

école supérieure  
**esmi**  
des métiers de l'image

*Une école à votre image...*



L'Ecole Supérieure des Métiers de l'Image, est dédiée aux arts visuels. Elle bénéficie d'un emplacement privilégié au centre de Bordeaux, en face du Musée d'Art Contemporain (C.A.P.C).

Les formations dispensées à l'ESMI ont pour vecteur commun l'image et ses divers champs d'application. Elles sont réparties en quatre pôles :

#### L'Audiovisuel

- Prépa Cinéma-Audiovisuel
- BTS Métiers de l'Audiovisuel option Montage/Postproduction

#### La Communication Graphique

- Prépa Graphisme Multimédia
- BTS Communication Visuelle option Graphisme, Edition, Publicité
- Arts Graphiques : option Illustration, option Bande-Dessinée

#### L'Infographie

- Infographiste Multimédia

#### Animation 3D

- Designer 3D
- Concepteur Réalisateur 3D
- Character Animation 3D

Possibilité de compléter les cursus audiovisuels et Concepteur Réalisateur 3D par notre spécialisation **Motion Designer**.

#### LA DEMARCHE DE L'ESMI

L'ESMI place avant tout la création et l'échange au centre de son enseignement qui est à la fois technique, artistique et culturel. La réunion dans un même lieu, de domaines liés à l'image graphique, infographique et audiovisuelle, permet de développer la polyvalence des étudiants et crée ainsi des compétences en réponse aux besoins du marché dans les métiers de l'image.

**L'ESMI se veut un réservoir de vitalité, de créativité et d'épanouissement.**





■ Tram B  
● Arrêt CAPC  
 (Musée d'Art Contemporain)

■ Tram C  
● Arrêt Jardin Public



## SOMMAIRE

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Moyens Pédagogiques et Initiatives    | 4  |
| Prépa Cinéma - Audiovisuel            | 6  |
| BTS Métiers de l'Audiovisuel          | 8  |
| Prépa Graphisme - Multimédia          | 10 |
| BTS Communication Visuelle            | 12 |
| Arts Graphiques : Illustration - B.D. | 14 |
| Designer 3D                           | 18 |
| Concepteur Réalisateur 3D             | 20 |
| Character Animation 3D                | 24 |
| Infographie - Multimédia              | 28 |
| Formations Continues                  | 30 |
| Spécialisations                       | 31 |
| Partenaires                           | 32 |



# MOYENS PEDAGOGIQUES ET INITIATIVES

## L'équipe

L'ESMI dispose d'une équipe, composée de professeurs agrégés et intervenants professionnels en activité.

Les enseignants, engagés dans la vie professionnelle, apportent leurs expériences et font de l'ESMI un lieu de rencontre entre les étudiants et le monde du travail. L'équipe pédagogique veille au respect des programmes et reste à l'écoute des étudiants pour leur apporter l'aide et les conseils nécessaires à une orientation judicieuse.

## L'équipement

- Studio de prise de vue, en partenariat avec la société AIMV (Atlantel Image. Maximum Vidéo) : société de production et de prestations audiovisuelles, 180 rue Guillaume LEBLANC 33000 Bordeaux
- Banc cut et stations de montage numérique
- Moniteurs d'étallonnage Pro
- Vidéo toaster
- Caméras HD, steadycam
- Eclairages studio
- Prise de son, micros, perches...
- PC : Quad, I5, I7 - Mac Intel - Bi-Xeon
- Logiciels : PAO - WEB - 3D - Effets spéciaux
- Tables lumineuses, scanner A3 ...



## Les stages

FRANCE - EUROPE - QUEBEC

Les stages en entreprises font partie intégrante de l'apprentissage. Au travers d'actions confiées au stagiaire, ce dernier prend la mesure des réalités techniques et économiques du secteur professionnel.

Les stages à l'étranger s'inscrivent dans le cadre du stage de fin d'études. Ils permettent de mieux préparer l'étudiant à l'international. C'est une ouverture sur le monde et un carrefour d'échanges culturels qui enrichiront ses compétences.

Afin de faciliter l'insertion professionnelle, l'ESMI développe des partenariats avec des entreprises du secteur des métiers de l'image.



## Initiatives

Pour initier la démarche créative et renforcer la culture artistique, les étudiants participent à des concours, expositions, conférences, salons de la BD, avant-premières de films, événements, activités associatives...

### LES ASSOCIATIONS A L'ESMI

#### Display

L'association Display (B.D.E.) dont l'objectif est l'épanouissement des étudiants de l'ESMI au travers d'événements artistiques, organise des activités telles que :

- Concerts (club musique)
- Expositions
- Dédicaces (dessinateurs de B.D.)
- Festivals

Display participe également à la production et au financement des courts métrages de la section Prépa Cinéma-Audiovisuel en développant des partenariats avec les entreprises.

#### Cocotte Minute Prod

Cet atelier BD, situé au sein même de l'école, rassemble des professionnels de la bande dessinée, enseignants à l'ESMI, et de jeunes dessinateurs fraîchement diplômés. Lieu de travail, Cocotte Minute Prod se veut aussi un lieu de dynamique et d'échange entre expérience et regard neuf. L'objectif étant qu'au final, l'atelier soit une passerelle entre les jeunes diplômés et le monde du travail.

# PREPA CINEMA - AUDIOVISUEL

Durée : 1 an  
Finalité : accès aux BTS Métiers de l'Audiovisuel

## Objectif

La classe préparatoire, année de mise à niveau, est destinée aux candidats désireux d'intégrer une formation en audiovisuel. C'est une année de découvertes et d'expérimentations.

Elle a pour objectif :

- D'acquérir les bases scientifiques et techniques indispensables à l'accès aux BTS
- De s'approprier les aspects méthodologiques de la mise en oeuvre (réalisation de courts métrages)
- D'enrichir les connaissances culturelles et artistiques
- De favoriser l'autonomie et le travail en équipe

L'intervention de professionnels faisant part de leurs expériences aide l'étudiant à se déterminer dans ses choix, favorisant la meilleure orientation possible.



