

TROUVE TA PLACE !

[pole3d.net](http://pole3d.net)

PÔLE  
IIID

ÉCOLE SUPÉRIEURE  
D'INFOGRAPHIE



## Antoine DURIEU

Directeur Général  
de Pôle IID

**[ L'indispensable n'a pas été résolu  
et le superflu n'a pas de limite ]**

**(Pierre Rabhi)**

### Édito

Pour la neuvième année consécutive, notre école a atteint ses objectifs de recrutement de candidats. C'est une grande satisfaction pour notre région, mais c'est surtout pour nous le meilleur indicateur de la pertinence de notre modèle, pourtant assez différent de celui de la plupart des autres écoles et formations.

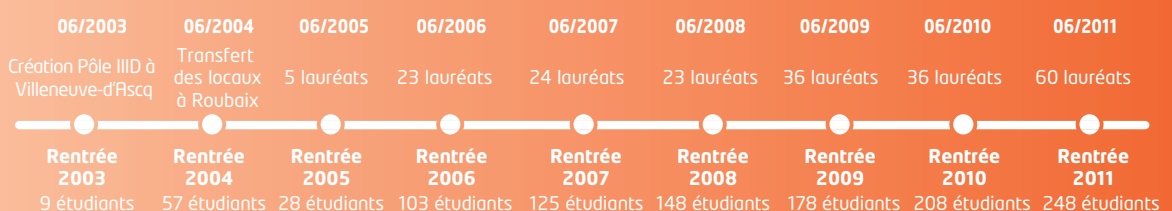
Et cette différence nous la revendiquons ! Nous attendons de notre école qu'elle forme des créateurs, concepteurs réalisateurs 3D immédiatement opérationnels, c'est-à-dire prêts, dès l'obtention de leur diplôme, à intégrer des entreprises de toute taille et dans tous les domaines de la 3D. Vous découvrirez dans notre site une école différente, nous l'avons imaginée et façonnée pour des étudiants qui veulent construire leur vie de manière très personnelle en dehors de tout mimétisme sociétal.

Nous serons à vos côtés pour faire exister vos rêves. Nous pensons que les jeunes ont besoin de croire qu'ils peuvent transformer le monde.

L'entreprise a plus que jamais besoin de jeunes capables d'inventer vraiment un avenir et pas seulement reproduire les schémas du passé.

Nous vous souhaitons beaucoup de joies et de succès dans votre formation actuelle et si vos attentes sont conformes à ce que nous vous offrons, ce sera pour nous un réel plaisir de vous accueillir l'an prochain dans « votre » école.

### HISTORIQUE



# Formation Concepteur-Réalisateur 3D :

**Durée 3 ans**

(Archi / design - jeux vidéo - cinéma d'animation - FX...)

## PROFESSION : CONCEPTEUR-RÉALISATEUR 3D

### Ses qualités :

Concevoir des objets, des personnages, des décors et leur donner vie en les animant, leur inventant une identité propre.

### Son contexte professionnel :

Intégrer en tant qu'infographiste 3D polyvalent ou spécialisé (modeleur, animateur 3D, game designer, chargé des lumières, du compositing effets spéciaux, du rendu...), une équipe de production jeux vidéo, de film 3D, une agence de communication ou de designer.

### Devenir infographiste indépendant :

Outre son esprit créatif et sa sensibilité artistique, il doit faire preuve d'une grande maîtrise technique et d'un sens du réalisme afin de mener à bien ses projets.

## Matières infographiques et générales

### Dessin analytique / illustration :

Acquisition des bases de la technique du dessin. Maîtriser les différentes techniques de représentation, acquérir le réalisme du rendu et rechercher une expression sensible reflétant son originalité et sa personnalité.

### Couleur :

Études des couleurs primaires et complémentaires. Des tons, des harmonies, des contrastes, de la construction des couleurs et de l'harmonie des rapports colorés, des contraintes et des mélanges, de la signification des couleurs et de leur fonction sociale.

### Croquis :

Le sens du dessin se cultive essentiellement par des exercices de croquis en prenant pour modèles des espaces, des objets, des animaux ou des personnages. Acquérir un style graphique personnel. Modèle vivant : étude du corps humain : (construction et proportion, points de vue et cadrages, attitudes, gestes, mouvements).



