

Lanimea Tisseurs d'images

Mairie, Place Jean Jaurès, 76320
Caudebec-lès Elbeuf

letsdraw@lanimea.com / 06 49 37 60 57

Administration : Thierry.soto@lanimea.com
/+33683390441



Formation Initiale-2^{ème} année

Objectif

Acquérir les bases de l'animation 2D et 3D

Compétences visées Maîtriser l'animation 2D/3D traditionnelle et digitale

Public Concerné Dessinateur avec un très bon niveau de pratique, bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art et ayant validé la 1ère année de la Formation Initiale.

Les étudiants ayant déjà une année de formation équivalente dans un autre établissement peuvent à la suite d'un entretien et examen de dossier rentrer en 2e année du cursus.

Pré requis Maîtrise du dessin Maîtrise du dessin et bon niveau de culture générale et artistique

Moyens techniques Salle de cours équipé de vidéo projecteur ou atelier d'art plastique avec évier, tablettes lumineuses individuelles, matériel de dessin et modelage, papier d'animation, pegbar, line test vidéo, ordinateur PC individuel avec tablettes wacom cintiq 16HD

Durée 1212 heures sur 31 semaines de 8h30 à 17h30 et 1 à 2 mois de stage

La 2ème année permet de

- Acquérir la maîtrise des outils numériques principalement 2D puis 3D partiellement.
- Pratiquer et endosser tous les postes de conception et de fabrication : scénario, concept art, décor/layout, character design, storyboard, animatique, animation, couleur, compositing.
- Entretenir et maîtriser les fondamentaux du dessin traditionnel. A ce stade, l'étudiant doit avoir résolu les problèmes techniques de dessin pur (perspective, volumétrie) pour pouvoir se concentrer sur la technique de l'animation.
- Réaliser un mini court-métrage dans le cadre de l'école ou d'un partenariat extérieur sous forme de commande. L'enjeu est de répondre à un cahier des charges précis et une relation "client" qui augmente la dimension professionnelle du projet.

Logiciels utilisés :

Photoshop / Animate / Maya / After effects / TV Paint / Toon Boom

Un stage en entreprise conclut l'année.

EQUIPE PEDAGOGIQUE

- **Jeanne Meister** réalisatrice et chef storyboard - Ecole des Gobelins
- **Babette Vimenet** directrice d'écriture – ex directrice pédagogique Ecole des Gobelins-Ex co-directrice de l'unité jeunesse France télévisions
- **Hélène Moinerie** réalisatrice/décoratrice/layout – Ecole des Gobelins – SIP Animation, Marathon - ex enseignante à l'IUT MMI d'Elbeuf en motion design
- **Emilie Bredel** artiste plasticienne et graphiste – ENSAD - ex enseignante à l'IUT MMI d'Elbeuf en esthétique
- **Quentin Deleau** animateur 3D –ESMA Montpellier
- **Jean-Luc Ballester** animateur 2D – Disney – enseignant à l'EMCA, L'Atelier, l'ISART
- **Zelda Moureu-Vose** professeur d'anglais à l'Ecole d'Architecture de Rouen et à l'Esadhar de Rouen
- **Alexandre Révérend** directeur d'écriture et scénariste
- **Antonin Hervet** animateur 2D - Ecole des Gobelins

PLANNING de LA FORMATION

POLE HISTOIRE, THEORIE des ARTS et LANGUE ETRANGERE

· **Histoire de l'Art**

Professeur : Emilie Bredel
Type d'activité : Histoire et théorie de l'art
Temporalité : 2 heures/semaine
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours et visite d'expositions

· **Histoire du Cinéma d'animation**

Professeur : Hélène Moinerie
Type d'activité : Histoire et théorie du cinéma
Temporalité : 2 heures/semaine
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux, travaux pratiques et projections

· **Scénario et sémiologie de l'image**

Professeur : Babette Vimenet/Alexandre Révérend
Type d'activité : Théorie et mise en pratique
Temporalité : 4 heures/semaine ou module sur 1 ou 2 jours
Travail de l'étudiant : 56 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux et travaux dirigés