## Admission

BAC toutes séries

Entretien de motivation avec dossier scolaire et travaux personnels.

### Aptitudes requises

Passion pour l'audiovisuel et sensibilité artistique. Culture cinématographique.



## Enseignements

### Enseignement Général

- Gestion de production
- Technologie Equipements et Supports
- Sciences physiques
- Mathématiques
- Anglais

### Domaine Littéraire et Artistique

- Littérature, maîtrise du langage, analyse d'images, analyse filmique
- Histoire et théorie du cinéma et de l'audiovisuel
- Etudes d'œuvres représentatives des genres en cinéma et audiovisuel

### Technique et Mise en Oeuvre

- Théorie et emploi du matériel audiovisuel
- Prise de vue : éclairage, cadrage et mouvements de caméra
- Techniques de prise de son
- Gestes et procédés, image et montage
- Méthodologie de projet
- Effets spéciaux, trucages
- Traitement et retouche de l'image

### Création et Réalisation

- Atelier d'écriture : note d'intention, synopsis, scénario
- Réalisation de courts métrages dans des conditions professionnelles, du scénario jusqu'au montage

# B.T.S. AUDIOVISUEL MONTAGE / POSTPRODUCTION

Option : Montage/Postproduction  
Diplôme d'Etat - Statut étudiant  
Durée : 2 ans

## Objectif

Acquérir les compétences techniques et savoir-faire artistiques pour réaliser le montage et la postproduction d'une œuvre ou d'un produit audiovisuel : long métrage, court métrage, vidéo, publicité...

### L'Option Montage/Postproduction

Elle prépare le futur technicien :

- A s'approprier les différentes techniques d'assemblage
- A la sélection des prises de vues réalisées lors du tournage d'une oeuvre audiovisuelle
- A maîtriser les outils et les supports spécifiques au montage

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Les secteurs d'activités sont la production audiovisuelle, le cinéma, les prestataires de services (publicité, vidéo, événementiel), les diffuseurs (télévision, internet).

Les principales qualifications sont :

- Monteur postproduction : il assure le bon enchaînement des images et des sons dans une production audiovisuelle
- Vidéographe : il réalise les habillages télé, les génériques et FX
- Chef monteur : il réalise le montage et choisit avec le réalisateur les images qui donnent une cohérence au film



## Admission

BAC scientifique, STI électronique, STI arts appliqués, L option CAV ou prépas audiovisuelles

Lettre de motivation, entretien après examen du dossier scolaire.

### Aptitudes requises

Sensibilité artistique, culture cinématographique. Ouverture d'esprit et sens du relationnel. Rigueur et esprit d'analyse.



## Enseignements

Le programme est établi par le Ministère de l'Education Nationale sur la base d'un référentiel

### Horaires hebdomadaires en 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année

|   |      |
|---|------|
| Domaine Littéraire Artistique           | 10h  |
| Anglais                                 | 1h30 |
| Sciences Physiques                      | 2h   |
| Economie - Gestion                      | 1h30 |
| Technologie des Equipements et Supports | 5h   |
| Techniques et Mise en Oeuvre :          |      |
| Montage                                 | 11h  |
| Total                                   | 31h  |

L'enseignement sera complété par des conférences, avant-première de films, expositions, festivals...

Stage en entreprise : 8 à 12 semaines réparties sur les 2 années de formation.

## Spécialisation

Possibilité de poursuivre le cursus par une année de spécialisation :

**MOTION-DESIGN** : Vidéographe, Truquiste, FX : Voir «Formation continue» page 31.

# PREPA GRAPHISME - MULTIMEDIA

Durée : 1 an

Finalité : accès aux BTS Communication Visuelle ou aux sections Animation 3D, Illustration - BD, Infographie-Multimédia

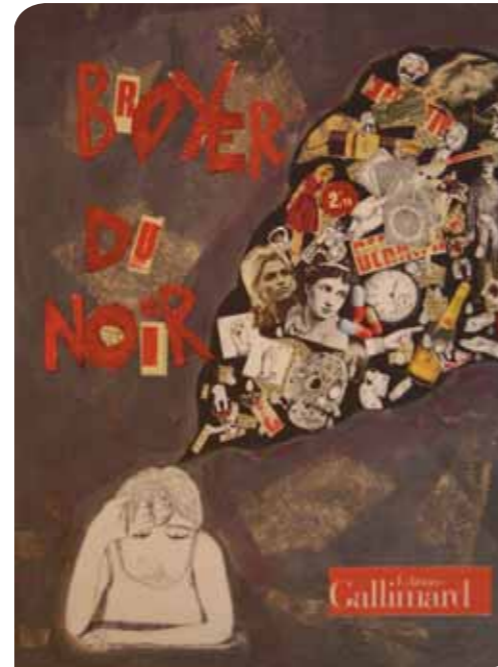
## Objectif

L'année préparatoire s'adresse aux étudiants qui n'ont pas les connaissances informatiques ou artistiques suffisantes pour accéder à des formations dans les domaines de la création graphique.

C'est aussi une année d'expérimentation et d'orientation permettant à l'étudiant d'affiner son projet professionnel.

Elle propose :

- Un enseignement intensif du dessin d'observation qui permettra aux étudiants de consolider les techniques de base
- Un enseignement et une analyse des principes de la construction d'une image, de la composition et des principes de la couleur
- Une initiation aux principaux logiciels d'infographie : Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash...
- Des ateliers d'expression artistique destinés à développer les divers aspects de la créativité visuelle
- Une actualisation des connaissances culturelles et artistiques



## Admission

BAC toutes séries ou niveau BAC

Entretien de motivation avec dossier scolaire et travaux personnels.

