

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, composée de 12 étudiant·e·s. La mention Animation propose 2 parcours différents : Cinéma d'animation 3D et Cinéma d'animation 2D, ici présentée. Ce parcours vise à former des concepteur.trices, auteurs.trices de films d'animation 2D, avec la possibilité d'une approche documentaire ou fictionnelle.

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D Effectif : 15 étudiant·es

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...)

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.

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	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - LETTRES
objectifs de l'enseignement	• Apprendre à conceptualiser et 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 et 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 et de l'histoire de l'animation ; vision diachronique et synchronique
compétences visées	• Identifier et reconnaître les principaux courants dans l'histoire du cinéma et 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 et une « bible » • S'exprimer et exprimer : communiquer et argumenter un projet/ s'exprimer dans son projet
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	• Ateliers d'écriture-scénario qui visent à développer l'imaginaire, s'essayer à des exercices d'écriture : vers l'écriture argumentée et le développement d'un point de vue • 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 • Création et conceptualisation d'un personnage de fiction ; travail sur la narration fictionnelle • Constitution d'un dossier d'analyse : choix du sujet, problématisation, élaboration d'un plan, rédaction... • Participation à des visites de lieux culturels et patrimoniaux, sorties théâtre
modalités d'évaluation	• Evaluation des carnets de veille culturelle • Evaluation à l'écrit de dossiers et travaux d'écriture • Evaluation orale d'exposés

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 9.2 / EC 13.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES
objectifs de l'enseignement	Maîtriser les définitions des notions liées à la réalisation cinématographique Comprendre la narration cinématographique : données spatiales, données temporelles, effets de perception, degrés d'intensité. L'effet de réalité en cinéma d'animation : mouvements, voix, regard. L'effet de distance en cinéma d'animation : un monde recomposé par le graphisme, le modèle et la lumière. Le cinéma : un art composite qui inclut tous les autres arts (peinture, littérature, musique, etc.). De la relation entre les métiers du design et le cinéma. Mise en situations historique et économique des films. Développement des capacités d'analyse filmique.
compétences visées	• 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)	Exposés thématiques à partir de films choisis et projetés. Discussion autour des films visionnés en dehors des horaires de cours. Reprise synthétique des grandes notions sous forme de mémentos écrits. Cours spécifique autour des grands moments de l'histoire du cinéma et des média audiovisuels.
modalités d'évaluation	Un dossier écrit et illustré sur une thématique cinématographique proposée par chaque étudiant puis validée en cours. Cette validation fait l'objet d'une discussion collective.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
objectifs de l'enseignement	•renforcement du dessin, character design, décors •approfondissement du travail chromatique / décor ambiance orienté animation, •travail sur la mise en œuvre 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	•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	Évaluation en contrôle continu Présentations orales Présentations pluri-médias

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET 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	• 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	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX / LABO SON
objectifs de l'enseignement	• Écriture sonore à l'image. • De la prise de son au mixage, maîtrise de la chaîne sonore et questionnement esthétique.
compétences visées	• apprentissage renforcé de la connaissance technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage, mixage. • Maîtrise de l'enregistrement et de la fabrication de bruitages au service d'un film. • Capacité au mixage des sons montés. • approfondissement et réflexion sur l'équilibre des sons : bruitage, voix , musique. • Maîtrise de l'écriture dramaturgique sonore : choix esthétique et musicaux pour guider les gestes de technique sonore.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	• Suivi individuel ou en groupe en fonction des étapes et partenariats • suivi du travail de post-production sonore appliqué au projet • accompagnement des choix esthétiques jusqu'au mixage final du projet.
modalités d'évaluation	Contrôle continu.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 10.3 / EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
objectifs de l'enseignement	Apprentissage de l'animation de personnage 3D.
compétences visées	• 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 : - balle avec jambes - marche standard - marche caractérisée - course évalués sous forme de fichiers propriétaires du logiciel 3D.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 10.4 / EC 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	Autonomie de l'étudiant dans la communication. Capacité à présenter, communiquer et valoriser son projet. Utilisation du lexique spécifique approprié. Le niveau visé est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite).
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	Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.5 / E 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

objectifs de l'enseignement Intégrer les questions économiques et juridiques aux projets des étudiants.**compétences visées**

- 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)
modalités d'évaluation**

Choix individuel des sujets avec l'aide du professeur.
Choix des problématiques et des éléments de forme.
Présentation d'un écrit sous forme de dossier d'une quinzaine de pages.

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 11.1 / EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
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 œuvre la réalisation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	salle dédiée vidéoprojection 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	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET
objectifs de l'enseignement	Approfondissement de la modélisation de personnage et préparation du personnage à l'animation.
compétences visées	Savoir réaliser : - 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	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 11.3 / EC 15.3 COMMUNICATION ET 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	•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 et 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 et 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	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 11.4 / EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET
objectifs de l'enseignement	Compréhension et discernement des objectifs à atteindre en liaison avec le projet spécifique d'animation Capacité à diverger dans les propositions créatives de recherche Capacité à questionner les pistes et à remédier au fur et à mesure de l'élaboration du projet d'animation Acquisition de l'autonomie sur les premières étapes d'un projet d'animation, jusqu'à l'animatic 2D. Inscrire le projet dans une démarche contemporaine et active de l'animation
compétences visées	• 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)	Travail en groupe restreints, ou individuellement Présentation orale écrite Contrôle continu Outils traditionnels et ou numériques spécifiques à l'animation.
modalités d'évaluation	Présentation orale Contrôle continu

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
pôle d'enseignement	UE 12 / UE 16 PROFESSIONNALISATION
enseignement constitutif	EC 12 / EC 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE
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	•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) modalités d'évaluation	Suivi individuel et collectif Conférences, tables rondes avec les professionnels Contrôle continuComptes-rendus

CATALOGUE GÉNÉRAL DES COMPÉTENCES DNMADE

C1 Utiliser les outils numériques de référence

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

C3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel [compétence évaluée par le jury de mémoire en S5]

- Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé
- Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

C4 Exploiter des données à des fins d'analyse

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité
- Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec un esprit critique

C5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

C6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective
- S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

C7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

- Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication
- Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

C8 Coopérer et travailler en équipe

- Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires
- Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

C9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation

- Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.
- Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation
- S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :
 - Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
 - Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

C10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation

- Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...
- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.
- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).
- Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation.
- Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.
- Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story•board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

C11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation [compétence évaluée par le jury du projet de diplôme en S6]

- Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.
 - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
 - Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicites.
 - Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.
 - Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.
 - Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...
-