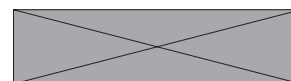


DNMADe
mention *Animation*

Parcours
Cinéma d'animation 3D



Avant-propos Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design est une formation sur 3 ans, à plein temps.
Le titulaire du DNMA De Animation est un professionnel des secteurs du cinéma d'animation et du documentaire.

La mention Animation propose 2 parcours différents :
- Cinéma d'animation 3D
- Images et animations didactiques ou documentaires

Parcours CINEMA D'ANIMATION 3D Effectif : 12 étudiant-e-s

Ce parcours prépare aux métiers de l'animation 3D. Le travail de conception, de recherche et de réalisation y sont étroitement associés. Une place fondamentale est réservée à la maîtrise du dessin, à la conception plastique et artistique aux savoirs théoriques et aux autres formes d'animation 2D et stop motion.

Ce parcours permet à l'étudiant de découvrir et s'approprier les étapes majeures de l'élaboration d'un film de cinéma d'animation 3D :

- L'élaboration d'un scénario et d'une bible de film d'animation.
- Le travail du story-board.
- Le design des personnages (character design) et le travail de model sheet.
- L'animatique 2D et 3D.
- La maîtrise des outils spécifiques de l'animation 3D :
 - modélisation des personnages et du décor,
 - texturing éclairage, prise de vue,
 - mise en place des contrôleurs d'animation d'un personnage,
 - animation des personnages en 3D.
- Le compositing.
- Le montage final et le travail sonore : design sonore + musique (en partenariat).

Objectifs de ce parcours

L'objectif global de ce parcours est de développer chez l'étudiant une posture de designer-auteur capable de concevoir un film personnel et cohérent, dont les intentions sont claires dans les projets proposés.

Pour parvenir à ce niveau de compétence, la formation insiste sur les fondamentaux, inhérents à l'École Estienne : une pratique intensive du dessin et de l'expression graphique et plastique ; mais aussi des ateliers d'écriture, permettant de formuler au plus juste les scénarios des films, et toutes les autres disciplines qui viennent appuyer et enrichir la formation.

Les postures que l'on souhaite développer chez les étudiants sont :

- un goût du travail de l'image, de l'informatique et une appétence pour le volume et les logiciels 3D ;
-

- un esprit ouvert et créatif, tourné vers l'expérimentation et le travail en groupe ;
- de la curiosité pour des champs de connaissance divers ancrés dans le monde contemporain et la volonté d'apporter un regard singulier et engagé.

Au cours de la formation, l'étudiant acquerra différentes compétences associées :

- l'étude du scénario (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, montage et temporalité) ;
- la maîtrise des moyens de représentation et de l'expressivité lors du travail de la bible et des recherches visuelles ; la maîtrise du vocabulaire et des moyens spécifiques (model sheet et storyboard) pour concevoir un film d'animation ;
- le développement d'un socle culturel général et spécifique au cinéma permettant l'appropriation et la compréhension critique de connaissances ;
- la connaissance des outils numériques pour réaliser un film d'animation ;
- la conduite d'une démarche de création, seul ou en équipe, fictive ou en partenariat ;

Débouchés

Poursuites d'études

- Les étudiants poursuivent dans les écoles d'animation de leur choix pour approfondir leurs connaissances (Gobelins Annecy et Paris, Ensad, ATI, Esma, Emca...)
- Les étudiants peuvent intégrer un DSAA ou Master Design.

Champ professionnel

- Les étudiants intègrent une agence et travaillent sur des projets d'animation (longs et courts métrage, séries, publicités...) dans la partie conception (storyboard, character design) ou dans la partie production (modeling, animation, skinning, rigging, décor, matte painting, compositing, effets spéciaux...)
-

PREMIÈRE ANNÉE (S1 / S2)

Parcours CINEMA D'ANIMATION 3D

APERÇU DE LA PREMIÈRE ANNÉE La première année de formation consiste en l'initiation aux fondamentaux du cinéma d'animation 3D.

Transversalité Une transversalité entre les cours et vers d'autres parcours (tels que Images et Animations Didactiques et Documentaires) de manière ponctuelle ou hebdomadaire, est envisagée pour mixer, brasser les compétences et savoirs-faire des étudiants.

Stage d'observation Le stage d'observation active de 1 à 2 semaines fera l'objet de la conception d'un reportage visuel intégrant la pratique du carnet de croquis ou le montage vidéo.

Workshops & partenariats Des workshops viennent ponctuer l'année sur des sujets spécifiques encadrés par des professionnels ou dans un cadre professionnalisant. Des partenariats sont proposés dans l'année pour mettre l'étudiant en situation concrète de commande.