### Aptitudes requises

Sensibilité artistique, créativité. Ouverture d'esprit et sens du relationnel



## Enseignements

### Enseignement Général

- Histoire de l'art
- Anglais
- Français

### Techniques Artistiques

- Dessin académique, perspective, dessin d'observation, modèle vivant, anatomie artistique
- Niveaux de gris : volumes, ombres et lumières
- Dessin d'illustration, dessin d'animation
- Etude documentaire
- Théories et pratiques de la couleur, règles de la composition graphique

### Expression Plastique

- Pratique artistique : peinture acrylique, gouache, pastels, techniques mixtes...
- Atelier de création artistique : expression, abstraction et figuration

### Communication Visuelle

- Mise en page, typographie
- Recherche d'identités visuelles, Rough...
- Création de logos, affiches, maquettes...
- Initiation photo

### Infographie

- Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash

L'enseignement sera complété par des conférences, films, expositions, travaux de recherche...



# BTS COMMUNICATION VISUELLE

Option : Graphisme, Edition, Publicité  
Diplôme d'Etat - Statut Etudiant  
Durée : 2 ans

## Objectif

Former des techniciens supérieurs impliqués dans la création de projets de communication graphique, de la conception à la réalisation.

### L'option Graphisme, Edition, Publicité

Elle développe les fondamentaux techniques et artistiques indispensables à la création d'un processus de communication visuelle destiné à la préimpression.

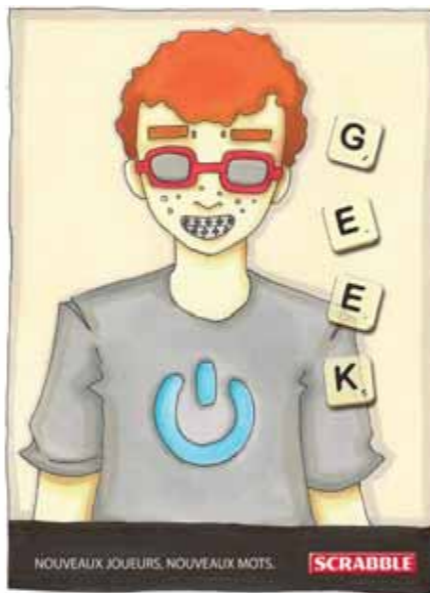
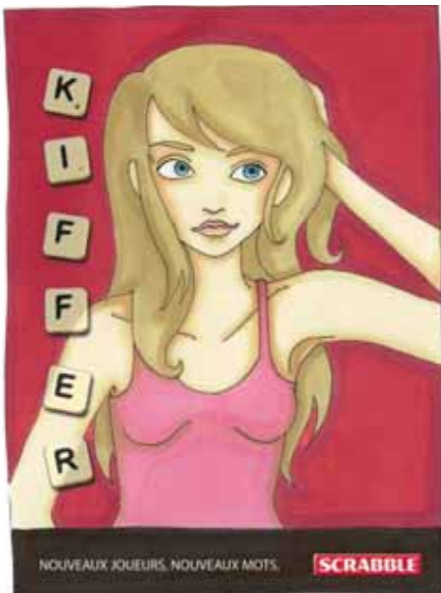
### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le titulaire de ce BTS peut exercer en freelance ou travailler comme salarié dans une agence de publicité ou un studio de création. Il intervient dans les domaines de l'identité visuelle (logotype, signalétique, packaging), de l'édition (mise en page, typographie, création d'images), de la presse et de la publicité (affiches, événementiels...).

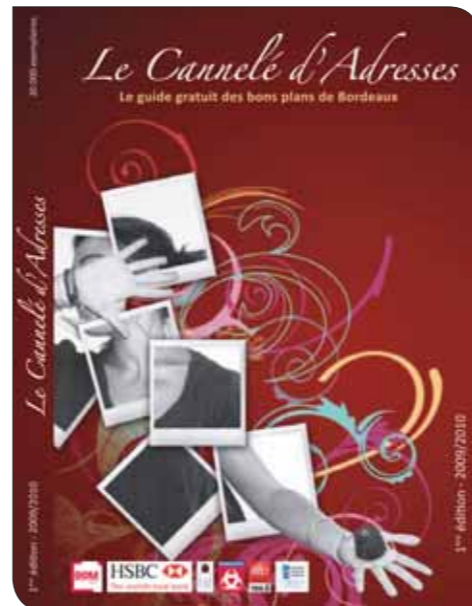
Il exercera en tant que :

- Adjoint du Directeur Artistique
- Maquettiste Publicitaire
- Designer Graphiste
- Infographiste
- Rough-Man

Après quelques années d'expérience, il peut prétendre au poste de directeur artistique.



Rough



## Admission

BAC STI Arts Appliqués, BT arts graphiques, BAC Pro Communication Graphique, MANAA, Prépa Graphisme-Multimédia.  
Entretien de motivation, dossier scolaire et créations personnelles.

### Aptitudes requises

Créativité et esprit d'analyse, une bonne culture artistique et un sens du relationnel.



Packaging



Logo

## Enseignements

Le programme est établi par le Ministère de l'Education Nationale sur la base d'un référentiel.

### Horaires hebdomadaires en 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| Culture Générale et Expression | 2h         |
| Sciences Humaines              | 1h         |
| Anglais                        | 2h         |
| Sciences Physiques             | 1h         |
| Economie - Gestion             | 2h         |
| Expression Plastique           | 5h         |
| Arts Visuels et Appliqués      | 3h         |
| Studio de Création             | 11h        |
| Technologie de Communication   | 1h         |
| Nouvelles Technologies         | 4h         |
| Technologie                    | 1h         |
| <b>Total</b>                   | <b>33h</b> |

L'enseignement est complété par des concours, conférences, visites d'entreprises, expositions...

Stage en entreprise : 4 à 8 semaines en fin de 1<sup>re</sup> année.

## Spécialisation

Possibilité de poursuivre le cursus par une spécialisation en **WEB-DESIGN**.

Voir la rubrique «Spécialisation» page 31.

# DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS GRAPHIQUES

Durée : 3 ans  
Option A : Illustration  
Option B : Bande Dessinée

## Objectif

Le Diplôme Supérieur d'Arts Graphiques dispense un enseignement théorique, pratique et artistique dont une bonne part est allouée à la maîtrise du dessin. Il aborde également les domaines de la communication visuelle, l'infographie, les techniques de narration et de mise en image pour la bande dessinée et l'illustration.

