

[[#Parcours](#)] On a tendance à nous mettre dans des cases bien séparées : scientifique [ ] [ ] [ ] [ ], technique, littéraire [ ], artiste [ ]... Mais rien ne nous empêche d'être tout ça à la fois.

[ ] Dans sa dernière chronique, Anaïs explique ainsi comment son [#ecoledingenieurs](#) [ ] contribue à développer la fibre créative et l'œil artistique en elle et ses camarades, tout en leur apprenant à utiliser les dimensions les plus complexes et techniques des logiciels et matériels. [#formationnumerique](#)

[ ] Les fonctionnalités qu'ils découvrent permettent notamment d'intervenir dans la [#programmation](#) de ces outils (par le langage de script, les geometry nodes...) et de créer par exemple des textures plus abouties, des foules, des paysages...

[ ] De cette manière, assez naturellement, les étudiantes et étudiants vont développer le réflexe de se préoccuper à la fois de la beauté du rendu ET des performances et de l'efficacité technique du jeu vidéo ou de l'animation en cours de réalisation.