
DEUXIÈME ANNÉE (S3 / S4)

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

APERÇU DE LA DEUXIÈME ANNÉE

Les semestres 3 et 4 prolongent l'acquisition des fondamentaux 3D autour de l'animation de personnage au travers de cours et d'exercices spécifiques. Ils forment à deux logiciels d'animation (3DsMax et Maya) ainsi qu'aux logiciels de montage et d'effets spéciaux.

Les enseignements transversaux et pratiques permettent d'approfondir le travail de conception artistique en animation (décors, personnages, narration, scénarisation visuelle).

Les projets proposés croisent tous les domaines de la conception à la réalisation et impliquent les différents pôles d'enseignement.

Durant les deux semestres, chaque étudiant doit aussi concevoir et réaliser un court-métrage sur un thème travaillé en commun avec le pôle Humanités.

Au travers de cette expérience individuelle, il pourra aborder toutes les étapes de conception (scénario, bible, storyboard, recherches, model sheet personnage...), de fabrication (modélisation personnage et décor, animatique, animation...) et de post-production (montage et son).

Workshops

Dans la continuité de la transversalité entre cours et parcours mise en place dès la première année, les workshops répondent à des partenariats institutionnels (notamment le RMN Grand Palais) et se constituent en micro-agences.

Entretiens de positionnement

Des entretiens de positionnement ont lieu en fin de semestre où l'étudiant présente ses travaux et ses perspectives. Cela lui permet de faire un bilan actif de sa formation.

Conférences

Des conférences universitaires autour du cinéma d'animation ponctuent l'année et une initiation à la méthodologie de recherche est engagée en perspective de l'année 3.

Projet de diplôme

En fin de quatrième semestre, l'étudiant engage un questionnement personnel lié aux différents domaines du cinéma d'animation afin de définir le contexte, les enjeux et le champ d'application de son mémoire de semestre 5. Ce dernier sera le support au développement du projet de film de diplôme.

Stage

Entre le semestre 4 et le semestre 5, un stage de 3 mois en milieu professionnel est prévu afin de mettre en œuvre et consolider les acquis de la formation. Il fera l'objet d'un retour d'expérience pluri-médias qui sera réalisé lors d'un workshop en ouverture de semestre 5.

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.

Commission pédagogique

Constituée par un enseignant-chercheur, l'inspection académique, un professionnel, des professeurs référents et deux étudiants, la commission fait le bilan de chaque semestre et valide les ECTS des étudiants selon les notes obtenues et le présentiel.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 9 & 13 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 9.1 & 13.1 HUMANITÉS Lettres - Cinématographie
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à conceptualiser & structurer sa pensée • Organiser une recherche documentaire ; faire un choix, sélectionner pertinemment les éléments, classer les informations, hiérarchiser • Travailler l'exercice de synthèse : enregistrer une information, trier les éléments, organiser une restitution claire à l'écrit & l'oral • Réinvestir, maîtriser les techniques de la narration ; vers la scénarisation • Travailler en interdisciplinarité avec le studio autour du film de fiction de fin d'année • Acquisition de connaissances relatives aux grands courants de l'histoire du cinéma & de l'histoire de l'animation; vision diachronique & synchronique
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et reconnaître les principaux courants dans l'histoire du cinéma & de l'animation ; comprendre les enjeux des courants, leur apport, les thèmes et principes de création, comment cet apport nourrit notre présent • Développer son regard critique, argumenté sur notre monde : formation structurée autour d'ateliers d'écritures-scénarii qui visent à développer l'imaginaire, s'essayer à des exercices d'écriture • Construire une recherche documentée • Conceptualiser, se documenter, rédiger un scénario & une « bible » • S'exprimer & exprimer : communiquer et argumenter un projet/ s'exprimer dans son projet
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours illustré et commenté de l'histoire du cinéma et de l'animation ; les étapes chronologiques, le vocabulaire spécifique, projection d'œuvres essentielles, analyse formelle et essentielle, comprendre la structure d'un récit • Conceptualiser/rédiger un univers de narration (bible, scénario, récit, narration documentaire...) • Création et conceptualisation d'un personnage de fiction ; travail sur la narration fictionnelle • Atelier d'écriture autour d'exercices variés : vers l'écriture argumentée et le développement d'un point de vue • Apprendre à constituer un dossier d'analyse : choix du sujet, problématisation, élaboration d'un plan, rédaction... • Participation à des visites de lieux culturels et patrimoniaux, sorties pédagogiques • S'exprimer/exprimer : communiquer et argumenter un projet/ s'exprimer dans son projet
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation des carnets de veille culturelle • Evaluation à l'écrit de dossiers & travaux d'écriture • Evaluation orale d'exposés