### Perspectives / représentations 3D :

Acquisition des moyens techniques, développement de l'esprit d'analyse, d'observation et de compréhension afin de représenter les 3 dimensions sur une surface plane.

### Infographie 2D :

Apprentissage des logiciels de base de l'infographie 2D : Photoshop, Illustrator...

### Animation 2D :

Apprentissage de l'animation traditionnelle 2D. Création de personnages et de l'environnement graphique, découpage de l'action, exagération des mouvements, continuité, fluidité, rythmes... Test d'animation de personnage 3D en animation traditionnelle.

### Infographie multimédia :

Acquisition des connaissances techniques et méthodologiques nécessaires à la conception, réalisation et diffusion d'applications liées au multimédia. Mise en place des acquis techniques à un projet de site professionnel personnel : Dreamweaver, Flash...

### Outils vidéo et sons :

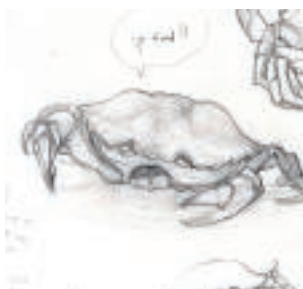
Compréhension des procédés analogiques et numériques de l'image animée. Maîtrise des outils techniques de montage, de gestion du son, de compositing et d'effets spéciaux. Authoring dvd, technique de compression : Première Pro, After Effects, Combustion.

### Infographie 3D :

Les techniques de la 3D par la modélisation 3D, le texturage, l'éclairage, les rendus, l'animation (gestion du mouvement et de la cinématique inverse - exploitation d'un squelette (Character studio) - ajustement des mouvements), les particules. Exportation pour le compositing 3ds max, Maya et xsi.

### Story Board animatique :

Conception d'un story board :  
Définition : document de référence qui présente tous les



plans d'un film sous forme de vignettes dessinées. Il décrit les actions des personnages et des événements qui surviennent à l'écran. Conception d'animation conception par ordinateur présentant la maquette informatique d'un film.

### Univers graphique :

Un projet 3D passe par la création d'un univers graphique. Ces recherches graphiques serviront de références artistiques, permettront de définir le style et l'esprit graphique de la production. L'univers graphique est composé des décors et des personnages (model-sheet, Layouts).

### Méthodologie professionnelle :

Méthode de réalisation d'un film 3D à partir du story board, des dossiers personnages et décors. Produire en respectant les standards de la TV, du cinéma et du jeu vidéo en vigueur.

### Projet professionnel :

L'étudiant est amené à concevoir un film d'animation 3D. Ce film doit correspondre à l'un des domaines d'application de l'infographie 3D animée : court métrage, cinématique de jeu, publicité, clip vidéo... Il prend appui sur un cas concret que l'étudiant choisit en fonction de ses objectifs professionnels. Est associé au film un dossier complet composé de documents visuels et rédactionnels qui comprend le cahier des charges, les références, le synopsis, le story board, les dossiers personnages et décors. En complément un site internet, un autoportrait, doivent être aussi réalisés. Un jury composé de professionnels valide le certificat.

### Matières générales :

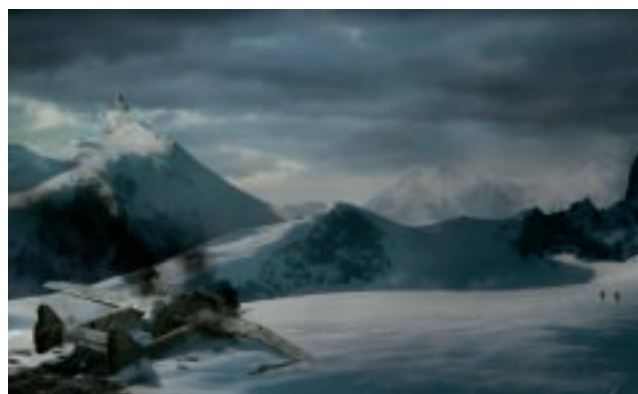
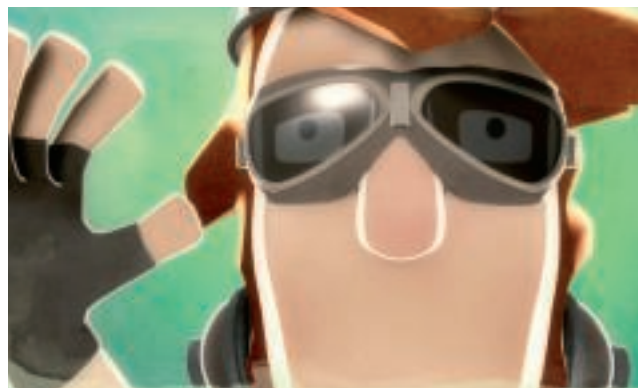
Traditional english, l'histoire de l'art et de l'image, analyse filmique, écriture scénario, gestion et législation, technologie informatique.