Entretiens de positionnement A la fin de chaque semestre, l'étudiant passe un oral et expose ses travaux à un ensemble de professeurs de la formation, pour échanger et discuter de sa progression au sein de la formation.

Semestre 1 / les fondamentaux Le premier semestre est orienté vers une pratique poussée du dessin pour acquérir les fondamentaux de l'expression graphique et plastique, d'un travail d'écriture, d'expression écrite, d'un niveau de langue commun, et les disciplines associées telles que story-board et model sheet et l'étude du mouvement. Il est aussi consacré à la prise en main des différents logiciels de base (suite Adobe), des logiciels d'animation 3D et 2D, des logiciels de montage. La méthodologie de travail est abordée.

Un cours de soutien est amené pour renforcer la pratique du dessin ce premier semestre.

Workshop d'intégration : durant les deux premières semaines, l'étudiant va engager un travail autour d'une thématique définie dans les différentes disciplines de la formation et par l'élaboration d'un court film en groupe. Ces deux semaines permettent de présenter les enseignements et leurs spécificités, et au groupe de se connaître et se constituer. La restitution se fait sous la forme de rendus de dossiers et oraux.

Semestre 2 / l'approfondissement des savoirs-faire, renforcement du projet. Le semestre 2 entre plus spécifiquement dans les problématiques de la création d'un projet de cinéma d'animation 3D sous la forme d'un court-métrage. Les différents savoirs-faire sont investis dans le projet et donnent sens à l'ensemble. En fin de semestre la modélisation organique de personnage est abordée.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 1 & 5 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 1.1 & 5.1 HUMANITÉS - LETTRES - CINÉMATOGRAPHIE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	<i>2h30 h en demi-groupe & en commun avec le parcours Images & animations didactiques ou documentaires</i>
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier & expérimenter les notions de genres, registres, courants littéraires et culturels • Analyser et comprendre les codes, enjeux, structure de la narration & du scénario • Réinvestir, maîtriser les techniques de la narration : vers la scénarisation • Analyser et comprendre les étapes importantes de l'histoire du cinéma, les procédés de création, les enjeux • Comprendre les mécanisme de l'analyse filmique • Harmoniser l'expression écrite et orale : ateliers d'écriture, exposés
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir des connaissances & un socle commun dans la culture littéraire & culturelles • Acquérir des connaissances & compétences dans l'écriture littéraire & scénaristique • Acquérir des connaissances autour de la création d'univers diégétiques : de la recherche à l'écriture • S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet • Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • De la conceptualisation d'un univers créatif, de la documentation, vers la rédaction et la soutenance • L'écriture scénaristique au service de l'atelier • Participation à des visites de lieux culturels & patrimoniaux & sorties culturelles • Vers l'autonomie dans la recherche documentaire • Projection d'oeuvres cinématographiques essentielles • Parcours commenté de l'histoire du cinéma
modalités d'évaluation	Contrôle continu