· **Langue vivante-Anglais**

Professeur : Zelda Moureu-Vose
Type d'activité : Pratique de langue étrangère
Temporalité : 1 heures/semaine en ½ groupe
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : cours magistraux et travaux dirigés

POLE METHODOLOGIE, TECHNIQUE et MISE EN OEUVRES

· **Storyboard/Acting/Mise en scène**

Professeurs : Jeanne Meister/comédien et/ou metteur en scène
Type d'activité : Théorie et mise en pratique (atelier)
Temporalité : 4 heures/semaine ou module sur 1 ou 2 jours
Travail de l'étudiant : 56 heures/semestre
Semestre : 3 et 4
Méthodes : Atelier de pratique

- **Anatomie, croquis modèle vivant**

Professeurs : Hélène Moinerie/Emilie Bredel/Quentin Deleau

Type d'activité : Pratique plastique

Temporalité: 3 heures/semaine

Travail de l'étudiant : 42 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours et atelier pratique

- **Animation digitale 2D**

Professeur : Intervenants

Type d'activité : pratique technique et théorique

Temporalité : 4 heures/semaine

Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : Cours théorique et Atelier de pratique

- **Animation digitale 3D**

Professeurs : Quentin Deleau/Antonin Hervet

Type d'activité : pratique technique et théorique

Temporalité : 4 heures/semaine

Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours et travaux dirigés

- **Animation 2D traditionnelle**

Professeurs : Jean-Luc Ballester/Intervenants

Type d'activité : Initiation technique et théorique

Temporalité : 8 heures/semaine ou module sur 2 jours consécutifs

Travail de l'étudiant : 112 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : cours et atelier de pratique

POLE RECHERCHES et EXPERIMENTATIONS PERSONNELLES

- **Pratique en autonomie**

Type d'activité : temps de réalisation et mise en œuvre des travaux en autonomie

Temporalité : 12 heures/semaine

Travail de l'étudiant : 168 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : atelier pratique

- **Workshop et Festival International du film d'Animation d'Annecy**

Equipe pédagogique

Type d'activité : Atelier de pratique, projections, conférences, débats...

Temporalité : 3 x 1 semaine

Travail de l'étudiant : 40 heures en S3 et 80 heures en S4

Semestre : 3 et 4

Méthodes : 1 workshop en début de 3e semestre et 1 autre en début de 4e semestre et accréditation au festival d'Annecy en fin de 4^e semestre

POLE BILAN

- **Bilan**

Equipe pédagogique restreinte

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestre : 4

Méthodes : présentation des travaux réalisés

POLE STAGE

- **Stage en studio d'animation**

Type d'activité : Stage en entreprise

Temporalité : 1 à 2 mois entre fin juin à fin septembre

Travail de l'étudiant : 140 heures minimum

Semestre : 4

Méthodes : activités développés dans une structure professionnelle par le biais d'une convention

MODALITES d'EVALUATION et BILAN

Méthodes : contrôle continu des compétences et évaluation des acquis tout au long de la formation par les formateurs, qualité des réalisations, cohérence du discours, pertinence des références, engagement de la démarche personnelle, présentation des travaux réalisés et rendu d'un document contenant les références artistiques du stagiaire (port folio, vidéos...). L'évaluation des travaux se fait par pôle de compétence et en transversalité des disciplines tout au long de l'année. L'application Popinz permet un suivi personnalisé quotidien.

DESCRIPTIF des ENSEIGNEMENTS

· HISTOIRE de l'ART

Professeur : Emilie Bredel

Objectifs :

Comprendre les fondamentaux du langage plastique

Connaître les grands courants artistiques et savoir identifier ce qui les caractérisent.

Se constituer un musée imaginaire dans lequel piocher les inspirations des créations à venir.

Toute création, tout courant artistique trouve sa source dans un art du passé ou proche, que ce soit par opposition, par réaction ou par admiration.