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 9 & 13 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 9.1 & 13.1 HUMANITÉS Philosophie
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• Réfléchir à une question d'esthétique abordée de manière pluridisciplinaire. Exemples : L'originalité (2019-2020) ; Le pouvoir des images (2020-2021)...• Entrer dans la complexité éclairante d'un discours universitaire, avec ses codes et ses exigences propres, appartenant au champ des sciences humaines (philosophie, histoire de l'art, sociologie, anthropologie, sémiologie...)• S'initier aux visées d'une démarche de recherche
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Savoir prendre des notes précises (éventuellement, notes scripto-visuelles)• Synthétiser un propos complexe• Rédiger de manière claire en identifiant les concepts structurants
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Durant l'année scolaire, organisation de deux journées d'étude relatives à une thématique d'esthétique (rédaction d'un argumentaire et élaboration d'une bibliographie spécifique). Des intervenants extérieurs présentent leur communication sous la responsabilité de l'organisateur. Après chaque conférence, le modérateur revient sur les thématiques ou les problèmes essentiels et engage la discussion avec les auditeurs. A la fin de la journée, les étudiants mettent au point leur note de synthèse sur les trois conférences auxquelles ils ont assisté.
modalités d'évaluation	Note de synthèse.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 9 & 13 Enseignements génériques
enseignement constitutif	EC 9.2 & 13.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN & DES TECHNIQUES Cinématographie
objectifs de l'enseignement	<p>Maîtriser les définitions des notions liées à la réalisation cinématographique</p> <p>Comprendre la narration cinématographique : données spatiales, données temporelles, effets de perception, degrés d'intensité.</p> <p>L'effet de réalité en cinéma d'animation : mouvements, voix, regard.</p> <p>L'effet de distance en cinéma d'animation : un monde recomposé par le graphisme, le modèle et la lumière.</p> <p>Le cinéma : un art composite qui inclut tous les autres arts (peinture, littérature, musique, etc.).</p> <p>De la relation entre les métiers du design et le cinéma.</p> <p>Mise en situations historique et économique des films.</p> <p>Développement des capacités d'analyse filmique.</p>
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> • maîtriser des données historiques et artistiques relatives au cinéma en général et au cinéma d'animation en particulier. • reconnaître les effets produits par le cinéma. • comprendre et maîtriser l'usage du vocabulaire spécifique. • savoir se documenter et élaborer une argumentation à partir de thématiques liées au cinéma. • intégrer des notions et des analyses aux démarches pratiques de réalisation des films.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Exposés thématiques à partir de films choisis et projetés.</p> <p>Discussion autour des films visionnés en dehors des horaires de cours.</p> <p>Reprise synthétique des grandes notions sous forme de mémentos écrits.</p> <p>Cours spécifique autour des grands moments de l'histoire du cinéma et des média audiovisuels.</p>
modalités d'évaluation	<p>Un dossier écrit et illustré sur une thématique cinématographique proposée par chaque étudiant puis validée en cours.</p> <p>Cette validation fait l'objet d'une discussion collective.</p>

