

Formation professionnelle continue « Mangaka, illustrateur et concept Art » Niveau préparatoire

I- Présentation synthétique

La formation s'adresse aux personnes voulant travailler en rapport avec le dessin et les métiers de concept art, dans les domaines de dessinateur de BD, de Mangaka, d'animation, de jeux vidéos ou autres secteurs en relation.

Cette formation s'intègre aux objectifs du PCIE Edition d'image, dans le but d'en passer la certification.

Vous apprendrez le dessin traditionnel ainsi que le dessin numérique.

Logiciels informatiques étudiés : - **PHOTOSHOP** - **AUTODESK 3DS MAX** - **AUTODESK MAYA**.

II- Durée et horaires de la formation

La durée de la formation est de 17 semaines (de Septembre à mi-Janvier), hors jours fériés.

Durée totale en jours : 84 jours

Durée totale en heures : 588 heures

horaires:

- Matin : 09h à 12h30
- Après-midi 14h à 17h30

Durée totale en heures par semaines : 35 heures

III- Public et prérequis

Public : A qui s'adresse cette formation ?

La formation s'adresse à toute personne souhaitant se former aux métiers liés aux domaines du dessin, et voulant acquérir les compétences numériques sur les différents logiciels d'édition d'image de 2D et 3D.

Prérequis : sans prérequis.

IV- Objectif pédagogique global

A l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de préparer un projet éditorial illustré de leurs créations. Ils auront acquis toutes les bases et les techniques élémentaires nécessaires afin de travailler en équipe, d'avoir le niveau professionnel en dessin pour travailler dans un studio ou une maison d'édition, et de passer la certification PCIE Edition d'image.

V- Objectifs pédagogiques partiels

A l'issue des différents modules, le stagiaire sera capable de :

Module édition d'image :

- connaître les principaux concepts liés à l'utilisation des images numériques,
- comprendre les options des formats graphiques et les notions liées aux couleurs,
- ouvrir une image existante, enregistrer une image dans différents formats et définir les options du fichier de sauvegarde,
- utiliser les options intégrées comme l'affichage des barres d'outils et des palettes pour améliorer la productivité,
- capturer et enregistrer une image, utiliser des outils variés de sélection et manipuler les images,
- créer et utiliser des calques, travailler avec du texte, utiliser des effets et des filtres,
- utiliser des outils de dessin et peinture,

- préparer les images pour l'impression ou la publication

Module Concept Art :

- Valoriser et développer ses compétences dans le domaine de l'anatomie, du mouvement, de la mise en scène, du décor en perspective, du dessin et de la couleur sur papier et/ou en numérique.
 - Des connaissances artistiques
 - Dessiner des Mangas et BD (bases, techniques, mise en page)
 - Dessiner des modèles vivants
 - Initiation rapide à la 3D
 - Des techniques d'observations, de reproduction, d'analyse d'image
 - De construire et de composer une image
 - De dessiner l'anatomie, la musculature et le squelette humain, ainsi que les perspectives, l'architecture, et la créations de véhicules.
 - Maîtriser la couleur :
 - ✓ Règle de la colorimétrie, les valeurs, la composition et la couleur
 - ✓ Peinture à l'huile, peinture acrylique
 - ✓ Techniques de peinture sur figurines créées et/ou fournies
- LES OBJECTIFS : Acquérir les compétences artistiques et techniques de base qui permettront aux étudiants d'étendre leurs capacités et leurs actions par le biais de l'outil numérique qu'ils pratiqueront en classe supérieure.

VI- Méthodes et moyens pédagogiques

- Méthode pédagogique interrogative
- Méthode pédagogique active
- Méthode pédagogique expositive

moyens pédagogiques utilisés :

- Simulation
- Cas pratique
- Exposé théorique
- exercices pratiques

VII- Ressources pédagogiques

- Support de cours
- Programme type
- Fiche pratique
- Photoshop
- 3DS MAX
- Z BRUSH

VIII- Moyens techniques

- Télévision
- Ordinateurs
- Tableau
- Vidéo-projecteur
- Paper-board

IX- Les formateurs / Les formatrices

MARIE SABATIER

Professeur de dessin et concept Art

Maily c'est son nom d'artiste !