Durant son cursus scolaire, l'étudiant sera encadré par des enseignants, professionnels de l'illustration et de la bande dessinée, qui seront là pour le guider dans la recherche de sa propre identité graphique.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le titulaire de ce diplôme peut travailler en tant qu'indépendant dans la presse, l'édition, la publicité, être salarié en agence de communication ou en studio de création.

Ces compétences lui permettent également d'intégrer des sociétés de production de jeux vidéos (consoles, tablettes, jeux internet, plates-formes...) où il pourra intervenir en tant que créateur d'univers graphiques.

Il peut s'engager parallèlement ou totalement dans une carrière de dessinateur ou de coloriste dans la bande dessinée ou le livre jeunesse.



## Admission

Prépa Graphisme-Multimédia, autres prépas, ou concours d'entrée ESMI (épreuves artistiques et présentation orale)

### Aptitudes requises

Bon niveau en dessin, sensibilité artistique, créativité et originalité.



## Enseignements

1<sup>ère</sup> année : PROBATOIRE

### Enseignements Théoriques

- Histoire de l'art et des courants publicitaires

### Techniques Graphiques

- Dessin d'observation, modèle vivant, anatomie, proportions, attitudes...
- Volume, ombres, clair-obscur
- Dessin d'illustration
- Rough, story-board, animation 2D
- Etude documentaire
- Composition et structure de l'image

### Colorisation

- Colorisation traditionnelle : acrylique, encres...
- Colorisation numérique : Photoshop

### Communication Visuelle

- Identité visuelle, design graphique
- Mise en page, typographie
- Lettrage manuel (BD, illustration)
- Affiches, logotypes, maquettes

### Atelier d'Écriture

- Initiation à la narration

### Atelier de Création

- Affiches, logos, publicité par la BD...

### Infographie

- Photoshop, Illustrator, InDesign

Stage en entreprise : 8 semaines

# DIPLÔME SUPÉRIEUR D'ARTS GRAPHIQUES

## Enseignements

2<sup>e</sup> année

La deuxième année approfondit les techniques graphiques et la narration. Les ateliers de création permettent à l'étudiant de travailler sur un graphisme plus personnel.

### Enseignement Théorique

- Histoire de l'art

### Dessin

- Modèle vivant, anatomie
- Etude de personnages, attitudes
- Cadrage, point de vue, profondeur
- Crayonné, story-board
- Mise en page d'un récit
- Dessin de presse, caricature

### Colorisation

- Mise en couleur traditionnelle : acrylique, aquarelle...
- Mise en couleur numérique
- Matte Painting, Speed Painting

### Atelier d'Écriture

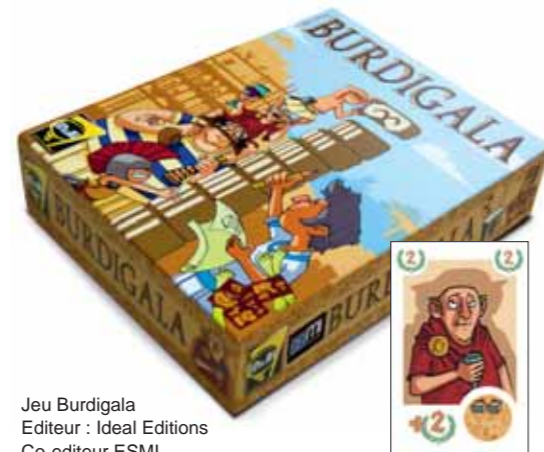
- Les modes de narration

### Infographie

- Photoshop, Illustrator, InDesign

### Atelier de Création

- Recherche de sa propre identité graphique
- Réalisation d'une maquette d'un jeu de plateau avec cartes, plateau et packaging



Jeu Burdigala  
Editeur : Ideal Editions  
Co-editeur ESMI  
Graphismes Maria Paz Matthey Illustration 2<sup>e</sup> année



## Enseignements

3<sup>e</sup> année: Tronc commun

### Enseignement Théorique

- Histoire et actualité de l'illustration et de la bande dessinée

### Techniques Graphiques

- Modèle vivant, anatomie
- Personnages : expressions, attitudes, mouvements...
- Mise en page, cadrage, composition de l'image
- Crayonné, story-board
- Mise en image d'un récit

### Colorisation

- Atelier de colorisation traditionnelle : acrylique, aquarelle
- Atelier de colorisation numérique
- Matte Painting, Speed Painting

### Atelier d'Écriture

- Etudes des styles narratifs
- Écriture de scénarii, dialogues
- Recherches et expérimentations

L'enseignement sera complété par des conférences, festivals, des concours, événements, expositions...

**Diplôme délivré par un jury de professionnels**

## Option A Bande Dessinée

### Atelier de création

Recherche de sa propre identité graphique au travers d'exercices de bande dessinée.

### Projet de fin d'année :

Réalisation d'une bande dessinée avec dossier de présentation pour une maison d'édition.



## Option B Illustration

### Atelier de création

Recherche de sa propre identité graphique au travers d'exercices d'illustration.

### Projet de fin d'année au choix :

Création d'un livre jeunesse ou d'un Concept Art (book d'univers graphiques) avec dossier de présentation pour éditeur ou studio de création.