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.1 & 14.1 OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• renforcement du dessin, character design, décors• approfondissement du travail chromatique / décor ambiance orienté animation,• travail sur la mise en oeuvre d'univers sensibles, didactiques et éloquents,• traduction en image du séquençage, questionnement sur les natures de l'image et des formes narratives variées• développement d'une culture ouverte de l'image (fixe et animée)• exploration et appropriation des mixités graphiques et plastiques
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir articuler des outils de réflexion et conduire des propositions variées• maîtriser des outils spécifiques pour dessiner et explorer des formes de plasticité• savoir construire une mise en récit• savoir explorer une plasticité spécifique à la narration et au décor• savoir travailler en équipe et en autonomie• savoir argumenter un propos et une démarche
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Ensemble de références choisies dans le champ des arts visuels, de l'animation, de la cinématographie et de la mise en scène Mutualisation des réflexions et recherches Travail en groupe associant des compétences variées et ouvertes (3D et IADD)
modalités d'évaluation	Evaluation en contrôle continu Présentations orales Présentations pluri-médias

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.2 & 14.2 TECHNOLOGIES & MATÉRIAUX
objectifs de l'enseignement	Aborder une culture ouverte de l'image (fixe et animée) Explorer une variété d'outils graphiques et plastiques Prendre en charge des formes narratives
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• maîtriser des outils spécifiques pour dessiner et explorer des formes de plasticité• savoir articuler une plasticité à une mise en récit• savoir travailler en équipe et en autonomie• mettre en œuvre des moyens visuels et narratifs
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Un choix de références dans le champs des arts visuels (dessin, illustration, bande dessinée, graphisme) et des arts de la mise en scène (théâtre, cinéma, marionnettes) est convoqué pour appuyer la réflexion et la pratique de chacun. Le travail en équipes (3D + Images animées) fait dialoguer les compétences et les sensibilités
modalités d'évaluation	Evaluation en contrôle continu

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.2 & 14.2 TECHNOLOGIES & MATÉRIAUX
objectifs de l'enseignement	SON <ul style="list-style-type: none">• Écriture sonore à l'image.• De la prise de son au montage, prise en main technique et questionnement esthétique.
compétences visées	S3 <ul style="list-style-type: none">• apprentissage renforcé de la connaissance technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage• autonomisation dans la manipulation du matériel numérique et analogique autour du son• approfondissement de l'enregistrement et de la fabrication de bruitages au service d'un film. S4 <ul style="list-style-type: none">• approfondissement de l'écriture de la dramaturgie sonore :<ul style="list-style-type: none">- choix esthétiques et musicaux qui guideront les gestes de technique sonore.- mise en oeuvre des prises de sons et montage• apprentissage des étapes du mixage et de leur importance dramaturgique• autonomisation de la prise en main du labo son
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Suivi individuel ou en groupe en fonction des étapes et partenariats interdisciplinaires• suivi du travail de post-production sonore appliqué à la réalisation d'une maquette de film d'animation 3D• accompagnement des choix esthétiques jusqu'au mixage final.
modalités d'évaluation	Evaluation en contrôle continu Rendu de fichiers sonores issus d'exercices spécifiques

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

parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
-----------------	------------------------------

pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.3 & 14.3 OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES Animation de personnage 3D

objectifs de l'enseignement	Apprentissage de l'animation de personnage 3D.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir animer une marche standard puis caractérisée et enfin une course.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Salle dédiée avec ordinateurs + vidéoprojection 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
modalités d'évaluation	Exercices progressifs de marche : <ul style="list-style-type: none">- balle avec jambes- marche standard- marche caractérisée- course évalués sous forme de fichiers propriétaires du logiciel 3D.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.4 & 14.4 LANGUES VIVANTES Anglais
objectifs de l'enseignement	Pratique écrite et orale de la langue en relation avec le domaine professionnel. Accompagnement à la préparation d'outils de candidature pour l'étranger (CV, portfolio, entretiens d'embauche). Amorce du travail préparatoire en vue du passage d'une certification en anglais.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• être autonome dans la communication.• savoir présenter, communiquer et valoriser son projet.• connaître le lexique spécifique approprié.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audiovisuelles 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	Contrôle continu dans les 4 compétences au cours du semestre.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 & 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.5 & 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES
objectifs de l'enseignement	Intégrer les questions économiques et juridiques aux projets des étudiants.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir appréhender les questionnements économiques et juridiques d'une situation par une recherche adaptée.• savoir rédiger une synthèse avec clarté et références sur la thématique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Choix individuel des sujets avec l'aide du professeur. Choix des problématiques et des éléments de forme.
modalités d'évaluation	Présentation d'un écrit sous forme de dossier d'une quinzaine de page.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 & 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.1 & 15.1 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE Appropriation d'un thème de travail en vue de la fabrication d'un court métrage en animation 3D

objectifs de l'enseignement

Apprentissage de la conception et production d'un court-métrage d'animation 3D.

