

## 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<sup>ème</sup> 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 1<sup>ère</sup> 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 2<sup>e</sup> 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 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** 1072 heures sur 31 semaines de 8h30 à 17h30 et 2 à 6 semaines de stage

## La 2ème année permet de

- Acquérir la maîtrise des outils numériques principalement 2D et 3D
- 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 de 2 à 6 semaines 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
- **Sylvie Lefrançois** professeur d'anglais
- **Sibille Wsevoljksy** Médiatrice culturelle au musée des Beaux-Arts de Rouen

## PLANNING de LA FORMATION

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

#### · Histoire de l'Art

Professeur : Sibille Wsevoljsky  
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/Ingrid Gogny  
Type d'activité : Théorie et mise en pratique  
Temporalité : 2 heures/semaine ou module sur 1 ou 2 jours  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : cours magistraux et travaux dirigés

#### · Langue vivante-Anglais

Professeur : Sylvie Lefrançois  
Type d'activité : Pratique de langue étrangère  
Temporalité : 2 heures bi-mensuelles en 1/2 groupe  
Travail de l'étudiant : 14 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 : 28 heures/semestre  
Semestre : 3 et 4  
Méthodes : Atelier de pratique

· **Anatomie, croquis modèle vivant**

Professeurs : Hélène Moinerie  
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 : 56 heures/semestre  
Semestre : 3  
Méthodes : cours et atelier de pratique

· **Montage**

Professeurs : Freid Lachnowicz  
Type d'activité : Initiation technique et théorique  
Temporalité : variable en fonction des exercices  
Travail de l'étudiant : 20 heures/semestre  
Semestre : 3  
Méthodes : cours et atelier de pratique

## **POLE RECHERCHES et EXPERIMENTATIONS PERSONNELLES**

· **Projet sur commande ou réalisation en conditions réelles** (écriture, character design, stop motion, storyboard, animation...)

Professeurs : Equipe pédagogique

Type d'activité : Initiation technique et théorique

Temporalité : variable en fonction du projet

Travail de l'étudiant : 76 heures/semestre

Semestre : 4

Méthodes : cours et atelier de pratique

### · **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 : 214 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : atelier pratique

### · **Special event**

Type d'activité : Atelier de pratique, projections, conférences, invités professionnels du secteur, débats...

Temporalité : en fonction des occasions

Travail de l'étudiant : 16 heures/semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : atelier de pratique

### · **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

Semestre : 4

Méthodes : accréditation au festival d'Annecy en fin de 4<sup>e</sup> semestre

## **POLE BILAN**

### · **Bilan**

Equipe pédagogique restreinte

Type d'activité : Bilan de fin de semestre

Semestre : 3 et 4

Méthodes : présentation des travaux réalisés

## **POLE STAGE**

### **· Stage en studio d'animation**

Type d'activité : Stage en entreprise

Temporalité : 2 à 6 semaines entre fin juin à fin septembre

Travail de l'étudiant : 70 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** : Sibille Wsevoljsky

**Objectifs** : Comprendre les fondamentaux du langage plastique. Connaître les grands courants artistiques et savoir identifier ce qui les caractérise. 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/Ingrid Gogny

**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 Pratiques

**Ressources** : salle de cours équipée d'un vidéoprojecteur **Modalité d'évaluation** : Contrôle continu

### · LANGUE VIVANTE :

**Anglais Professeur** : Sylvie Lefrançois

**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

**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
- Anticipation/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