Elizabeth

STAND OUT IN THE INDIE CROWD: DESIGNING FURI

LEPRINCE Audrey President and executive producer

19 décembre 2018

: I will share our experience designing Furi, our boss fight game: designing with an edge, the “III vs AAA” design philosophy, the strategy of making a niche game, the sometimes difficult design choices, and how lucky we were when the stars all aligned.par LEPRINCE Audrey

THE MAKING OF AAA GAMES CINEMATICS

David HUBERT Directeur animation et cinématiques studio

19 décembre 2018

Story-driven games rely quite heavily on cinematics to help support the narrative, and Shadow of the Tomb Raider is no exception to this rule. In this talk, David Hubert, Animation and Cinematics Director at Eidos-Montréal, will give you insight into the steps his team has taken to create cutting-edge, immersive and emotional cinematics.par David HUBERT

RAISING A METROPOLIS

ANTONOV Viktor Visual Director

19 décembre 2018

Viktor Antonov will give a presentation about the process of creating compelling fictional worlds for videogames and film. The talk will trace the history of real and fictional urbanism. It will cover design and architectural principles used during a projects' preproduction. VA will use describe the creative process behind some of his best known projects to illustrate the vision and methods of world-building.par ANTONOV Viktor

CREATING A POST-BREXIT DYSTOPIA IN NOT TONIGHT.

Tim CONSTANT Founder / Creative Director

18 décembre 2018

In the game Not Tonight we created a post-brexit 2D dystopian vision of Britain. This lecture looks at the development of Not Tonight from the background and influences of the team to post-launch hindsight; What worked worked well? can games with a political message sell? and what resonated emotionally with the players?par Tim CONSTANT

WE DON'T UNDERSTAND THE COMPUTER AS A MEDIUM OF EXPRESSION

CRAWFORD Chris

18 décembre 2018

While we have achieved grand things using the computer as a tool for creating expressions in traditional fields such as graphics, animation, cinema, music, and literature, we have spectacularly failed to utilize the computer itself as a medium of expression. The solution to this problem is to stop perceiving reality as a collection of objects and start perceiving it as a system of processes.par CRAWFORD Chris

THE POWER OF REAL-TIME COLLABORATIVE FILMMAKING AND WORKSHOP : CREATE A SHORT MOVIE WITH OTHERS IN REAL-TIME AND WATCH IT LIVE ON YOUR PHONE !

Jean-Colas PRUNIER Founder and Product Architect of PocketStudio

18 décembre 2018

General information about the lecture
Title of lecture: The power of real-time collaborative filmmaking
Abstract of the lecture: PocketStudio is designed to allow filmmakers to easily create, play, and stream 3D animation sequences in real time using real-time collaborative editing, a unified workflow, and other real-time technologies, such as augmented reality. In this lecture, we will give a live demo of PocketStudio and speak about the benefits of this technology.

EMBODIMENT IN VR FOR ENTERTAINMENT

CLAVIER Maud Business Developer

18 décembre 2018

What is embodiment? What are the different techniques to embody a fictional character? After those general reflections, we will present the project Sing Inside by Clap & Zap Production, a VR game in which we can embody our idol on stage.
par CLAVIER Maud

PERSISTENT OPEN-WORLD PRODUCTION CHALLENGES

BOWMAN David Vice President of Product Darewise Entertainment

18 décembre 2018

Learn about the challenges of helping build a start-up company, working with new technologies, grand ambitions, new multinational employees, all in Paris. This is intended for a student audience, to understand what you may face when starting your own company, or joining a start-up.
par BOWMAN David

PROMO 2016-2018

Cérémonie remise de diplômes

17 décembre 2018

La cérémonie de remise de diplômes de la promo aura lieu le lundi 17 décembre 2018 après-midi.

PASSEZ DU SON LINÉAIRE AU SON INTERACTIF !

Formation continue

17 décembre 2018 - 11 janvier 2019

Vous souhaitez ajouter une corde à votre arc en maîtrisant le son interactif ?
Vous souhaitez développer votre réseau professionnel ?
Vous souhaitez vous distinguer et enrichir votre CV par des réalisations concrètes en son interactif ?
L'École nationale du jeu et médias interactifs numériques (Cnam-Enjmin) vous propose un stage de formation continue qui répond à vos besoins !

SALONS

START 2018

1 décembre 2018 - 2 décembre 2018

Retrouvez-nous sur le stand Magelis du salon START ! Plus d'infos sur le site de Magelis et sur le site du salon.

PING AWARDS 2018

It's Paper Guy!, nominé aux Ping Awards

29 octobre 2018

FRANCK RIESTER SUR LE STAND DU CNAM-ENJMIN À LA PARIS GAMES WEEK

Visite du ministre de la Culture

27 octobre 2018

VAF 2018

24 septembre 2018 - 25 septembre 2018

Stéphane NATKIN, directeur du Cnam-Enjmin, sera l'invité d'honneur du Viborg Animations Festival qui se déroulera du 24 au 30 septembre au Danemark...

IGF 2017

Une récompense historique!

1 mars 2017

Trois jeux vidéo conçus par les étudiants du Cnam-Enjmin ont été distingués, à l'occasion du prestigieux Independent Games Festival (IGF) 2017, parmi les 650 jeux en lice... dont Un pas fragile sacré meilleur jeu étudiant ! C'est la première fois qu'un jeu issu d'une école française obtient un des prix de l'IGF, qui sont les plus prestigieux dans le domaine des jeux indépendants.

Project1 EN

Here is the first article