Comprendre la nécessaire perméabilité entre les disciplines artistiques, l'importance d'être curieux et de se "nourrir" de toute forme d'art (peinture, danse, musique, graphisme, streetart, cinéma, etc.).

Compétences à acquérir :

→ Savoir analyser une œuvre via:

- Le contexte historique et culturel : Savoir replacer l'œuvre dans la perspective d'évolution de l'époque (continuité ou rupture ?), étudier le dialogue et les influences entre les différentes formes d'art de l'époque (peinture, musique, architecture, mode, graphisme, etc.), l'influence d'une œuvre ou d'un mouvement artistique sur les courants de création qui l'ont suivis .
- L'étude de la composition, du cadrage, de la lumière, des couleurs, de la technique employée
- L'approche sémiologique: étude des symboles/signes et de leur signification

→ Comprendre l'évolution du statut de l'artiste au fil des siècles et la conséquence sur la nature des œuvres

→ Savoir rendre compte de l'étude d'une œuvre, structurer son analyse

Modalité d'évaluation : Contrôle continu (études de cas, exposés, analyses d'images)

Méthode : cours magistral et exercices pratiques, visite de musées, d'ateliers, d'expositions.

Ressources : salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur et d'un tableau (ou paperboard)

· HISTOIRE du CINEMA d'ANIMATION

Professeur : Hélène Moinerie

Objectifs : approche chronologique de l'histoire du cinéma d'animation

Compétences à acquérir : connaissance des fondamentaux (vocabulaires, technique, œuvres, écoles...)

Méthode : cours magistral et exercices pratiques

Modalité d'évaluation : contrôle continu

Ressources : salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur

· SCENARIO et SEMIOLOGIE de l'IMAGE

Professeur : Babette Vimenet/Alexandre Révérend

Objectifs : Savoir ce qu'on raconte et optimiser la manière de le faire. Connaître les différents publics "cible" auxquels on s'adresse. S'appuyer sur des références

Compétences à acquérir : bases dramaturgiques - simplicité et efficacité de l'écriture. Savoir critiquer son travail pour mieux le faire évoluer

Méthode : Atelier, Travaux Pratique

Ressources : salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur

Modalité d'évaluation : Contrôle continu

· **LANGUE VIVANTE : Anglais**

Professeur : Zelda Moureu-Vose

Objectifs : acquérir le vocabulaire utilisé en cinéma d'animation, améliorer son aisance à l'oral et à l'écrit pour être à même de travailler en utilisant un anglais professionnel

Compétences à acquérir : compréhension orale et écrite, expression orale et écrite

Modalité d'évaluation : contrôle continu et évaluation de travaux, examen oral ou écrit individuel à la fin du semestre

Méthode : TD et TP avec ateliers

Ressources : salle de cours, postes informatiques reliés à internet

· **STORYBOARD/ACTING/MISE en SCENE**

Professeurs : Jeanne Meister/comédien et/ou metteur en scène

Objectifs : acquérir les principes de la narration par l'image

Compétences à acquérir : principales règles de narration, grammaire visuelle, sens du découpage, du cadrage et de la composition de l'image. Intention de mise en scène des personnages dans le plan. Acting et posing des personnages dans la scène.

Modalité d'évaluation : évaluation de travaux tout au long de l'année

Méthode : cours théorique en introduction suivi de travaux dirigés

Ressources : salle de cours équipé d'un vidéo projecteur, d'un tableau ou paperboard, papier crayon et ordinateurs équipés du logiciel Toonboom storyboard pro.

· **ANATOMIE, MODELE VIVANT**

Professeurs : Hélène Moinerie/Emilie Bredel/Quentin Deleau

Objectifs : acquérir les principes de base du dessin du corps humain

Compétences à acquérir : Savoir observer et analyser les volumes et lignes du corps en mouvement. Nous privilégions les poses courtes (entre 30 secondes et 10 minutes) afin de saisir le corps humain en plein mouvement. Les modèles vivants nus ou en costume sont le plus souvent des danseurs ou comédiens de métier. Les techniques sont variées : mine de plomb, crayon, fusain, encre... Pour consolider les compétences techniques, ces cours peuvent être complétés par une partie théorique concernant l'anatomie et le dessin d'après des sculptures et des dessins animaliers.

