



NEW3DGE

G A M E A R T • V F X

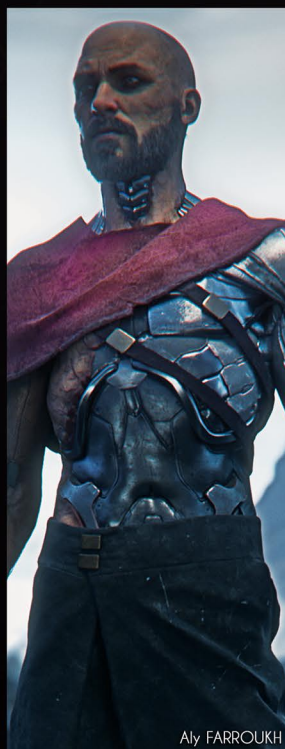
L'ECOLE D'ARTS NUMERIQUES NEW 3D GENERAL EDUCATION Formation initiale et en alternance

DESSIN & TECHNIQUES TRADITIONNELLES / INFOGRAPHIE 2D & 3D



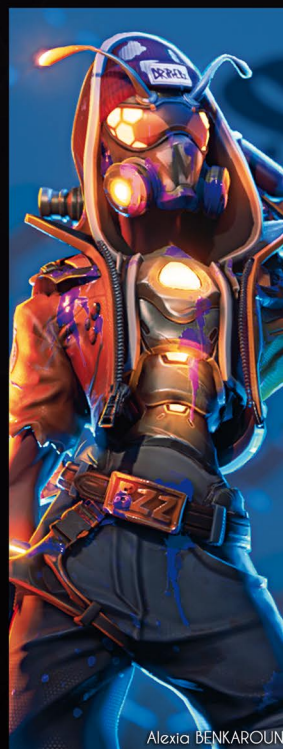
Anthony GAMEIRO

PREPA



Aly FARROUKH

ANIME 3D & VFX



Alexia BENKARCUN

GAME ARTS

WWW.NEW3DGE.COM



TITRES RNCP NIVEAU 7 (BAC+5)



L'ECOLE SUPERIEURE DE FORMATION AUX METIERS DES ARTS NUMERIQUES



NEW3DGE

G A M E A R T • V F X

S'INFORMER / INTEGRER / SUIVRE NOTRE CURSUS

NEW 3D GENERAL EDUCATION est un établissement d'enseignement supérieur technique privé.

L'école garantit une formation en relation directe avec les attentes du marché.

Nos relations et partenariats avec des entreprises favorisent le placement des élèves terminant leur cursus et disposant d'un book riche en créations.

New3dge forme de véritables créatifs capables de diriger et de mener à bien des productions professionnelles dans les domaines du **jeu vidéo** et du **film d'animation 3D**.

CYCLE PROFESSIONNEL DE BASE (3 ans) Niveau Bac+3

CYCLE SUPERIEUR EXPERT (2 ans) Niveau Bac+5



INTEGRER L'ECOLE

Tous les étudiants (à partir de 16 ans) ayant une passion pour le dessin, la création, le jeu vidéo ou le film d'animation 3D et l'art en général sont susceptibles d'être intéressés à suivre notre formation.

Nous recrutons sur «examen» d'entrée (le même pour tous les candidats).

Vous pouvez vous y inscrire gratuitement en accédant à la rubrique «Inscription» sur le site www.new3dge.com

Le passage de ce dernier nous permet de vous évaluer et de vous faire intégrer l'une des années du cursus présentées ci-dessus correspondant le mieux à votre niveau.

Il est possible d'intégrer l'école de l'année «1» (prépa traditionnelle) à l'année «4» (1ère année de spécialisation Game Art ou Animation 3D & VFX) de notre cursus.

Cet «examen» est constitué d'un entretien oral avec présentation d'un book personnel regroupant vos créations les plus récentes et les plus représentatives de votre niveau technique et artistique.

> Nous proposons une prépa traditionnelle pour ceux qui ont besoin de consolider leurs techniques académiques traditionnelles.

Ces capacités permettront aux étudiants de mieux appréhender la création assistée par ordinateur car l'infographie, qu'elle soit 2D ou 3D, puise ses origines dans les techniques traditionnelles.

DES OUTILS ET UN CADRE DE TRAVAIL PROFESSIONNELS

L'école fournit un matériel performant correspondant aux besoins professionnels d'aujourd'hui.

Nous avons opté pour des **stations de travail, (Z240, Z440, Z640, ainsi que des Z6 et Z4, écrans Iiyama simples ou doubles selon l'année du cursus)** ainsi que tous les logiciels afin de garantir aux élèves un travail confortable sur des plateformes stables et puissantes.