# DIPLÔME DE DESIGNER 3D

Durée du cursus : 1 an

## Objectif

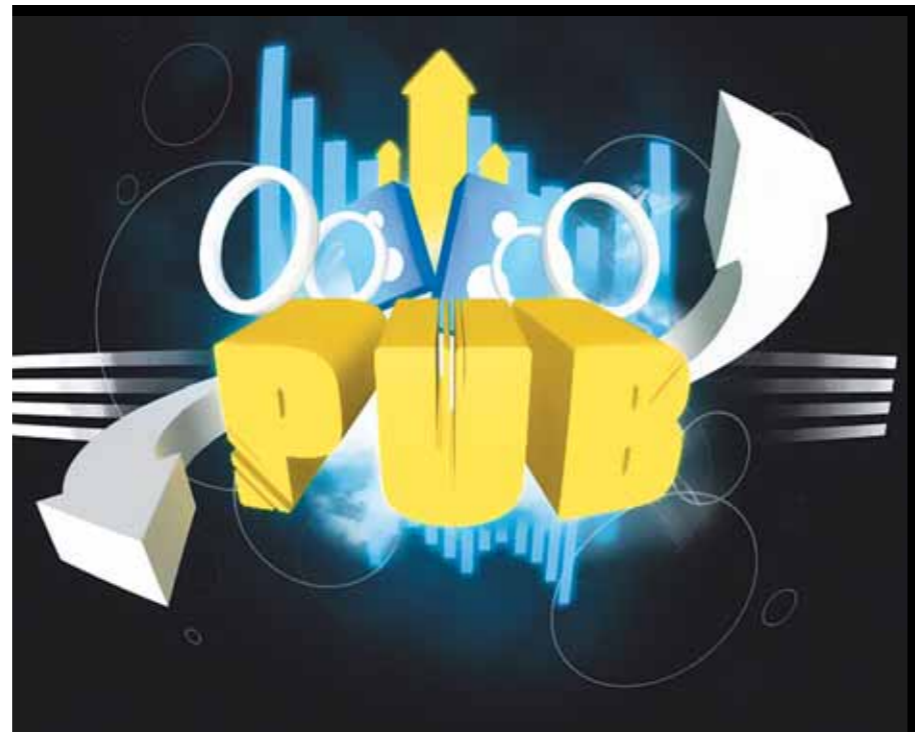
Cette année a pour objectif l'acquisition des outils de base et des techniques de design 3D.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le titulaire du diplôme peut intégrer le poste de designer 3D dans un cabinet d'architecture, l'industrie le web ou la publicité.

Polyvalent, il peut exercer en tant que :

- Modeleur : mise en volume d'objets ou personnages
- Designer 3D : architecture, industrie, publicité...
- Créateur de textures : matières à poser sur les volumes
- Créateur en éclairage et rendus



## Admission

Section Infographie Multimédia, B.T.S. Communication Visuelle, ou reconversion professionnelle (BAC +2 minimum et dossier graphique)

### Aptitudes requises

Culture multimédia et sens artistique



## Enseignements

### Enseignement Théorique

- Analyse d'images, prise de vue
- Culture cinématographique

### Enseignement Technique 3D

- Modélisation, Texturing, Lighting, Rendu, Animation de caméras

### Enseignement Pratique

- Les règles de base de l'architecture
- Perspective, modèle vivant, anatomie
- Base de l'animation 2D, story-board

### Logiciels

- 3ds Max, LightWave, Unity 3D, Photoshop, Archicad, ZBrush

### Atelier de création

- Un projet d'architecture 3D
- Une scène 3D inspirée d'un film

Stage en entreprise en fin d'année : 8 semaines

**Diplôme délivré par un jury de professionnels**

# DIPLÔME SUPÉRIEUR DE CONCEPTEUR RÉALISATEUR 3D

Durée du cursus : 3 ans

## Objectif

Acquérir les compétences techniques et artistiques indispensables pour travailler dans les domaines du design, du jeu vidéo ou de l'animation 3D.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le titulaire du diplôme peut intégrer les différents postes d'une chaîne de production dans le cinéma d'animation 3D ou le jeu vidéo. Il peut également travailler dans le design 3D : l'architecture, l'industrie, le web ou la publicité.

Polyvalent, il peut exercer en tant que :

- **Modelleur** : mise en volume d'objets ou personnages
- **Designer 3D** : architecture, industrie, publicité...
- **Créateur de textures** : matières à poser sur les volumes
- **Créateur en éclairage et rendus**
- **Chargé du compositing** : montage et FX
- **Technicien en animation 3D** : mécaniques et organiques

Il peut aussi se spécialiser dans un de ces domaines en intégrant un poste spécifique au sein d'une société de production.



## Admission

Niveau BAC

Prépa Graphisme-Multimédia, autres prépas, Diplôme d'Infographiste - Multimédia, BTS Communication Visuelle

Entretien avec dossier de travaux graphiques

### Aptitudes requises

Bon niveau en dessin, passion pour la 3D, sensibilité artistique



## Enseignements

1<sup>re</sup> année

L'enseignement de cette première année a pour objectif l'acquisition des outils de base et les techniques de design 3D.

### Enseignement Théorique

- Analyse d'images
- Culture cinématographique

### Enseignement Technique 3D

- Techniques de modélisation
- Texturing, Lighting, Rendu
- Animation de caméras

### Enseignement Pratique

- Les règles de base de l'architecture
- Perspective, modèle vivant, anatomie
- Prise de vue
- Base de l'animation 2D, story-board, model sheet

### Logiciels

- 3ds Max, LightWave, Unity 3D, Photoshop, Archicad, ZBrush

### Atelier de création

- Mise en pratique des savoir-faire
- Modélisation pour visite virtuelle d'un bâtiment, intérieur, extérieur, environnement
- Mise en scène 3D d'un décor de film avec mouvements de caméras

L'enseignement sera complété par des conférences, expositions, films, festivals...

Stage en entreprise : 8 semaines

# DIPLÔME SUPÉRIEUR DE CONCEPTEUR RÉALISATEUR 3D

## Enseignements

2<sup>e</sup> année

L'enseignement de deuxième année est plus spécifiquement consacré aux techniques d'animation 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

### Enseignement Théorique

- Analyse d'images
- Analyse de scénarii

### Enseignement Technique 3D

- Modélisation avancée
- Modélisation 3D temps réel pour le jeu vidéo
- Skinning/rigging
- Animation avancée : bipèdes, quadrupèdes, mécaniques
- Synchronisation labiale
- Dynamiques : hard bodies, soft bodies...
- Particules et FX
- Compositing, montage

### Enseignement Pratique

- Modèle vivant, anatomie
- Décor et environnement graphique
- Character design, model-sheet
- Story-board, découpage technique
- Animation 2D
- Atelier d'écriture : narration, scénarii

### Logiciels

- 3ds Max, Unity 3D, Composite, ZBrush, Vegas



## Enseignements

3<sup>e</sup> année

La troisième année est consacrée à la création d'un court métrage d'animation 3D, réalisé suivant un flux de production professionnel.