Modalité d'évaluation : évaluation des travaux tout au long de l'année

Méthode : Atelier pratique

Ressources : salle de danse

· **ANIMATION DIGITALE 2D**

Professeurs : Intervenants

Objectifs : appliquer les principes de base de l'animation 2D en prenant en main l'outil digital

Compétences à acquérir : Savoir animer un personnage en tenant compte des principes de base (Anticipation/Action//reaction, rythme, staging, arcs...)

Modalité d'évaluation : évaluation de travaux tout au long de l'année

Méthode : cours théorique en introduction suivi de travaux dirigés

Ressources : Poste informatique individuel, tablette graphique, logiciels : Toon Boom Harmony/Flash Animate/TV Paint/After Effects

· ANIMATION DIGITALE 3D

Professeur : Quentin Deleau/Antonin Hervet

Objectifs : Acquérir de bonnes connaissances en animation 3D : logiciel Autodesk MAYA

Compétences à acquérir : Bonnes notions des fondamentaux de la section animation du logiciel Autodesk Maya. Connaissance des outils d'animation sur Autodesk Maya.

- Comprendre l'interface général du logiciel.
- Renforcer les connaissances de l'interface de la section animation. (Outliner, graph editor, timeline ...)
- Bonnes compréhension des outils de transformation, des objets, contrôleurs d'animation et caméras.
- Connaissance et compréhension d'utilisation d'un "Rig" pour animation.
- Bonnes connaissances du pipeline 3D : gestion, organisation et sauvegarde des projets et fichiers d'animation (et ses différentes extensions)
- Savoir sortir des playblast d'animation 3D.
- Initiation à la modélisation.
- Initiation au lighting, shading

Modalité d'évaluation : Cours magistraux et exercices pratiques.

Méthode : Évaluation de travaux.

Ressources : Salle informatique, logiciel autodesk maya, logiciel quicktime, tablette graphique / cahier à dessins.

· ANIMATION TRADITIONNELLE 2D

Professeurs : Jean-Luc Ballester/Antonin Hervet/Intervenants

Objectifs : acquérir les principes de l'animation traditionnelle

Compétences à acquérir : Savoir animer un personnage en tenant compte des principes de base (Anticipation/Action//reaction, rythme, staging, arcs...)

- exercices de la balle etc
- Marches à caractère
- Anticipaton/Action/Reaction
- Lipsynch
- Jeu de mains
- Animation de FX

Modalité d'évaluation : évaluation de travaux tout au long de l'année

Méthode : cours théorique en introduction suivi de travaux dirigés

Ressources : salle de cours équipé d'un vidéo projecteur, matériel de dessin, table lumineuse

BILAN

Professeurs : équipe restreinte incluant le coordinateur

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Méthodes : présentation des travaux réalisés

Objectifs

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant durant l'année.

Contenu

Projection et présentation des travaux réalisés dans le semestre. Présentation orale et visuelle de ces travaux. Échanges avec les enseignants.

Évaluation

Qualité technique des réalisations. Cohérence du discours. Pertinence des références. Engagement de la démarche personnelle.

STAGE

Professeur : coordinateur de l'année

Type d'activité : Stage

Méthodes : activité développée dans une structure professionnelle artistique par le biais d'une convention

Objectifs

Acquérir une expérience dans le milieu professionnel de la création audiovisuelle, web et/ou jeu vidéo.

Contenu

Stage d'au moins 1 mois dans un studio de production d'animation ou jeu vidéo. Le stage se fera dans le cadre d'une convention entre l'école Lanimea et la structure après l'accord du professeur coordinateur de l'année. L'étudiant devra réaliser un rapport de stage qu'il remettra au professeur coordinateur de son année.

Évaluation

Contenu du rapport de stage