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 1 & 5 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 1.1 & 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	En commun avec le parcours <i>Images & animations didactiques ou documentaires</i>
objectifs de l'enseignement	Semestre 1 • Initier au questionnement philosophique appliqué à des sujets d'esthétique et de sciences humaines. Semestre 2 • Montrer en quoi cette démarche oriente et enrichi le travail du designer.
compétences visées	Semestre 1 • capacité à lire et à analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels. • donner les éléments fondamentaux d'une culture théorique en esthétique et en sciences humaines. Semestre 2 • aptitude à développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème. • développer l'esprit critique en sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Semestre 1 • Le cours s'appuie sur des textes classiques et contemporains, qui peuvent appartenir au champ proprement philosophique, mais aussi anthropologique, sociologique, psychologique... En les mettant en regard de productions d'art (appliqué ou non), on avancera dans la compréhension des enjeux du design. Semestre 2 • Le dialogue entre ces différentes conceptions initie une réflexion à laquelle les étudiants participent activement.
modalités d'évaluation	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 1 & 5 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 1.2 & 5.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN & DES TECHNIQUES
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	En commun avec le parcours <i>Images & animations didactiques ou documentaires</i>
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisition des connaissances relatives aux grandes périodes et aux grandes œuvres de l'histoire de l'art et des arts appliqués. • Intégration des éléments spécifiques à l'histoire et l'industrie du cinéma en général et du cinéma d'animation en particulier.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la chronologie • Identifier les œuvres et les artistes • Connaître l'essentiel des enjeux culturels, historiques et techniques • Savoir utiliser le vocabulaire spécifique • Maîtriser les méthodes d'analyse • Construire une recherche documentée
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours illustré et commenté de l'histoire de l'art et du cinéma. • Explication des grandes étapes chronologiques • Acquisition d'un glossaire spécifique et débat critique autour des notions et des concepts utilisés dans le domaine • Projection d'œuvres cinématographiques essentielles • Analyse formelle et sémantique des œuvres • Eclairage et définition des grands courants artistiques • Acquisition d'un glossaire spécifique • Théorie du cinéma (raccords, transition, montage, mouvement image et sons) • Spécificité de l'animation (2D et 3D) • Les structures du récit cinématographique • Entretiens sur les films (de leur choix) vus par les étudiants
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Exposés sur des créateurs illustreurs (choix du thème par tirage au sort). • Questions de cours à l'écrit. • Questionnement à l'écrit après projection.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.1 & 6.1 OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	En commun avec le parcours <i>Images & animations didactiques ou documentaires</i>
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• exercer l'attention, l'observation sensible du visible, formes et couleurs• construire une pratique intensive du dessin et de l'expression graphique et plastique• expérimenter outils et supports variés pour permettre de découvrir leurs qualités spécifiques.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• rendre l'étudiant capable de s'approprier les divers moyens d'expression plastiques et graphiques.• Affirmer une posture et écriture personnelle permettant, soit de répondre à une commande, soit d'élaborer un projet visuel en autonomie ou en équipe.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• situations d'observation et de traduction graphique d'un espace, représentation d'objets et de figures sous divers angles, repérage des directions des proportions, placement des valeurs d'ombres et de lumières.• situations d'observation et d'analyse de la couleur. sensibilisation et compréhension des rapports de contrastes chromatiques. Élaboration d'images mettant en jeu progressivement des relations colorées simples, puis plus complexes.• dialogue et collaboration interdisciplinaire permettant d'exploiter des productions élaborées en pratique plastique dans le champs de la création d'animation 3D.• travail de dessins et de photos sur les notions de champs visuel, de cadrage, de point de vue, à partir de maquettes volumétriques.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• contrôle continu L'étudiant est évalué de manière individuelle ou en groupe suivant les projets conduits.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.2 & 6.2 TECHNOLOGIES & MATÉRIAUX
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	En commun avec le parcours <i>Images & animations didactiques ou documentaires</i>
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• Découvrir les possibilités expressives et structurelles des matériaux utilisés dans le champ du design graphique / de l'animation• Développer une démarche de création raisonnée à travers des représentations en volume• Se familiariser avec des technologies de fabrication analogiques et numériques
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Expérimenter autour des notions de matière, de texture, de lumière• Passer d'une représentation bidimensionnelle codifiée à une représentation tridimensionnelle• Concevoir et fabriquer des maquettes d'intention pour représenter synthétiquement un espace ou un produit• Acquérir les bases dans la manipulation des outils de fabrication numériques (modélisation et impression 3D, dessin vectoriel et découpe laser)
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Sous forme d'atelier favorisant la manipulation De projets collectifs transversaux en relation avec d'autres disciplines. <ul style="list-style-type: none">• Les cours s'appuient sur des démonstrations et une mise en commun des expérimentations menées par les étudiants.
modalités d'évaluation	Contrôle continu Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier graphique, maquette, présentation orale

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.2 & 6.2 TECHNOLOGIE & MATÉRIAUX
objectifs de l'enseignement	<p>SON</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écriture sonore à l'image. <p>De la prise de son au montage, prise en main technique et questionnement esthétique.</p>
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage, mixage. Enregistrement et fabrication de bruitages au service d'un film. • Apprentissage artistique : sensibilisation à la dramaturgie sonore, l'écriture du son au service d'un film tenant compte des contraintes perceptives
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>S1 • Initiation théorique 1/2 (perception auditive / sensible - traitement du signal - technique numérique / analogique)</p> <ul style="list-style-type: none"> • manipulation de matériel numérique et analogique autour du son : micro/ carte son/console son/ hauts parleurs / enregistreur direct to • écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage • Pratique d'écriture sonore : enregistrement / montage (ZOOM H2 - Premiere pro sur ordinateur) <p>S2 • Initiation théorique 2/2 (perception auditive /sensible</p> <ul style="list-style-type: none"> • traitement du signal-compression) • Pratique du bruitage • enregistrement synchrone en studio (micro/ carte son/ ordinateur/ logiciel protocols) • écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage + analyse spectrale, analyse de l'intention du compositeur tenant compte du contexte historique et géographique et politique, réflexion-échanges sur les impressions induites.
modalités d'évaluation	Rendu de fichiers sonores issus d'exercices spécifiques