### Stages :

1<sup>ère</sup> année, 1 mois obligatoire

2<sup>ème</sup> année, 2 mois obligatoires

3<sup>ème</sup> année, 3 mois obligatoires



# Formation Chef de Projet Concepteur-Réalisateur 3D :

**Durée 2 ans**

(Management - gestion de projet - méthodologie...)

## PROFESSION :

### CHEF DE PROJET CONCEPTEUR-REALISATEUR 3D

#### Ses qualités :

Maîtriser l'ensemble de la chaîne de fabrication d'un projet 3D (Cinéma, TV, pub, jeux vidéo, Serious Game, Motion Graphic). Posséder une réelle capacité d'écriture et une solide culture en image et cinéma d'animation. Être capable de manager une équipe avec les qualités d'écoute et de force de conviction que cela implique. Posséder l'ensemble des acquis importants dans les domaines du dessin, de la pratique des outils informatiques 2D&3D.

#### Son contexte professionnel :

Intégrer une société de production de films, séries, clips, pub ou de jeux vidéo.

#### Devenir réalisateur indépendant :

L'étudiant doit se focaliser sur les différentes phases de réalisation d'un film en projet d'animation 3D : le scénario, la réalisation, l'image, le son et la post production. La créativité joue un rôle moteur dans cet enseignement. Elle donne un sens aux acquisitions techniques de la licence, elle stimule la recherche comme l'expérimentation et ouvre sur les possibilités nouvelles offertes par les outils. La formation Concepteur-Réalisateur 3D s'inscrit dans un contexte professionnel en demande d'idées et d'images nouvelles ou la personnalité individuelle est un véritable atout.

## Matières infographiques et générales

#### Histoire du cinéma :

Acquisition de pseudo repères temporels qui constituent le cadre de l'histoire du cinéma. Les évolutions techniques qui ont jalonné l'histoire de la réalisation des films ainsi que les évolutions artistiques qui en ont découlé à travers l'évocation des grands noms, des pseudos lieux du cinéma et des grands courants



cinématographiques. Le point sur le cinéma d'animation, la diversité des styles et des techniques.

#### Historique :

Les principaux films d'animation et leurs thèmes artistiques. Principes du cinéma d'animation.

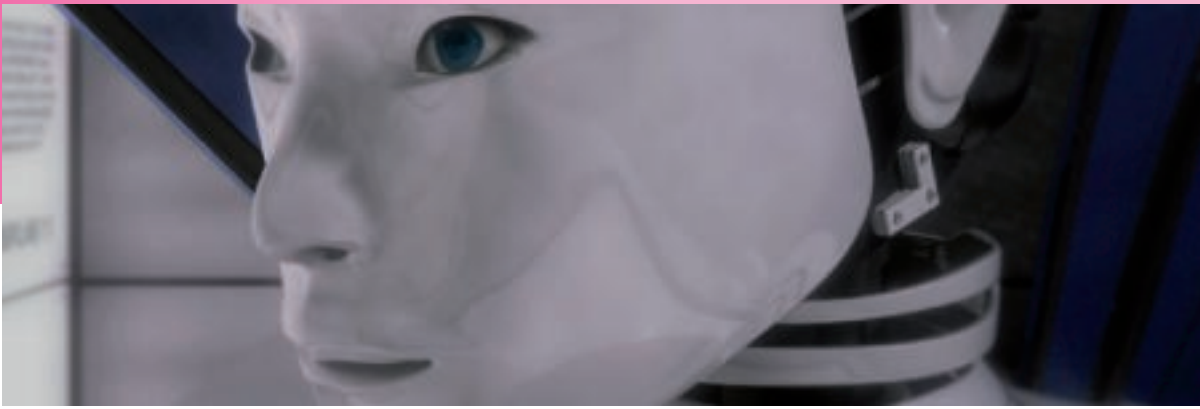
#### Le son :

Mise en scène du son, les effets sonores, le mixage. Musique diégétique ou extra-diégétique : Fonction expressive, place dans le plan sonore, sound design.