Toutes les étapes sont abordées:

- Gestion de Production
- Scénario
- Story-Board
- Modélisation
- Animation
- Rendu
- Compositing
- Post-synchronisation (Pro Tools)
- Montage vidéo et audio

La réalisation de ce court métrage permettra à l'étudiant de se confronter au travail en équipe et aux réalités de sa future profession.

**Diplôme délivré par un jury de professionnels**

## Spécialisation

Possibilité de poursuivre le cursus par une année de spécialisation :

**MOTION-DESIGN** : Vidéographe, Truquiste, FX

Voir «Formation continue» page 31.



# DIPLÔME SUPÉRIEUR EN CHARACTER ANIMATION

## Enseignements

1<sup>ère</sup> année : PROBATOIRE

Durée du cursus : 4 ans

## Objectif

Acquérir les compétences techniques et les savoir-faire artistiques pour travailler en tant que créateur d'univers graphiques ou animateur dans une chaîne de production pour le jeu vidéo, la publicité ou le cinéma d'animation 3D.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le titulaire du Diplôme Supérieur en Character Animation est avant tout un dessinateur créatif qui va utiliser ses compétences plus particulièrement en animation 3D. Il devra connaître tous les postes d'une chaîne de production 3D afin d'en comprendre les enjeux tant techniques qu'artistiques.

Il pourra exercer en tant que :

- Character Designer : création de personnages, d'objets et d'univers graphiques.
- Story-Boarder : conception de story-board
- Layout Man : préparation de plans pour l'animation
- Matte Painter : colorisation numérique de décors
- Animateur 3D : animation bipèdes, quadripèdes, mécaniques
- Lead Animateur : Directeur Artistique en animation pour le jeu vidéo, la publicité ou le cinéma d'animation 3D



## Admission

Niveau BAC

Prépa Graphisme-Multimédia, autres prépas, BTS Communication Visuelle, Infographie-Multimédia ou concours d'entrée en première année

### Aptitudes requises

Très bon niveau en dessin, dossier graphique, sensibilité artistique, créativité et originalité



### Enseignement Théorique

- Histoire de l'art

### Techniques Graphiques

- Dessin d'observation, modèle vivant, anatomie, proportions, attitudes...
- Volume, ombres, clair obscur
- Dessin d'illustration
- Rough, story board, animation 2D
- Etude documentaire
- Composition et structure de l'image

### Colorisation

- Colorisation traditionnelle : acrylique, aquarelle...
- Colorisation numérique : Photoshop

### Communication Visuelle

- Identité visuelle, design graphique
- Mise en page, typographie
- Lettrage manuel
- Affiches, logotypes, maquettes

### Atelier d'Écriture

- Initiation à la narration

### Atelier de Création

- Création d'un court film d'animation 2D

### Infographie

- Photoshop, Illustrator, InDesign, Zbrush, 3ds Max, Unity 3D, ToonBoom Animation

Stage en entreprise : 8 semaines

# DIPLÔME SUPÉRIEUR EN CARACTÈRE ANIMATION

## Enseignements

2<sup>e</sup> année

Cette année a pour objectif les techniques de design 3D ainsi qu'un approfondissement des savoir-faire artistiques. Les enseignements 3D sont en tronc commun avec la section Concepteur Réalisateur 3D.

### Enseignement Théorique

- Analyse d'images, Prise de vue
- Culture cinématographique

### Enseignement Technique 3D

- Techniques de modélisation
- Texturing, Lighting, Rendu
- Animation de caméras

### Enseignement Pratique

- Les règles de base de l'architecture
- Perspective, modèle vivant, anatomie
- Approfondissement de l'animation 2D, story-board, model sheet
- Matte Painting, Speed Painting

### Logiciels

- 3ds Max, LightWave, Unity 3D, Photoshop, ToonBoom Animation, ZBrush, Archicad

### Atelier de Création

- Modélisation : visite virtuelle d'un bâtiment, intérieur, extérieur, environnement
- Mise en scène d'un décor de film avec mouvements de caméras

L'enseignement sera complété par des conférences, expositions, films, festivals...

Stage en entreprise : 8 semaines



## Enseignements

3<sup>e</sup> année

La troisième année est plus spécifiquement consacrée aux techniques d'animation 2D et 3D et à l'approfondissement des techniques graphiques.

### Enseignement Théorique

- Analyse d'images
- Analyse de techniques d'animation 2D

### Enseignement Technique 3D

- Modélisation avancée
- Modélisation 3D temps réel pour le jeu vidéo
- Skinning/rigging
- Animation avancée : bipèdes, quadrupèdes, mécaniques
- Synchronisation labiale
- Dynamiques : hard bodies, soft bodies ...
- Particules et FX
- Compositing, montage

### Enseignement Pratique

- Dessin d'observation : modèle vivant, anatomie
- Décor et environnement graphique
- Character design, model-sheet, story-board, découpage technique, atelier d'écriture : narration, scénarii
- Posing, Animation 2D
- Matte-Painting, Speed-Painting

### Logiciels

- 3ds Max, Unity 3D, Composite, ZBrush, ToonBoom Animation, Vegas



## Enseignements

4<sup>e</sup> année

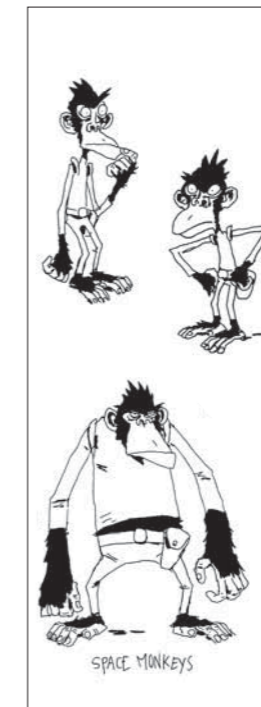
Cette année est consacrée à la création d'un court métrage d'animation 3D réalisé en équipe avec la section Concepteur Réalisateur 3D. L'étudiant devra occuper un des postes clés dans la chaîne de production selon ses compétences.