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.3 & 6.3 OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• Apprentissage et compréhension des outils numériques de base sous forme de projets et workshops.• Apprendre à communiquer, médiatiser et développer un projet (création de concept : mise en forme de moodboards), le déployer [le concept] sur un support qui induit un logiciel d'élaboration donné.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Maîtrise des outils : Illustrator, Photoshop, Indesign, Premiere et After Effects.• Capacité à lier ces différents logiciels au sein d'une création, et optimiser les potentialités de chacun de ces outils.• Mobilité de conception et d'élaboration (direction artistique et déploiement de concept en fonction du support).• Compréhension théorique et technique de l'image numérique et distingo avec l'image imprimée.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Alternance entre cour théorique & apprentissage par la pratique et l'expérimentation.• Apprentissage sous forme de projet.• Proposer lien entre projets, pour qu'ainsi l'étudiant fabrique du concept à l'objet fini son projet (du brainstorming/moodboard (indd) jusqu'à la post-production de sa création).• Création et constitution avec les étudiants d'une archive en ligne, de leur veille numérique (artiste, designer, animateur, etc) - ressources mises à jour hebdomadairement• Partage en classe : exposé par l'étudiant ayant sélectionné la production, échange & observation quant à la technique de mise en œuvre pour la création et aux logiciels potentiellement employés (si besoin : workshop sur cette technique, au cour suivant).
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• contrôle continu

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.4 & 6.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• consolidation et développement de la maîtrise de l'anglais• formation des étudiants à communiquer dans un cadre personnel mais aussi professionnel.
compétences visées	Développer les quatre compétences (production de l'oral, de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit); acquérir d'un lexique spécifique à la formation et d'une culture de l'art et du design international. Est visée l'autonomie de l'étudiant dans la communication.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audio/audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prendre en compte l'actualité, notamment culturelle.
modalités d'évaluation	Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

mention	ANIMATION
----------------	------------------

parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
-----------------	------------------------------

pôle d'enseignement	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 2.5 & 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

objectifs de l'enseignement	Appréhender les fondamentaux de la discipline que le futur diplômé sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.
compétences visées	Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'entreprise.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	S 1 fondamentaux de la discipline avec traitement en classe à partir d'une vidéo-projection S 2 Formation en petits groupes, en salle avec postes informatiques. Le statut de l'activité et les procédures d'enregistrement.
modalités d'évaluation	Sur table, un sujet avec documents et questionnements.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 3.1 & 7.1 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• Ouverture vers d'autres formes d'animation et développement de l'esprit de recherche
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• développer et approfondir les connaissances autour de diverses pratiques de l'animation, et la réalisation de courts films, personnels.• développer l'écriture singulière de chacun.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• sous la forme d'exercices• travail individuel le plus souvent
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• contrôle continu• selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 3.1 & 7.1 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE
objectifs de l'enseignement	<p>STORYBOARD & MODELSHEET</p> <p>S1 : Apprentissage des codes du storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • apprentissage de la grammaire filmique • apprentissage du dessin de storyboard • Apprentissage de la gestion et de la hiérarchisation des informations cinématographiques • Apprentissage du storyboard comme outil de communication <p>S2 : apprentissage du model sheet</p> <ul style="list-style-type: none"> • apprendre à utiliser des univers de références pour constituer un ou des personnages • Apprendre à rechercher un caractère spécifique / contexte • Apprendre à dessiner un personnage sous tous les angles • Apprentissage des codes de représentation du model sheet sous tous les angles nécessaires à un turn personnage
compétences visées	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier des composantes filmiques et des codes du storyboard • Comprendre le vocabulaire spécifique • Maîtriser des outils de communication (schémas, visuels et informations textuelles) • Comprendre la cohérence filmique • Savoir travailler en groupe et en individuel <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'approprier les codes de représentation du model sheet • Acquérir la mobilité de recherche d'un caractère design / identité • Comprendre les enjeux de la recherche de personnage / tonalité du film • Savoir travailler en groupe et en individuel
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • Exercices de traduction graphiques et verbales de séquences cinématographiques • Travail en groupe et/ou individuels • Mise en commun des propositions visuelles • Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • individuellement et en groupe-classe • travaux écrits + présentation orale + fichiers numériques