Passionnée par l'Asie, elle est une « concept artiste » professionnelle de 32 ans issus de grande école de dessin. Afin de parfaire son expérience, elle a sillonné la France et la Chine pendant 4 ans, mais aussi le Japon qu'elle adore ! Elle a été influencée par beaucoup d'artistes mais aussi par la forêt de Brocéliande en Bretagne (une forêt mythique de la légende arthurienne), des films et des animés (comme Hayao Miyasaki), des livres, de ses voyages, de ses émotions et rêves. Maily a étudié le métier au Japon auprès de maîtres Mangaka, puis pour continuer de se perfectionner, elle s'est tournée vers la couleur et le concept art.

X- Dispositifs d'évaluation pendant la formation :

- Test positionnement PCIE avant l'entrée en formation
- Contrôle continu

XI- Dispositif d'évaluation en fin de formation

Examen PCIE – Réussite à 75 % de bonnes réponses

Remise d'un carnet de croquis

Examen AUTODESK

XII- Sanction

Remise au stagiaire d'une certification PCIE à l'issue de la formation.

Remise au stagiaire d'une attestation de formation, à l'issue de la formation

XII- Itinéraire pédagogique :

Total : 35h/semaine

	<u>LUNDI</u>	<u>MARDI</u>	<u>MERCREDI</u>	<u>JEUDI</u>	<u>VENDREDI</u>	
8 :30						8 :30
9 :00	DESSIN - MANGAKA bases, techniques, mise en page,					9 :00
10 :00						10 :00
11 :00						11 :00
12 :00						12 :00
12 :30						12 :30
14 :00	CONCEPT ART PHOTOSHOP, 3DS MAX, MAYA					14 :00
15 :00						15 :00
16 :00						16 :00
17 :00						17 :00
17/30						17 :30

MODULE 1 : DESSIN - MANGAKA : (total : 294 heures)

Du lundi au vendredi de 9h à 12h30 (3h30/j)

- Dessin d'observation (analyse d'image et reproduction)
- Dessin de modèles vivants
- Dessin BD (bases, techniques, et mise en page) :
 - ✚ construction d'un personnage
 - ✚ construction d'un environnement
 - ✚ encrage et trame : les techniques
 - ✚ présentation et mise en place d'une planche de manga
- Etude des couleurs :
 - ✚ Règle de la colorimétrie, les valeurs, la composition et la couleur
 - ✚ Peinture à l'huile, peinture acrylique
 - ✚ Techniques de peinture sur figurines créées et/ou fournies

Modalités d'évaluation : Chaque élève aura un carnet de croquis à finir pour la fin de formation, les devoirs et les tests chaque mois seront là pour évaluer les compétences qu'ils auront acquis tout au long de l'année

MODULE 2 : EDITION D'IMAGE ET CONCEPT ART via les logiciels PHOTOSHOP, 3DS MAX et MAYA (total : 294 heures)

Du lundi au vendredi de 14h à 17h30 (3h30/j)

Maîtriser ces 3 outils informatiques, est devenu incontournable, dans cette formation vous découvrirez les techniques qui vous feront gagner en productivité, et votre créativité sera décuplée grâce à des fonctionnalités aussi graphiques que puissantes.

1. Concepts liés aux images

1.1 Images numériques

- 1.1.1** Identifier les principales utilisations possibles des images numériques comme : la publication Web et l'impression professionnelle, l'envoi par e-mail et depuis un téléphone portable, l'impression sur imprimante personnelle, les cadres photos numériques
- 1.1.2** Comprendre les termes : pixel, résolution et identifier les principales caractéristiques d'une image numérique : composée de pixels individuels, représentée numériquement par un code binaire
- 1.1.3** Comprendre les expressions : compression d'image avec perte de qualité, compression d'image sans perte de qualité
- 1.1.4** Comprendre le terme : copyright et ses implications lors de l'utilisation des images. Comprendre les termes : image libre de droits (royalty-free) et image en droit géré (rights-managed)

1.2 Formats graphiques

- 1.2.1** Comprendre les termes : image matricielle / bitmap, image vectorielle et comprendre la différence entre ces deux standards. Identifier les principaux formats bitmap (jpeg, gif) et vectoriels (svg, eps)
- 1.2.2** Reconnaître les principaux formats générés par les applications de traitement d'images comme : psd, psp, xcf, cpt