Des **tablettes graphiques Wacom Intuos Pro** sont à disposition des élèves afin qu'ils s'entraînent avec du matériel professionnel qu'ils retrouveront en entreprise. L'école est équipée de différents outils professionnels dont des **équipements de motion capture VICON et Xsens, une caméra Black Magic, une imprimante 3D, deux salles équipées de casques Oculus pour la réalité virtuelle, une Render Farm, et un système de Rig facial développé spécialement pour l'école**, matériel qu'ils retrouveront en production durant leur vie professionnelle.

Des espaces de détente et une cafétéria sont aménagés pour assurer un confort durant les pauses et le déjeuner. Il y a également pour les étudiants «hors session» des salles de «soutien», salles toutes équipées comme des salles de cours et en libre accès toute l'année.

FINANCEMENT

La formation initiale :

- **Prix à l'année, toutes sections confondues : 7 500€ /an**

- La formation peut être réglée en deux, quatre ou dix versements sans frais supplémentaires.

- Il n'y a aucun frais d'inscription, de concours, ni de réinscription entre les années.

FINANCEMENT EN ALTERNANCE

Le contrat de professionnalisation :

- Il s'adresse aux jeunes âgés de 16 à 25 ans et aux demandeurs d'emploi âgés de 26 ans et plus ayant un niveau technique avancé. Son but est d'acquérir une qualification professionnelle et de favoriser l'insertion de ces derniers dans la vie active, tout en obtenant un statut de salarié en CDD ou CDI qui offre à l'étudiant une rémunération basée sur un pourcentage du SMIC et une prise en charge des frais de scolarité.



MOTION CAPTURE



ESPACE DE DETENTE



SALLES D'INFOGRAPHIE



SALLES DE DESSIN

ANNEE PREPARATOIRE TRADITIONNELLE

Sculptures, professeurs et élèves

Classe de Prépa Traditionnelle

DUREE DE LA FORMATION **1 an**

Conditions d'admission : Book et entretien individuel.

LE CONTENU DU PROGRAMME

Les bases de la représentation

- Cours de fondamentaux de représentation (perspective, anatomie, lumière, couleur, composition, observation, volume).

DESSIN

- La perspective, la construction dans l'espace.
- L'observation réelle, la prise de mesures et les proportions.
- L'anatomie humaine et animale.
- Introduction à la composition, cadrage et storyboard.
- La lumière et son fonctionnement dans la perspective.
- Le portrait humain.
- Modèle vivant (nu), étude de la pose et du mouvement.

PEINTURE

- Préparer sa toile ou support, maîtrise des supports et outils de peinture à l'huile et peinture acrylique.
- La couleur et son interaction avec la lumière.
- Techniques de peinture de reproduction sur bustes, analyse de la couleur, des matériaux, des interactions avec la lumière.
- Natures mortes, plâtres, maîtrise des techniques d'observation pour la peinture.

MODELAGE

- Préparer son modelage, utilisation de couteaux, mirettes, spatules, ébauchoirs, brosses, utilisation d'une potence...
- Bloquer sa forme (technique du blocking).
- Détailler progressivement ses réalisations.
- Techniques d'observation, reproduction d'après modèles 2D, plâtres et autres références.
- Développer sa créativité, mieux appréhender les volumes.

LES OBJECTIFS

- S'initier et maîtriser les techniques traditionnelles afin d'acquérir de solides fondamentaux, nécessaires aux techniques numériques.
- Passer en classe supérieure au sein de notre établissement.



DESSIN DE MODELE VIVANT

Dessin d'observation, proportions et cadrage



CARNETS DE CROQUIS

Carnets trimestriels de différents étudiants



PEINTURE A L'HUILE

Travaux étudiants Prépa



MODELAGE & SCULPTURE

Benyahia Alexandre Prépa

1^{ERE} & 2^{EME} ANNEES GENERALES 2D/3D

INFOGRAPHIE

World Building - Concept Art 2D
Arthur RIPERT - 2^{eme} Année

Classe généraliste en Infographie 2D et 3D

DUREE DE LA FORMATION **2 ans**

Conditions d'admission : Book et entretien individuel
ou passage depuis la Prépa Traditionnelle.

LE CONTENU DU PROGRAMME

Passage aux techniques numériques

- Approfondissement des techniques académiques et renforcement des fondamentaux.
- Maîtrise de l'anatomie artistique humaine et animale.
- Mise en page et composition.
- Initiation et maîtrise des outils numériques.
- Maîtrise de la lumière, des ombres et couleurs.
- Initiation à l'animation et aux techniques de mise en place du mouvement.