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 3.2 & 7.2 PRATIQUE & MISE EN ŒUVRE DU PROJET
objectifs de l'enseignement	<p>en lien avec le cours de STORYBOARD et MODELSHEET</p> <p>S1 • Analyse et compréhension d'une demande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage de la hiérarchisation des informations • Apprentissage dans la recherche de références • Apprentissage de la diversité <p>S2 • Approfondissement de la conduite de recherche</p> <ul style="list-style-type: none"> • mise en oeuvre de la diversité des outils de recherche • mise en oeuvre de la convergence des analyses menées • apprentissage de la formulation de pistes et de notions • mise en oeuvre de compte-rendus
compétences visées	<p>S1 • S'approprier des outils d'analyse, de discrimination, de synthèse et de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve de réactivité face à une demande • Faire preuve d'ouverture et de mobilité dans des champs de recherche spécifique • Savoir communiquer par l'image, l'oral ou d'autres médias • Savoir travailler en groupe et en individuel <p>S2 • Approfondir les capacités d'appropriation en vue de la mise en oeuvre de projet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir rédiger et verbaliser • Savoir schématiser • formuler des notions plastiques et cinématographiques • Faire preuve de réactivité à la scénarisation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>S1 Exercices rapides et mobiles ; travail en groupe et ou individuel ; mise en commun des réponses aux exercices ; suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe ; suivi de projets provenant d'un autre enseignement</p> <p>S2 Exercices d'approfondissement d'une démarche en construction ; confrontation et enrichissement des pistes proposées lors d'un exercice ; travail en groupe et ou individuels ; suivi individualisé des étudiants ; suivi de projets provenant d'un autre enseignement</p>
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • individuellement et en groupe-classe • travaux écrits + présentation orale + fichiers numériques

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 3.2 & 7.2 PRATIQUE & MISE EN ŒUVRE DU PROJET
objectifs de l'enseignement	<p>S1 • Apprentissage de l'animation 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage de la modélisation • Apprentissage du rendu 3D • Apprentissage du montage et de la post-production <p>S2 • Apprentissage de l'animation de personnages 3D simples</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondissement du rendu 3D • Approfondissement du montage et de la post-production • Apprentissage de la modélisation organique de personnages
compétences visées	<p>S1 S'approprier les outils de bases d'un logiciel 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte et manipulation du logiciel : déplacement dans l'espace 3D, principaux menus de l'interface. • Notion de clé d'animation et d'intervallage en 3D. • Modélisation d'objets simples à partir de formes 2D. • Matériau et texturing simple. <p>S2 • Maîtriser la Notion de hiérarchie, de personnage hiérarchisé et de cinématique avant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des animations de personnage hiérarchisé en cinématique avant • Réaliser des animations de texture • Placer et animer la caméra • Avoir des notions d'animatique / layout • Maîtriser les éclairages
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • Cours et tutoriaux sous forme de fichiers pdf • Démonstrations en réseau sur le logiciel permettant aux étudiants la manipulation en simultané • Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe • Exercices d'animation de rebonds de balles • Micro-projet d'animation • Projet de court-métrage d'animation 3D avec des personnages de type pantin articulé
modalités d'évaluation	Évaluation des fichiers image / animation / vidéo / 3D réalisés

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 3.3 & 7.3 COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• Travailler la conceptualisation, la rédaction, l'argumentation d'un projet : autour de la Bible• Rechercher des partenariats et projeter / travailler une posture professionnelle dans des propositions de projet• Développer l'esprit critique par un travail personnel mais aussi au sein d'une équipe
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Questionner, analyser, formuler une démarche créative : de la prise de notes, la conceptualisation à la restitution sur support multiple.• Questionner sa place dans la conception & la restitution d'un projet : se questionner, questionner l'autre. Du travail autonome au travail en équipe. Savoir imposer ses choix mais aussi travailler ceux des autres.• Avoir des compétences rédactionnelles, conceptuelles, oratoires.• Produire un discours argumenté, à l'écrit comme à l'oral pour aider son récepteur à comprendre la démarche créative dans son ensemble.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Travailler autour de projets en synergie avec les équipes• Pratique de l'oral : exposés, présentation devant le groupe, présentation devant des professionnels• Pratique de l'écrit & écritures diverses ; prises de notes, cartels, objets éditoriaux...
modalités d'évaluation	Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.)

mention	ANIMATION
----------------	------------------

parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
-----------------	------------------------------

pôle d'enseignement	UE 4 & 8 Professionnalisation
enseignement constitutif	EC 4 & 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDES

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• ouvrir le champ de la culture de la spécialité par des visites, par des rencontres avec des professionnels, par des «leçons» avec les spécialistes d'une discipline liées au cinéma et/ou à l'illustration.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• développer la culture et la connaissance de la spécialité de la formation.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• sous la forme d'échanges, de workshop, de la participation à des événements extérieurs.
modalités d'évaluation	Contrôle continu.