#### La réalisation :

Appréhender les principes spécifiques du langage cinématographique. Comprendre les choix artistiques et techniques de chaque étape de la fabrication d'un film. Les principes fondamentaux de la mise en scène à travers les différentes étapes du processus de fabrication d'un film...

**Ouvert aux diplômés de Pôle IIID et des autres écoles sur présentation de dossiers. La formation de Pôle IIID se poursuit par un 3<sup>ème</sup> cycle opérationnel dédié à la gestion des techniques et de la production d'animations numériques : les 4 semestres d'un Mastere Traditionnel en université réunis en un seul cycle d'études de 16 mois pour évoluer vers des métiers d'encadrements et de Chef de projet.**



### Le projet de fin d'étude :

Le projet de fin d'études (film, jeux vidéo), a pour but de réinscrire les acquisitions techniques dans une perspective de création, avec toute liberté sur le plan technique et sur le sujet choisi. Ses objectifs ? Dépasser la logique de l'outil, concentrer son effort sur le sujet et l'image pour retrouver les sens du métier. Développer une méthode de travail personnelle. Un jury composé de professionnels valide le diplôme.

### Matières générales :

Mise en scène du son, les effets sonores, le mixage. Musique diégétique ou extra-diégétique : Fonction expressive, place dans le plan sonore, sound design.

### Stages :

6 mois obligatoires durant les 2 ans de formation.

### Métiers & débouchés :

Modeleur, Animateur, Render Lighting designer, character designer, mapper-sketch designer, chef de projet, chef d'équipe, designer, game designer, réalisateur, truquiste, étalonneur, Matte painter, chef décorateur, layout designer, story boarder, directeur technique Fx,



testeur RGD, Graphiste-truquiste 2D et 3D Pub, 3D Fx Coordinateur mais aussi, assistant réalisateur, réalisateur, formateur...

### Secteurs :

- Films d'animation
- Jeux vidéo
- Effets spéciaux
- Habillage télévision...
- Imagerie Industrielle
- Web 2D/3D...

Dans les domaines de la fiction, de l'éducation de la publicité, de l'urbanisme et des sciences. Ces métiers peuvent s'exercer par contrat CDI, CDD en free lance ou dans des sociétés de production d'effets spéciaux et de post production de télévision, de Web agency, d'imagerie industrielle.



---

# PHILOSOPHIE :

---

## Une formation en prise avec les réalités du terrain

Former des cadres, opérationnels et capables de travailler dans un environnement compétitif et cosmopolite, ne peut s'appuyer exclusivement sur la théorie. Pôle IIID considère qu'un enseignement complet exige des contacts réguliers avec la réalité du terrain et de la profession. Ce principe pédagogique, condition du succès des étudiants, s'exprime d'une quadruple manière :

- Participation de professionnels aux enseignements,
- Expérimentation du métier dans des structures d'application intégrées à l'école,
- Etudes de cas réalisées par des professionnels,
- Application pratique des connaissances théoriques dans les entreprises par un taux de placement exceptionnel des diplômés.

### **Une école adaptée aux nouveaux défis mondiaux**

L'industrie de l'infographie est le domaine d'activité qui connaît l'une des plus fortes croissances dans le monde. Elle a connu une progression remarquable ces dix dernières années et ses perspectives de développement sont aussi très importantes, selon la revue économique "Capital". Dix millions d'emplois devraient être créés dans les dix prochaines années, faisant de l'industrie infographique l'un des tous premiers employeurs mondiaux de la décennie. Face à un tel essor, la profession se transforme en une industrie compétitive, complexe, cosmopolite et mondialisée. Pôle IIID a intégré ces évolutions majeures et prépare aujourd'hui ses étudiants à mener des carrières opérationnelles aussi bien au sein de sociétés internationales que d'entreprises de services.

