

## 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-3<sup>ème</sup> année

### Objectif

Acquérir les principes 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 2<sup>ème</sup> année de la Formation Initiale.

Les étudiants ayant déjà deux ans de formation équivalente dans un autre établissement peuvent à la suite d'un entretien et examen de dossier rentrer en 3<sup>e</sup> année du cursus.

**Pré requis** Maîtrise du dessin, bon niveau de culture générale et artistique et bon niveau en technique d'animation 2D digitale et traditionnelle

**Moyens techniques** Salle de cours équipé de vidéo projecteur ou atelier d'art plastique avec éviers, 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 d'enseignement et 3 à 6 mois



## La 3ème année vise à

- Se spécialiser en animation, en storyboard ou en décor/layout
- Gagner en autonomie pour se préparer à la vie active et au travail en studio
- Produire un film de commande d'un format très court non lucratif et collectif réalisé dans le cadre d'un partenariat avec une association, un studio, un établissement public, un école...
- Réaliser individuellement un projet libre sous forme d'un mini court-métrage, teaser, générique...
- Mentorat individualisé pour accompagner l'étudiant dans la suite de son activité.

Logiciels utilisés : Photoshop / Animate / Maya / After effects / TV Paint / Toon Boom

Un stage en entreprise de 1 à 6 mois conclut la formation.

## 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
- **Matthieu Glatigny** animateur 2D - Ecole des Gobelins
- **Antonin Hervet** animateur 2D - Ecole des Gobelins

## PLANNING de LA FORMATION

### POLE HISTOIRE, THEORIE des ARTS et LANGUE ETRANGERE

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

Professeur : Babette Vimenet/Alexandre Révérend  
Type d'activité : Théorie et mise en pratique  
Temporalité : 2 heures/semaine ou module sur 1 ou 2 jours  
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre  
Semestre : 5 et 6  
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 : 5 et 6  
Méthodes : cours magistraux et travaux dirigés

### POLE METHODOLOGIE, TECHNIQUE et MISE EN OEUVRES

- **Layout**

Professeur : Hélène Moinerie  
Type d'activité : Dessin de décor et layout posing  
Temporalité : 2 heures/semaine  
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre  
Semestre : 5 et 6  
Méthodes : travaux pratiques

- **Storyboard**

Professeurs : Jeanne Meister  
Type d'activité : Théorie et mise en pratique (atelier)  
Temporalité : 2 heures/semaine ou module (projet) sur plusieurs jours  
Travail de l'étudiant : 28 heures/semestre  
Semestre : 5 et 6  
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 : 5  
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 : 96 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

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 : 96 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : cours et travaux dirigés

## **POLE RECHERCHES et EXPERIMENTATIONS PERSONNELLES**

· **Animation toutes techniques**

Professeurs : Jean-Luc Ballester/Matthieu Glatigny

Type d'activité : Mise en oeuvre de mini court-métrages/projets de 30' maximum

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

Travail de l'étudiant : 112 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

Méthodes : production des projets en groupe

· **Pratique en autonomie**

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

Temporalité : 14 heures/semaine

Travail de l'étudiant : 196 heures/semestre

Semestre : 5 et 6

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 S5 et 80 heures en S6

Semestre : 5 et 6

Méthodes : 1 workshop en début de 4e semestre et 1 autre en début de 6e semestre et accréditation au festival d'Annecy en fin de 4<sup>e</sup> semestre

## **POLE BILAN**

- **Bilan préparatoire au diplôme**

Equipe pédagogique restreinte

Type d'activité : Bilan de fin de cursus

Semestre : 6

Méthodes : présentation des travaux réalisés

- **Epreuve de diplôme**

délivrés par minimum 3 professionnels des métiers de l'animation extérieurs à la formation

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestre : 6

Méthodes : présentation des travaux réalisés

## **POLE STAGE**

- **Stage en studio d'animation**

Type d'activité : Stage en entreprise

Temporalité : 2 à 6 mois à partir de fin juin

Travail de l'étudiant : 140 heures minimum

Semestre : 6

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

### · LAYOUT

**Professeur** : Hélène Moinerie

**Objectifs** : acquérir la technique de dessin de layout décor et posing

**Compétences à acquérir** : Savoir dessiner un décor avec les poses clés des personnages d'après les plans du storyboard en tenant compte des décors de références, des éléments animée (personnages, props, FX), des mouvements de caméra etc.

**Méthode** : Atelier, Travaux Pratique

**Ressources** : salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur et matériel de dessin et/ou poste informatique avec photoshop

**Modalité d'évaluation** : Contrôle continu

### · SCENARIO et SEMIOLOGIE de l'IMAGE

**Professeur** : Babette Vimenet/Alexandre Révérend

**Objectifs** : Savoir écrire des épisodes pour les différents formats - Gestion des contraintes liées à la technique (3D) ou aux demandes du diffuseur. L'écriture et les contraintes budgétaires d'une production. L'écriture et les contraintes liées aux productions internationales : habitudes, culture et éducation.

**Compétences à acquérir** : construction d'une histoire - écriture de dialogues. Décrypter les phénomènes de mode dans le langage, savoir ce qu'on veut transmettre, à qui et pourquoi.

**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

**Professeurs** : Jeanne Meister

**Objectifs** : savoir storyboarder, mettre en scène par le dessin un scénario

**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. Notion de rythme et savoir adapter son écriture au format et au genre (cartoon, pré school, aventure, humour, soap opera...)

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

**Méthode** : atelier en groupe sur les projets, mini court-métrages

**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, des FX, des props, lipsynchs, actions complexes en tenant compte des principes de base (Anticipation/Action/reaction, rythme, staggings, 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

**Professeurs** : Quentin Deleau/Antonin Hervet

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

**Compétences à acquérir** : Maîtrise des fondamentaux de la section animation du logiciel Autodesk Maya. Connaissance des outils d'animation pour être capable d'utiliser d'autres logiciels d'animation 3D.

- Maîtriser l'interface de la section animation. (Outliner, graph editor, timeline ...)
- Maîtrise des outils de transformation, des objets, contrôleurs d'animation et caméras.
- Connaissance et compréhension d'utilisation d'un "Rig" complexe pour animation.
- Maîtrise du pipeline 3D : gestion, organisation et sauvegarde des projets et fichiers d'animation (et ses différentes extensions).
- Savoir sortir des playblast d'animation de qualité professionnelle.
- Connaissances en 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.

## · **MODULES ANIMATION toutes techniques**

**Professeurs** : Jean-Luc Ballester/Antonin Herve/Matthieu Glatigny

**Objectifs** : savoir concevoir des séquences de film d'animation complètes

**Compétences à acquérir** : Mise en situation de production réelle sur un mini court-métrage de 30' maximum (type pub, générique etc)

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

**Méthode** : cahier des charges et mise en oeuvre technique de la commande ou de l'exercice

**Ressources** : salle de cours équipé d'un vidéo projecteur, matériel de dessin, table lumineuse, postes d'infographie, salle stop motion

## **BILAN ET BILAN PREPARATOIRE AU DIPLÔME**

**Enseignant** : 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 le semestre.

### **Contenu**

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

### **Évaluation**

Qualité des réalisations. Cohérence du discours.

Pertinence des références. Engagement de la démarche personnelle.

## **STAGE**

**Enseignant** : 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 deux 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