Il pourra être :

- Concept Artist : Il crée les univers graphiques et le design des personnages
- Story-Boarder, Layout Man
- Animateur ou Lead Animateur

Cette année permet à l'étudiant de se confronter au travail en équipe et aux réalités de sa future profession.

**Diplôme délivré par un jury de professionnels**



# DIPLÔME D'INFOGRAPHISTE MULTIMÉDIA

Durée du cursus : 2 ans

## Objectif

Former des créateurs et des techniciens polyvalents en création graphique P.A.O et sites Internet.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

L'infographiste multimédia peut travailler en free-lance ou en salarié dans les domaines de la presse, la publicité et le site Internet.

## Enseignements

1<sup>re</sup> année : P.A.O. Web

### Enseignement Théorique

- Histoire de l'art

### Logiciels

- Photoshop, Illustrator, InDesign, Quark Xpress, Dreamweaver, Flash

### Techniques Artistiques

- Dessin d'observation, modèle vivant
- Arts plastiques, la couleur et la composition

### Communication Visuelle

- Le logotype et ses déclinaisons
- L'annonce presse, l'affiche, la PLV

### Atelier de Création

- Logos, affiches, plaquettes, flyers...
- Création d'un magazine et d'un site internet

Stage en entreprise : 8 semaines



## Admission

Niveau BAC

Prépa Graphisme multimédia, Manaa, autres prépas

### Aptitudes requises

Culture multimédia et sens artistique, bon niveau en dessin



## Enseignements

2<sup>e</sup> année : Création publicitaire

La deuxième année approfondit les techniques artistiques indispensables à la création d'un processus de communication visuelle destiné au Prépresse et au Web.

### Enseignement Théorique

- Culture générale et histoire de l'art
- Economie - Gestion

### Communication Visuelle

- Marketing
- Identité visuelle, design graphique
- Mise en page, typographies
- Affiches, logotypes, maquettes, sites Internet

### Enseignement Technique

- Studio de Création Publicitaire
- Dessin académique, perspective, dessin d'observation, modèle vivant
- Rough

### Logiciels

- Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash, Dreamweaver

L'enseignement est complété par des concours, conférences, visites d'entreprises, expositions.

Diplôme délivré par un jury de professionnels

# FORMATIONS CONTINUES

## Admission

Les formations sont accessibles :

- Aux entreprises qui souhaitent optimiser la productivité de leur personnel
- Aux particuliers en reconversion professionnelle
- Aux étudiants qui souhaitent se spécialiser dans un domaine spécifique en complément de leurs études

## Formations

Plan et durée de la formation mis en place lors de l'entretien avec le formateur.

### Infographie

- Photoshop, Illustrator, Quark Xpress, InDesign

### Internet Web-Design

- Flash, Dreamweaver

### 3D

- 3ds Max, LightWave

### Audiovisuel

- Final Cut Studio Pro, Avid Media Composer, After Effects

Attestation de formation délivrée à la fin du stage.

## Les stages

- Les stages peuvent se dérouler à l'ESMI ou sur site

## Infographiste-Multimédia

### Techniques PAO-WEB

Durée : 1 an

### Objectif

Former des techniciens polyvalents en création graphique (P.A.O) et sites Internet.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

L'infographiste peut travailler en tant que free-lance ou salarié dans les domaines de la presse, la publicité, le web...

### Admission :

A partir de BAC + 2 avec dossier graphique

Reconversions professionnelles : BAC avec bon dossier graphique, bonnes connaissances de l'outil informatique et examen d'évaluation des compétences à l'ESMI

### Enseignements

#### Enseignement Théorique

- Histoire de l'art, droits de l'image

#### Logiciels

- Photoshop, Illustrator, InDesign, Quark Xpress, Dreamweaver, Flash

#### Techniques Artistiques

- Dessin d'observation, arts plastiques

#### Communication Visuelle

- Typographie, Logotype, affiche, presse...

#### Atelier de Création

- Création d'un magazine et d'un site internet

Stage en entreprise : 8 semaines

Diplôme délivré par un jury de professionnels



# SPECIALISATIONS

## Motion Designer

### Vidéographe/Truquiste FX

Durée : 1 an

### Objectif

Cette formation est une spécialisation dans les métiers des effets spéciaux pour le cinéma et la télévision.

### CONTEXTE PROFESSIONNEL

Le Motion Designer peut travailler dans les sociétés de productions audiovisuelles et apporter son savoir-faire en tant que Vidéographe/Truquiste.

### Admission :

B.T.S. Audiovisuel Montage, Concepteur Réalisateur 3D.

### Enseignements

#### Mise à niveau spécifique

- En 3D pour les monteurs / En montage pour les concepteurs réalisateurs 3D

#### Tronc commun

- Compositing, création et intégration 3D dans un décor réel, effets spéciaux, sound design

#### Logiciels

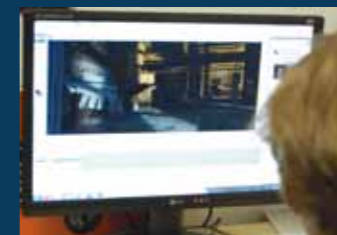
- Photoshop, 3DS Max, After Effects, Composite, Final Cut Pro, Pro Tools

#### Atelier de Création

- Intégrations 3D, clips vidéo, spots publicitaires, habillages TV, génériques...