### **METIERS :**

Modeleur, Animateur, RenderLighting designer, character designer, mapper-sketch designer, chef de projet, chef d'équipe, designer, réalisateur, truquiste, étalonneur, Map painter, layout designer, Superviseur Fx, Graphiste-truquiste 2D & 3D Pub, 3D Fx Coordinateur mais aussi, assistant réalisateur et formateur.

### **SECTEURS :**

Films d'animation, jeux vidéos, effets spéciaux, habillage TV... Dans les domaines de la fiction, de l'éducation, de l'architecture, du design, de la publicité...

### **STAGES :**

Des stages professionnalisant de haut niveau. Pôle IIID applique un principe pédagogique clé : toute connaissance théorique doit immédiatement être vérifiée par l'expérience pratique. Cette valeur fondamentale contribue à la notoriété de l'école et notamment, à la réussite de ses étudiants. Pour être préparés à leur futur métier, ils totalisent 6 mois de stages sur un cursus de 3 ans ou 5 ans. Ils acquièrent savoir-être et savoir-faire, développent leur aptitude à travailler en équipe et expérimentent l'environnement auquel ils se destinent. Ces périodes de confrontation avec le terrain constituent surtout une solide expérience, acquise pour la vie active.



# IIID POLIENS MOTEUR DE SUCCÈS

## RÉSEAU ÉCOLE ÉGALE PHILOSOPHIE DE PLACEMENT

À l'heure où près de 100% de nos étudiants ont un emploi grâce à eux et au réseau relationnel, Pôle IIID désire créer une véritable dynamique de l'insertion professionnelle à la gestion de carrière. Les anciens diplômés restent pour la plupart en contact avec l'école. La dynamique du réseau des anciens, par le partage d'expériences professionnelles, contribue également à étendre le rayonnement de Pôle IIID et à valoriser ses diplômés auprès de professionnels et des futurs employeurs.

### Rémi MONIER :

Directeur technique chez UBISOFT

### Guillaume BOLLINGER et Clément NICOLAS :

Compositing animation fx chez ANKAMA  
Animation, travaille sur le dessin animé Wakfu

### Jérôme EVELETTE et Gauthier TRANNOY :

Compositing et animation, 3D chez BUF

### Clément BASSERY et Benjamin MANIGOLD :

Lead Artiste chez UBISOFT

### Sophie VANDECAPELLE :

3D FX chez LA MAISON

### Yves MESNARD :

Lead Artist chez EDEN GAME

### Conditions d'entrée

#### Concepteur-Réalisateur 3D

Entrée en 1<sup>ère</sup> année : bacheliers et futurs bacheliers, toutes sections confondues. L'admission définitive s'effectue sur condition de réussite au baccalauréat et le concours d'entrée.

#### Chef de Projet Concepteur-Réalisateur 3D

Entrée en 4<sup>ème</sup> année : licencié et futurs licencié (sections graphiques et informatiques). L'admission définitive s'effectue sur condition de réussite à un diplôme de niveau II et le concours d'entrée.

## FOIRE AUX QUESTIONS

### Comment se déroulent les concours d'entrées ?

#### Concepteur-Réalisateur 3D

Après avoir passé 3 épreuves (dessin, créativité, QCM), vous avez un entretien avec un professeur permanent. Nous vous conseillons d'amener des travaux graphiques personnels (traditionnels ou numériques).

#### Chef de Projet Concepteur-Réalisateur 3D

Après avoir passé un entretien avec un collège de professeurs nous vous conseillons d'amener vos travaux personnels ou bande démo.

### Dois-je être bon en dessin ?

Non, pas nécessairement car :

- Cela s'apprend dès la 1<sup>ère</sup> année : croquis d'extérieur, dessin académique, modèle vivant, dessin d'observation, perspective, illustration... autant de matières qui permettent de pratiquer et donc d'évoluer dans l'apprentissage du dessin.
- Ce sont la personnalité et la créativité qui comptent avant tout pour rentrer à Pôle IIID et surtout la motivation du candidat, sa capacité à s'investir et son envie de réussir et d'apprendre (c'est ce qui est déterminé à l'entretien).