compétences visées

- recherche et constitution de la bible en transversalité avec les lettres
- savoir scénariser
- pouvoir réaliser un story-board et le design du personnage
- réaliser des animatic 2D et 3D
- réaliser une écriture sonore
- mettre en oeuvre la réalisation

**modalités de formation
(dispositif pédagogique
et ressources employées)**

salle dédiée + vidéoprojection

modalités d'évaluation

Chaque étudiant a 2 professeurs référents qui le suivent et l'évaluent à chaque étape du processus de conception et de réalisation du court-métrage.

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 & 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.2 & 15.2 PRATIQUE & MISE EN ŒUVRE DU PROJET
objectifs de l'enseignement	Approfondissement de la modélisation de personnage et préparation du personnage à l'animation.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir réaliser :<ul style="list-style-type: none">- une modélisation de personnage- le texturing personnage- le morphing- le skinning- le rigging
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	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
modalités d'évaluation	Évaluation des fichiers image / animation / vidéo / 3D réalisés

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 & 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.3 & 15.3 COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET
objectifs de l'enseignement	Travailler la conceptualisation, la rédaction, l'argumentation d'un projet : autour de la Bible et du projet de l'année 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.• 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)	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.) Bible autour du projet documentaire de l'année

mention	ANIMATION
parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 & 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.4 & 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET
objectifs de l'enseignement	<p>Compréhension et discernement des objectifs à atteindre en liaison avec le projet spécifique d'animation</p> <p>Capacité à diverger dans les propositions créatives de recherche</p> <p>Capacité à questionner les pistes et à remédier au fur et à mesure de l'élaboration du projet d'animation</p> <p>Acquisition de l'autonomie sur les premières étapes d'un projet d'animation, jusqu'à l'animatic 2D.</p> <p>Inscrire le projet dans une démarche contemporaine et active de l'animation</p>
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir développer une méthodologie spécifique à la construction d'un projet en animation• être capable d'identifier et d'analyser les enjeux d'un projet d'animation,• savoir les mettre en lien sur un plan sémantique, réflexif et les questionner en liaison avec une pratique spécifique d'un des domaines de l'animation• maîtriser l'ajustement entre enjeux et pratique• savoir poser un contexte narratif et esthétique contemporain au service d'un propos• savoir développer le projet selon le pipeline d'animation, chaque étape résolvant des questions spécifiques• savoir problématiser en vue de conduire un projet jusqu'à l'animatic 3D• développer un esprit de recherche et de singularité
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Travail en groupe restreints, ou individuellement</p> <p>Présentation orale + écrite</p> <p>Contrôle continu</p> <p>Outils traditionnels et ou numériques spécifiques à l'animation.</p>
modalités d'évaluation	<p>Présentation orale</p> <p>Contrôle continu</p>

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

parcours	CINEMA D'ANIMATION 3D
-----------------	------------------------------

pôle d'enseignement	UE 12 & 16 Professionnalisation
enseignement constitutif	EC 12 & 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDES

objectifs de l'enseignement	Communiquer son travail pour se préparer au monde professionnel Rencontrer et échanger avec des professionnels - réalisateurs, monteurs etc... Aide et support à la recherche de stages
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• savoir se présenter sous la forme d'une bande démo, d'un book, d'un cv et d'une lettre de motivation• cultiver la connexion avec le milieu professionnel de l'animation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Suivi individuel et collectif Conférences, tables rondes avec les professionnels
modalités d'évaluation	Contrôle continu Comptes-rendus
