

# CONCEPTEUR 3D IMAGES ET ILLUSTRATION

<b>Durée :</b>	3 ans (2800 heures)
<b>Public concerné :</b>	BAC ou niveau BAC STI Arts Appliqués ou 1 <sup>ère</sup> année préparatoire/mise à niveau en Arts Appliqués (MANAA)
<b>Cycle des cours :</b>	28 heures par semaine avec 34 semaines par an

## PRÉ-REQUIS ET PROFIL DU CANDIDAT

- BAC ou niveau BAC STI Arts Appliqués  
ou 1<sup>ère</sup> année préparatoire/mise à  
niveau en Arts Appliqués (MANAA)

### Qualités personnelles attendues :

- être créatif, méthodique, rigoureux  
et persévérant
- savoir communiquer et travailler  
en groupe

## INSCRIPTIONS

### Conditions d'admissions :

Sélection sur dossier, tests, entretien  
de motivation et présentation d'un book

### Ouverture des inscriptions :

à partir de janvier

### Démarrage des cours :

mi-septembre

## DÉBOUCHÉS

- Illustration, image d'architecture,  
film d'animation, jeu vidéo, imagerie  
médicale, ...
- 3D modeler, Rigging designer, Motion  
capture, Animation web designer,  
Film animation executive, Production  
manager, Storyboard artist, ...

## LES OBJECTIFS

Former des techniciens de l'image aptes à remplir des tâches très diverses : de l'animation de jeux vidéo à l'illustration d'un livre pour enfant.

Apprendre à utiliser le bon outil pour la bonne fonction. Être polyvalent dans des métiers en très fortes mutations technologiques.

## LES + DE L'EDAIC

La philosophie EDAIC est de lier une base traditionnelle solide aux techniques les plus modernes de création autour d'une problématique simple : la réalisation d'une image graphique fixe ou animée ceci grâce à 3 modules professionnels autonomes et complémentaires :

**1<sup>er</sup> module** : techniques d'images traditionnelles dites 2D, maîtrise des bases du dessin, environnement, sculpture, perspective... L'EDAIC met l'accent la 1<sup>ère</sup> année sur un apprentissage exclusivement manuel comme le Stop motion.

**2<sup>ème</sup> module** : techniques de modélisation et technologies 3D. Travail de recherche et développement autour des logiciels informatiques dédiés qui viennent dynamiser les cours de dessin ou de sculpture. Qu'elle soit 2D, 3D, animée ou fixe une image se doit d'avoir du sens et aller au delà du simple domaine technique.

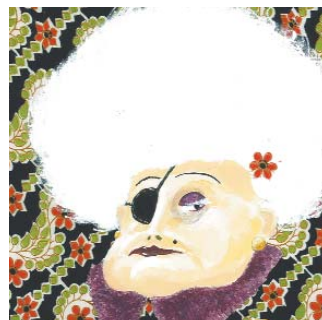
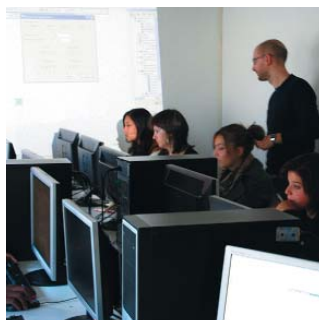
**3<sup>ème</sup> module** : Réalisation dans des conditions de développement professionnel d'un projet de groupe - mode studio.

## STAGES EN ENTREPRISE

1<sup>ère</sup> année : 1 mois / 2<sup>ème</sup> année : 2 mois / 3<sup>ème</sup> année : 4 mois

## VALIDATION DE LA FORMATION

Certificat professionnel Concepteur 3D (diplôme reconnu par les professionnels)



# CONCEPTEUR 3D

## PROGRAMME DE FORMATION

### TECHNIQUE 3D

3DSMAX  
Maya  
Blender  
Zbrush  
After affect

### ANIMATION

Technique d'animation à la main  
Stop motion  
Mocap

### ANATOMIE

Anatomie humaine  
Anatomie du cheval  
Analyse du mouvement humain et animal

### ANALYSE FILMIQUE

Technique de construction d'un plan  
Analyse du scénario  
Histoire du cinéma

### DESSIN D'ART

Révision de la perspective  
Révision de la colorimétrie  
Technique du feutre, de l'acrylique, de l'encre

### ECONOMIE ET GESTION

Devis, factures, relances  
Notions de comptabilité

### EXPRESSION ORALE

Cours de théâtre  
Savoir prendre la parole en public

### IMAGE/CADRAGE/LUMIÈRE

Création d'ambiance lumineuse  
Objectif et profondeur de champ  
Choix des plans

### MONTAGE VIDÉO

Technique de montage  
Insertion d'effets spéciaux  
Insertion de la bande son

### STORY-BOARD

Mise en page/découpage d'une histoire  
Travail d'écriture/construction d'un scénario

### VOLUME

Modelage en terre  
Technique du moulage  
Sculpture en plâtre

### CAHIER DES CHARGES

Création d'un cahier des charges pour un jeu  
Planning de travail et respect des délais  
Organisation et travail d'équipe