INFOGRAPHIE 2D

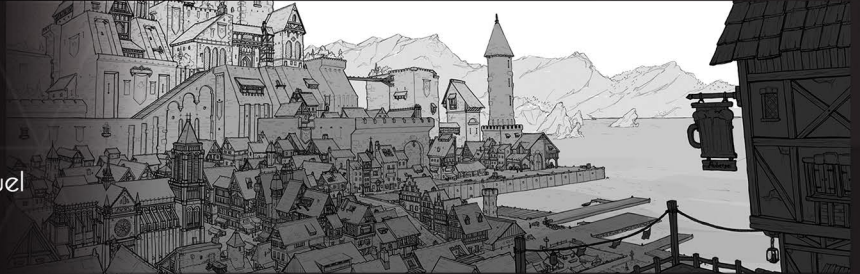
- Techniques de speed painting, matte painting, peinture digitale et photobashing.
- Design d'environnements et de personnages.

INFOGRAPHIE 3D

- Modélisation polygonale (organique, robotique/industrielle et architecturale avec 3DSmax et Zbrush).
- Compréhension des étapes clés de modélisation avec blocking et optimisation du maillage polygonal.
- Maîtrise du shading et texturing grâce aux UV, textures et outils procéduraux.
- Introduction aux techniques de textures avancées et weathering avec Substance Painter.
- Techniques de composition et éclairage photographique et cinématographique pour des rendus photo-réalistes avec le moteur de rendu Vray.
- Composition et étalonnage des couches de rendus.
- Rigging et Setup d'un personnage mécanique.
- Techniques d'animation keyframes (poses clés).
- Introduction et maîtrise du moteur Unreal Engine pour créer des environnements de jeux vidéos jouables.
- Introduction au logiciel de montage After Effect.

LES OBJECTIFS

- Acquérir les compétences artistiques et techniques traditionnelles et numériques pour atteindre un niveau professionnel d'exécutant junior.
- Constituer un portfolio d'un niveau artistique et technique suffisamment élevé pour pouvoir choisir sa spécialisation en année supérieure, Game Art ou Animation 3D & VFX.



DESSIN DIGITAL

Environnement Digital - Antoine GADOUD - 1^{ère} Année



ENVIRONNEMENT DESIGN - UNREAL ENGINE

William TOMASI - 2^{ème} Année



PROJET DE FIN D'ANNEE 2D

Brice SE - 1^{ère} Année



CHARACTER MODELING

Bastien FOREAU - 2^{ème} Année

3^{EME} & 4^{EME} ANNEES EN SPECIALISATION

GAME ART

Environment Design - Unreal Engine
Adrien LEMOINE - 1^{ere} Année Game Art

Classe de GAME ART

DUREE DE LA FORMATION **2 ans**

Titre RNCP de niveau 7 (Bac+5) Code RNCP 30731
"CONCEPTEUR / REALISATEUR EN GAME ART"

Conditions d'admission : Sélection sur dossier.

LE CONTENU DU PROGRAMME

- Approfondissement des logiciels 3DSmax, Suite Substance, Zbrush, Unreal Engine (sculpt stylisé, hard surface, ...).
- Apprentissage des techniques spécifiques au temps réel.
- Initiation au Level Design.
- Initiation à la direction artistique et à la création de bible graphique.
- Création d'un projet en équipe.

INFOGRAPHIE 2D

- Character design avancé (accessoires, vêtements et véhicules).
- Environment design (décors et contraintes de level art).
- Création de textures et de map optimisées pour des shaders adaptés au moteur de 3D temps réel.

INFOGRAPHIE 3D

- Modélisation et texturing avancés (baking d'asset, retopologie).
- Intégration, optimisation et pipeline à destination d'Unreal Engine.
- Composition, shading, FX, lumières, rendu temps réel.

LES OBJECTIFS

- Acquérir les compétences artistiques et techniques permettant la réalisation en équipe du contenu visuel d'un jeu vidéo.
- Fondamentaux sur la gestion de projet et les bases du management d'artistes.
- Compréhension et organisation d'un pipeline de production.
- Compréhension des contraintes des graphismes temps réel.
- Présenter son projet de dernière année à un jury de professionnels français et internationaux.
- Intégrer une entreprise du secteur.

LES METIERS ET DEBOUCHES

Character Artist / Environment Artist / Level Artist / Technical Artist / FX Artist / Concept Artist / Texture Artist / Lighting Artist / Concept Artist / Directeur Artistique / Chef de Projet / Supervisor / Producer..