## L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

### Thierry POCHE :

Responsable pédagogique

### Jean TADDEI :

Directeur artistique, Responsable production de films

Formateur Fx, combustion, compositing 2D-3D, motion graphics

### Jérémy THENG :

Superviseur 3D

Formateur XSI et 3 Ds Max

### Guillaume BARATTE :

Senior Technical Director / Senior 3D Generalist



Remise des diplômes 2011 - Hôtel de Ville de Roubaix

97%  
EMPLOIS

### **Dois-je être bon en informatique ?**

Soyons très clairs, à Pôle IIID, « l'informatique », est enseigné dès la première année d'apprentissage et l'utilisation des logiciels de création sur des projets. L'ensemble des étudiants est initié progressivement aux logiciels et chaque année, de nouveaux logiciels sont pratiqués jusqu'au plus haut niveau du cursus.

### **Que doit contenir mon book de travaux personnels ?**

Le book de travaux personnels doit mettre en avant votre créativité, vos passions, vos centres d'intérêts. Ce n'est pas nécessairement du dessin.

- Sont acceptés : peintures, photos, vidéos, poésies, nouvelles, oeuvres plastiques, collages, travaux d'infographie, de 3D, de multimédia... tout ce qui est créatif est accepté
- Supports : CD ou DVD, PC, impressions, originaux ou photocopies, photos...

### **Faites-vous des stages en entreprise ?**

Oui, les stages ont lieu de la 1<sup>ère</sup> année à la 5<sup>ème</sup> année, de 1 mois à 4 mois sur la période des vacances d'été. L'école est en contact avec des entreprises qui proposent tout au long de l'année des stages

ou des missions. Par ailleurs, un listing d'entreprises partenaires est à la disposition des étudiants. Afin de les y préparer, Pôle IIID leur fait réaliser un book comportant les meilleurs travaux de l'année. Ils réalisent également un CV et des cartes de visite.

### **Outils et moyens techniques**

Les salles de cours sont équipées de matériels techniques professionnels qui évoluent au fur et à mesure des besoins et des avancées technologiques :

- Pôle IIID a réalisé un effort considérable en équipement sur 5 ans. La grande diversité des outils dont l'école dispose permet aux étudiants de pouvoir répondre aux besoins des entreprises les plus pointues
- 1000 m<sup>2</sup> de locaux d'enseignement
- Plus de 250 postes informatiques
- 6 laboratoires spécifiques
- 3 liaisons internet entièrement dédiées à l'école
- Studio son
- Salle sur fond vert « cyclorama »
- Salle motion capture
- Render farm



#### **David CARRANDIE :**

Formateur Illustrator, Photoshop, Indesign

#### **Elodie VANDENBERGUE :**

Formatrice d'anglais

#### **Erick DUHAMEL :**

Formateur conception volume et relief, graphisme 2D et 3D

#### **Arnaud FRANÇOIS :**

Formateur son

#### **Laurent HOUSSIN :**

Formateur Flash

#### **Hubert CHOTEAU :**

Formateur culture cinéma, écriture film

#### **Nicolas LAUNAY :**

Formateur animation 3D

#### **Michaël MASLOWSKI :**

Formateur Maya, 3D Design, 3D Architecture, V Ray, Mental Ray

#### **Quentin MABILLE :**

Formateur Matte Painting

#### **Sylvain POUILLART :**

Formateur animation, Flash

#### **Marek RYBICKI :**

Professeur dessin académique et anatomique

#### **Christophe DESITTER :**

Formateur montage video, encodage



Ecole - Immeuble Eurotéléport Roubaix

Vous êtes passionné par les nouvelles technologies 3D et la création.  
Vous avez décidé de vous investir après votre bac.  
Vous êtes donc prêt à suivre une formation Pôle IIID.



**PÔLE  
IIID**  
ÉCOLE SUPÉRIEURE  
D'INFOGRAPHIE

78 bd du Général Leclerc - 59100 ROUBAIX  
Métro EuroTéléport (ligne 2) - tramway (station EuroTéléport)

**Tél : 03 28 38 93 80 - Fax : 03 28 38 93 81**  
pole3d@pole3d.net

[pole3d.net](http://pole3d.net)