1.3 Concepts des couleurs

- 1.3.1** Comprendre le terme : modèle colorimétrique et connaître les principaux modèles de couleurs comme : RVB, TSV, CMJN, niveaux de gris
- 1.3.2** Comprendre les termes : palette des couleurs, profondeur des couleurs
- 1.3.3** Comprendre les termes : teinte, saturation, balance des couleurs
- 1.3.4** Comprendre les termes : « Contraste », « Luminosité », « Gamma »
- 1.3.5** Comprendre les termes : transparence, opacité

2. Capture d'image

2.1 Capturer des images

- 2.1.1** Transférer une image d'un appareil photo numérique (APN) vers un emplacement sur un lecteur
- 2.1.2** Utiliser la fonction de capture (Print Screen / Impr. Ecran) pour capturer l'intégralité de l'écran ou la fenêtre active

- 2.1.3 Enregistrer une image qui se trouve dans une bibliothèque d'images ou dans une page Web vers un emplacement spécifique d'un lecteur
- 2.1.4 Ouvrir une application de numérisation d'image (Scanning) et numériser une image en maîtrisant : l'aperçu de la numérisation, le choix des paramètres de numérisation, la numérisation, l'enregistrement du fichier numérisé

3. Utilisation d'application

3.1 Création d'image

- 3.1.1 Ouvrir, fermer une application de traitement d'images. Ouvrir, fermer des fichiers images
- 3.1.2 Créer un nouveau fichier image et choisir les options principales comme : le modèle de couleurs, la taille, la résolution, la couleur d'arrière-plan
- 3.1.3 Créer un nouveau fichier image à partir du presse-papiers
- 3.1.4 Basculer entre fichiers images ouverts
- 3.1.5 Enregistrer une image à un emplacement spécifique d'un lecteur. Enregistrer une image sous un nom différent à un emplacement spécifique d'un lecteur
- 3.1.6 Enregistrer, exporter une image vers un autre format de fichier comme : jpeg, gif, tiff, png

3.2 Réglages

- 3.2.1 Choisir une couleur d'arrière-plan, de premier plan
- 3.2.2 Définir les propriétés de la grille comme : ses unités, son espacement horizontal son espacement vertical, sa couleur

3.3 Amélioration de la productivité

- 3.3.1 Choisir les principales options/préférences dans l'application comme : la transparence, les paramètres de la grille, les unités de mesures
- 3.3.2 Utiliser les possibilités fournies par la fonction d'aide
- 3.3.3 Utiliser les outils de grossissement/zoom
- 3.3.4 Utiliser les commandes : annuler/rétablir. Utiliser l'historique des annulations possibles
- 3.3.5 Afficher, masquer les barres d'outils intégrées, les palettes, les fenêtres

4. Travail avec les images

4.1 Sélection

- 4.1.1 Sélectionner l'image entière, le(s) calque(s)
- 4.1.2 Choisir les propriétés de l'outil de sélection comme : la relation entre les sélections multiples, la possibilité d'adoucir, le lissage, la largeur, la hauteur
- 4.1.3 Sélectionner une partie de l'image en utilisant les outils de sélection rectangulaire, elliptique, contigüe (baguette magique), par lasso magnétique, à main levée
- 4.1.4 Inverser la sélection
- 4.1.5 Enregistrer une sélection, charger une sélection précédemment enregistrée

4.2 Manipulations d'image

- 4.2.1 Modifier la taille du canevas d'une image
- 4.2.2 Redimensionner / mettre à l'échelle une image en pixels, en une autre unité de mesure
- 4.2.3 Découper, rogner une image
- 4.2.4 Copier déplacer une (des) image(s), une sélection dans une image
- 4.2.5 Rotation, retournement, effet miroir sur une image, sur une sélection dans l'image

4.3 Calques

- 4.3.1 Définir et comprendre le terme : calque
- 4.3.2 Créer, copier, supprimer un calque
- 4.3.3 Définir les propriétés des calques : nom, masquage, affichage, verrouillage, opacité, fusion
- 4.3.4 Organiser, fusionner, lier, aplatir les calques
- 4.3.5 Transformer le(s) calque(s) : dimension, rotation, retournement, déplacement, découpage
- 4.3.6 Convertir un objet dessiné en calque
- 4.3.7 Créer un gif animé à partir de calques