CHARACTER DESIGN

Nicolas DUSSAUME - 1^{ere} Année Game Art



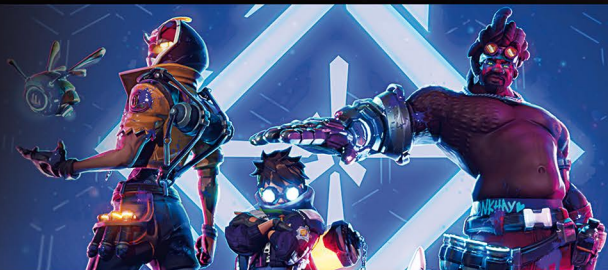
ENVIRONMENT DESIGN 3D

Philippe GLOTIN - 1^{ere} Année Game Art



Projet de Jeu Vidéo de fin d'études - STARCORP

David APFFEL / Axel BOULANGER / Mathieu LE CHAT /
Luc NARAT / Noé VIOLAS



Projet de Jeu Vidéo de fin d'études - DRIPPERZ LEAGUE

Axelle PERRIER / Chloé BREILLAT / Chloé LABBE /
Alexia BENKAROUN / Maëlle DE GRACIA

3^{EME} & 4^{EME} ANNEES EN SPECIALISATION ANIMATION 3D & VFX

Court Métrage de fin d'études - DEAD END
Robin ANDRE-BOURGUIGNON / Léa PERON / Romain EUVRARD / David BRUYERE / Antoine PERRIER-CORNET / Maxime RECUYER

Classe d' ANIMATION 3D & VFX

DUREE DE LA FORMATION **2 ans**

Titre RNCP de niveau 7 (Bac+5) Code RNCP 30729
"CONCEPTEUR / REALISATEUR EN ANIMATION 3D & VFX"

Conditions d'admission : Sélection sur dossier.

LE CONTENU DU PROGRAMME

- Cours de réalisation cinématographique (scénario, mise en scène, story-board, bible graphique) et technique (infographie 2D & 3D).
- Création d'un projet en équipe.

INFOGRAPHIE 2D

- Character design et environnement design.
- Texturing, painting, matte painting.
- Story-board.
- Compositing par couches de rendu.
- Montage et étalonnage vidéo.

INFOGRAPHIE 3D

- Modélisation polygonale (organique, robotique, architecturale).
- Sculpture 3D.
- Surfacing hyper réaliste, stylisé et cartoon.
- Optimisation des maillages pour l'animation 3D.
- Rigging et Setup (réalisation du squelette des personnages dans le but de pouvoir les animer).
- Techniques d'animation (donner vie à ses créations : animations corporelles, faciales, mécaniques).
- Simulation réaliste des vêtements.
- Création d'effets spéciaux (feu, fumée, fluides, destruction, particules, etc).
- Prises de motion capture et traitement en post production des animations.
- Maîtrise du moteur de rendu pré-calculé Vray.
- VFX / techniques de prise de vue HD / intégration / tracking vidéo / camera mapping / keying.

LES OBJECTIFS

- Acquérir les compétences artistiques et techniques permettant de concevoir un film d'animation 3D.
- Maîtrise des contraintes liées à la production de films.
- Présenter son court-métrage de dernière année à un jury de professionnels français et internationaux.
- Intégrer une entreprise du secteur.

LES METIERS ET DEBOUCHES

Story-boarder / Infographiste 2D / Infographiste 3D /
Animateur 3D / Character Designer / Environment Designer /
Setup Artist /
FX Artist / Directeur Artistique / Chef de Projet...



Court Métrage 1ère Année VFX - HIGHWAY

Jean AVISSE / Damien GIRY / Guilhem MAHOUDEAU /
Jade HIOT / Fadia HAMAM



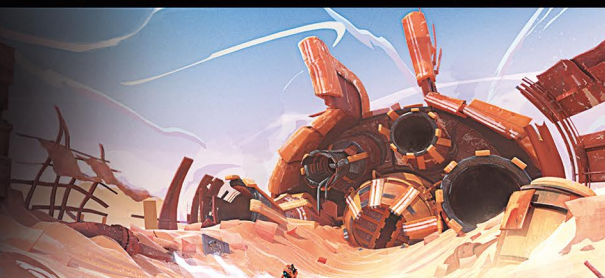
Court Métrage de fin d'études - MECHANICAL LULLABY

Flore BLONDEAU / Simon REICHEL / Laura KEUK /
Corentin ZAMOZIK / Léa GAUDIN / Lucas HOARAU



ENVIRONMENT DESIGN 3D

Damien GIRY - 1ère Année VFX



Court Métrage de fin d'études - THE WRECK

Quentin BATSAL / William BAUD / Manon BERTHELOT /
Angélique BUSCA / Nathaly VIENNE

NOUS TROUVER / NOUS CONTACTER



Victor ROUXEL

NEW 3D GENERAL EDUCATION
Enseignement supérieur technique privé
13 rue Rosenwald, 75015 PARIS

Transports :

- Métro ligne 12
station Convention
- Métro ligne 13
station Plaisance
- Bus 62
station Labrouste



Contact Administratif :

01 80 87 63 06
info@new3dge.com

Contact Professionnels :
froumazeilles@new3dge.fr

JOURNEES PORTES OUVERTES

L'école est ouverte au public

2 MERCREDIS PAR MOIS

Dates des JPO sur le site
www.new3dge.com

N° SIRET: 522 689 678 00020
SAS au capital de 60000€