

# PRÉPA ART

**IEFM Montpellier - France**

Campus Numérique Grand Sud  
Rue Louis Lépine  
34470 Pérols

**Tel** : 04 67 07 50 00

**Mail** : [contact@iefm3d.com](mailto:contact@iefm3d.com)

**Tram** : Ligne 3 - Arrêt Parc Expo

**[www.IEFM3D.COM](http://www.IEFM3D.COM)**

 @iefm3dperols

 @iefm3d



**CAMPUS  
NUMÉRIQUE  
GRAND SUD**

Un campus, des formations  
aux métiers du numérique.



Institut d'Enseignement et  
de Formation Multimédia



**IDEL**  
art - culture

Nos formations  
ont reçu le label  
de qualité IDEL  
art et culture.



# CLASSE PRÉPA ART

1  
AN

## POURSUITE ÉTUDES

- ◇ Bachelor Film d'Animation 3D & Effets Spéciaux
- ◇ Bachelor Game Design  
Option : Game Art
- ◇ BTS Design Graphique
- ◇ Bachelor Graphic Design Multimédia
- ◇ Bachelor Web Master / Web Design

## Objectifs

Choisir et valider son orientation par la découverte des métiers et des missions des différents acteurs de la 2D et de la 3D.

Acquérir toutes les techniques de représentation utilisées par les créatifs. S'affirmer individuellement et enrichir son imaginaire afin de renforcer sa culture visuelle pour donner forme à ses idées.

## Public

Bachelier ou Niveau Bac.

Étudiant(e) voulant entrer en Bachelor Game Art ou en Bachelor Film d'Animation 3D.

Étudiant(e) voulant préparer les concours des écoles nationales supérieures d'art ou autre.

Admission sur test et entretien.

## Profil

Les qualités majeures pour un candidat à la prépa 3D sont la curiosité, l'engagement personnel, la motivation et la régularité dans le travail.

Le candidat à la prépa 3D doit être créatif, ouvert d'esprit et passionné. Il va, tout au long de sa formation, être confronté à de nombreuses disciplines auxquelles il faudra qu'il s'adapte et qui vont, chacune, l'enrichir et lui apporter méthodologie, savoir et savoir-faire.

Il devra faire preuve d'un intérêt réel pour tous les domaines de «l'art» (dessin, modelage, couleurs, ...).

## ENSEIGNEMENT

### EXPRESSION PLASTIQUE

Couleurs, croquis, dessin académique, dessin d'observation, perspective, volume, modèle vivant, illustration, design graphique, design produit.

### HISTOIRE DE L'ART

Évolution dans le temps et dans l'espace, des formes et des styles dans les productions de l'art et de l'industrie graphique.

### INITIATION

Logiciel 2D, initiation à l'animation 2D, initiation au web.

### RECHERCHE ET ÉCHANGE DANS LES PROJETS

Enrichissement avec des visites dans des lieux de création, des conférences, des musées... Rencontres d'artistes, de plasticiens utilisant des techniques innovantes.

### APPRENTISSAGE

Choix des matériaux de réalisation, des aspects, couleurs, textures...

### CRÉATION

- ◇ Des projets concrets élaborés avec des professionnels de chaque secteur.
- ◇ Mise en œuvre de la démarche créative.

### BUT

Constitution d'un book personnel permettant à l'étudiant d'affirmer son originalité, sa personnalité créative, sa différence.



Les programmes pédagogiques ne sont ni contractuels ni exhaustifs. Ils peuvent être modifiés à tout moment par la direction.



Thomas & Gaëlle

Mandrin

mobilier blanc sur le dos et noir en dessous  
Emmanuelle

Audrey