4.4 Textes

- 4.4.1 Ajouter, modifier, supprimer un texte
- 4.4.2 Copier, déplacer un texte
- 4.4.3 Aligner le texte : à gauche, au centre, à droite, justifier le texte
- 4.4.4 Appliquer divers formats à un texte : taille de police, type de police, couleur de police
- 4.4.5 Déformer un texte

4.5 Effets et filtres

- 4.5.1 Appliquer des effets artistiques et de distorsion : pixellisation, relief, vent, ondulation, distorsion, désaturation
- 4.5.2 Appliquer des effets de flou : gaussien, cinétique (motion blur)
- 4.5.3 Appliquer des effets de lumière : éclairage, éblouissement
- 4.5.4 Modifier les réglages : luminosité, contraste, teinte-saturation, balance des couleurs
- 4.5.5 Appliquer un filtre pour renforcer, diminuer la netteté
- 4.5.6 Appliquer un filtre de suppression des yeux rouges

5. Dessiner et peindre

5.1 Outils de dessin

- 5.1.1 Ajouter une ligne à une image : ligne droite, ligne à main levée, courbe. Définir, modifier l'épaisseur de la ligne, son style, sa couleur
- 5.1.2 Ajouter une forme à une image : rectangle, ellipse, polygone. Définir, modifier la ligne, le style de remplissage, la couleur

5.2 Outils de peinture

- 5.2.1 Récupérer la valeur d'une couleur avec l'outil pipette à couleurs
- 5.2.2 Remplir une partie de l'image avec l'outil de dégradé, choisir l'opacité / transparence, sa forme (radiale, linéaire), sa position, sa rotation
- 5.2.3 Colorier une partie de l'image avec l'outil pinceau, choisir sa couleur, sa forme et sa taille
- 5.2.4 Effacer une partie de l'image avec l'outil gomme, choisir sa forme et sa taille
- 5.2.5 Remplir une partie de l'image avec de la couleur en utilisant l'outil de remplissage (pot de peinture)
- 5.2.6 Cloner une partie d'image en utilisant un outil de clonage, en choisissant sa taille, son opacité

6. Préparer les résultats

6.1 Réglages

- 6.1.1 Afficher l'aperçu avant impression d'une image
- 6.1.2 Choisir une profondeur de couleurs appropriée, la résolution, la taille de l'image, le bon format graphique pour le Web ou pour l'écran, la bonne imprimante

7. 3DS MAX et MAYA

7.1 Gestion des objets / UI

- 7.1.1 Décrire et utiliser les transformations d'objets
- 7.1.2 Identifier la sélection Régions et méthodes
- 7.1.3 Organiser des objets
- 7.1.4 Configurer et utiliser les Scènes
- 7.1.5 Utiliser les fenêtres d'affichage

7.2 Rendering

- 7.2.1 Différencier les Moteurs des rendus
- 7.2.2 Identifier les paramètres de rendu

7.3 La modélisation

- 7.3.1 Créer et modifier des objets
- 7.3.2 Différencier les systèmes de coordonnées de référence
- 7.3.3 Différencier les primitives standard versus les primitives étendues
- 7.3.4 Différencier le flux de travail
- 7.3.5 Maillage modifiable et poly
- 7.3.6 Identifier et utiliser des méthodes de création d'outils de ligne
- 7.3.7 Identifier les types de clones
- 7.3.8 Identifier les types des Vertex
- 7.3.9 Utiliser des workflows de création et de modification d'objets
- 7.3.10 Utiliser des outils de modélisation de polygones
- 7.3.11 Utiliser ProBoolean
- 7.3.12 Travailler avec des primitives standard
- 7.3.13 Travailler avec des surfaces

7.4 Éclairage

- 7.4.1 Utilisez l'éclairage directionnel
- 7.4.2 Comparer Attenuation and Decay
- 7.4.3 Identifier les paramètres de modification des ombres
- 7.4.4 Ajouter un effet volumétrique

Modalités d'évaluation : les tests chaque mois seront là pour évaluer les compétences qu'ils auront acquis tout au long de l'année.

Passage de la certification PCIE.

Test et Evaluation du module « Edition Image »

Temps alloué : 35 minutes.

Nombre de questions : 36.

Barre de succès : 75% de bonnes réponses.