

Bachelor Cinéma d'animation 2D/3D

Le Bachelor Cinéma d'animation 2D/3D est une formation en trois ans qui prépare les étudiants à la conception de films d'animation 2D/3D. Après une Première année généraliste consacrée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et illustration-animation, les étudiants vont explorer dans les deux années suivantes

les outils dédiés au cinéma d'animation. Mais au-delà des compétences techniques pointues essentielles que requiert ce domaine de spécialité, ils sont aussi formés à devenir des conteurs et raconter une histoire à travers leur film. La pédagogie de projet est privilégiée durant ces trois années de formation afin d'apprendre à travailler en équipe et d'enrichir sa pratique.

LES MÉTIERS ACCESSIBLES À L'ISSUE DE LA FORMATION

Animateur 2D | Animateur 3D | CFX Cloth Grooming | Character Designer | Concept Artist | 3D / Infographiste 3D – Modélisateur, Layoutman woman | Superviseur Lighting | Mappeur / Surfacing, Matte painter/ Environment artist | Rigger / Builder

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Conception, recherche et réalisation
- Investissement d'un environnement technologique pointu
- Formation aux évolutions métiers et transformation de pratiques

COMPÉTENCES VISÉES

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

PROGRAMME DE LA FORMATION

Bachelor 1 – Première année en Illustration / Animation

Bachelor 2

Enseignements fondamentaux

- anglais
- culture contemporaine et cinématographique
- narration-scénarisation

Identité créative

- modèle vivant /anatomie/croquis extérieurs
- atelier illustration
- modules Parcours spécifiques 2 semaines/an

Pré production

- character design
- photoshop
- concept art
- photographie

Production

- atelier Techniques d'Animation (2D 3D)
- atelier modélisation 3D /Atelier animation 2D Personnages
- projet long

Post production

- motion design
- compositing 3h

Bachelor 3

Enseignements fondamentaux

- anglais
- culture contemporaine et cinématographique
- narration-scénarisation

Identité créative

- modèle vivant /anatomie S1 / sculpture anatomique S2
- modules Parcours spécifique

Enseignement Artistique

- storyboard
- character design
- concept art

Production

- atelier animation 2D
- atelier modélisation 3D /Atelier d'animation décors 2D
- atelier Animation 3D rigging / Atelier d'animation personnages 2D
- lighting 3D /Sound Design

Post production

- compositing vfx

Projets de Fin de Cycle

- oral de Dossier
- oral de Projet de Fin de Cycle

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Pédagogie par projets, en atelier
- Workshops – Partenariats – Rencontres
- Collaborations inter-sections, inter-campus, inter-écoles
- Cours dispensés par des professionnels en activité

COURS ET RYTHME

B1 - Première année en Illustration-Animation

B2

- 23 semaines de cours
- 1 semaine de JPO
- 6 semaines de projet long collectif en 2D

B3

- 22 semaines de cours
- 1 semaine de JPO
- 7 semaines de projet individuel en 3D
- 1 semaine consacrée à la soutenance et à l'exposition des projets

EVALUATION

Les évaluations se font en contrôle continu, et portent sur :

- des projets de création individuels en atelier
- des devoirs sur tables en matières dites « générales »
- la réalisation d'un rapport de stage
- un projet de fin de troisième année

TEMPS FORTS DE LA FORMATION

La réalisation de deux films à travers à travers un projet collectif en fin de 3e année et un projet personnel en fin de 3e année.

PRÉ-REQUIS

Bachelor 2 : Intégration possible après une Première année généraliste en illustration-animation

Bachelor 3 : Intégration possible après deux années de formation dans le domaine du Cinéma d'animation 2D/3D

L'admission se fait sur entretien de motivation et présentation d'un book.

ACCESSIBILITÉ

Les modalités pédagogiques et les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en cas de besoin de compensation du handicap, dans le respect du référentiel RNCP.