Stage en entreprise : entre 8 et 12 semaines

Certificat délivré par un jury de professionnels



## Web-Design

Durée de la formation : 4 mois

### Admission :

La spécialisation Web-Design est accessible aux titulaires d'un BTS Communication Visuelle, ou aux étudiants ayant déjà un parcours dans les domaines de la publicité et du graphisme.

### Objectif

Apporter une polyvalence et des compétences supplémentaires dans le domaine de l'habillage de site internet.

### Enseignements

#### Enseignement technique

Création d'un site web complet

#### Logiciels

- Flash
- Dreamweaver

Stage en entreprise : 8 semaines

Attestation de spécialisation délivrée en fin de formation.

## Financements

L'ESMI est déclarée auprès de la DRTEFP et de la préfecture de région comme prestataire de formation, dans le cadre de la formation continue.

Possibilités de financements : AGEFIPH, FONGECIF, CIF, DIF, AFDAS, Pôle Emploi, Conseil Régional, Conseil Général...

# Professionnels

## LES ENTREPRISES QUI ACCUEILLENT NOS ÉTUDIANTS

**Stage Audiovisuel** Alerte Orange (Paris) Atomic Production (Bègles) Auvitec Post Production (Paris) Elements Films (Cenon) France 3 Aquitaine (Bordeaux) Grand Angle (Bègles) Heliotrop Films (Bordeaux) La Huit Production (Paris) Les dessous des balançoires (Bordeaux) Mara Films (Bègles) Marathonien (Bègles) Pavillon Rouge (Paris) PériphProd (Cenon) ProdCast Films (Agen) Quai des Lunes (Bordeaux) Tourism TV(La Teste de Buch) TV7 (Bordeaux) Wizz (Paris) **Stage Communication Graphique** Album (Bordeaux) Atelier Demain l’an 2000 (Bordeaux) Bagoos Bagoos (Biarritz) Charbonnier Linéaire (Bordeaux) COMX (Bayonne) Faeria (Bordeaux) Gascogne Photo (Bordeaux) Goude Baken (Pessac) Haritza (Bayonne) Imprimerie Baillet (Bordeaux) Imprimerie Germain (Mourin) Imprimerie Moulia Frère (Orthez) Imprimerie Nofal Group (La Teste de Buch) Imprimerie René Sammarcelli (Bordeaux) Imprimerie Vrïn Taris (Bordeaux) KFR Media Sun (Bordeaux) Labogravure (Bordeaux) Laplante (Mérignac) Les Copieurs! (Bordeaux) L’oeil sur le plat (Bordeaux) Maya (Jurançon) Panter Création (Mérignac) PAO System (Le Haillan) PDG (Cenon) Publicis Activ (Bordeaux) Remixalove (Bordeaux) Studio B52 (Bordeaux) Toucan Création (Bordeaux) Toutatis (St Sever) Wallaye dessin (Bordeaux)YSA (Pau) ZeroDesign (Bordeaux) **Stage Infographie**ACCRO (Bordeaux)AND (Bordeaux) 33COM (Bordeaux) Comédia Production (Bayonne) Convergence (Bordeaux) Copie Flash (Bergerac) Créacom (Mérignac) Hangar 17 (Jonzac) Impec Toonga (Cenon) IS MEDIA (Bègles) Jungul Communication (Hossegor) Ludevent (Illats) Made In Ma (Bordeaux) Systonic (Pessac) MDNT-Création (Le Bouscat) Pixel Graphique (Eysines) Redko Bold (Bordeaux) Tape à l’oeil (Bordeaux) Vitamine (Bordeaux) Yurb’N (Bordeaux) Zapping Shop (Bordeaux) **Stage 3D** Asobo Studio (Bordeaux) Atonce technologies(Bordeaux) Axys (Bordeaux) C+M Architecte (Jonzac) Cerberus 3D (Villenave d’Ornon) Design Architecture (Bordeaux) Hom(m) e G.E.P.A (Le Haillan) MAD-COX (Bordeaux) Mad Monkey Studio (SC2X) (Bordeaux) Mimesis Répubic (Bordeaux) Novidea (Bordeaux) Pyxis Multimédia (Bordeaux) Rackham (Montreuil sous Bois) Ryxeo (Villenave d’Ornon) Tribia (Bordeaux) VB2S Subdo (Roubaix) WISARBOX (Sèvres)

## PARTENAIRES

L’ESMI fait partie du groupe de réflexion «BORDEAUX CREATIVE» animé par la mairie de BORDEAUX.

Rock School Barbey (Bordeaux) Cap sciences (Bordeaux) Evento (Bordeaux)

**3D** Cerberus 3D (Villenave d’Ornon) Pixologic (Los Angeles USA) Newtek Europe (Pessac) VB2S Subdo (Roubaix) Tribia (Bordeaux) AtOnce Technologies (Villenave d’Ornon) Axyz (Bordeaux) **Graphisme** Boesner (Bordeaux) Cocotte Minutte Prod (Bordeaux) Wallaye dessin (Bordeaux) Cours-de-dessin (Bordeaux) **Multimédia** Opus concept (Bègles) MDNT Création (Le Bouscat) IS Media (Bègles) AEC (Bordeaux) Systonic (Pessac) ACCRO (Bordeaux) Carevent (Latresne) **Audiovisuel** AIMV (Bordeaux) Arthelios (Bordeaux) Atomic Production (Bègles) Cave Canem Production (Bordeaux) Coop and Court (Bordeaux) CRIPCEA (Bordeaux) Elements Films (Cenon) Heliotrop Films (Bordeaux) Les Nuits Magiques (Bordeaux) Cinéma Mégarama (Bordeaux)



L’ESMI est une école de CAMPUS CHARTRON

[www.esmi-bordeaux.net](http://www.esmi-bordeaux.net)

ESMI - 14, rue Ferrère 33000 Bordeaux

E-mail : [contact@esmi-bordeaux.net](mailto:contact@esmi-bordeaux.net)

tél.: 05 56 48 14 70 - fax : 05 56 44 68 45

N° Education : 0333162H - N° de déclaration : 72 33 06 900 33

Établissement privé d'enseignement supérieur



Campus Chartrons