

Assistant réalisateur Animation 2D/3D

L'assistant·e réalisateur·rice a une importante responsabilité artistique et technique, il·elle encadre les équipes de fabrication depuis la conception jusqu'à la post-production. Il·elle respecte le planning et le budget et aide à réaliser le film d'animation tout au long du projet. crédible, expressif et exploitable en production.

Objectifs pédagogiques

- Dépouiller un scénario complet d'animation (série et long)
- Analyser les différents éléments de production qui entrent en jeu pour la fabrication du projet
- Maitriser la chaîne de fabrication
- Maitriser les champs d'intervention de l'assistant réalisateur
- Assister le réalisateur dans la fabrication de son film

Durée

- 160 heures / 22 jours

Profil des stagiaires

- Intermittent(e) et demandeur(euse) d'emploi

Pré-requis :

- Animateur 2D ou 3D souhaitant évoluer dans la production
- - Sens de l'organisation une connaissance de l'outils Excel est un plus (mais pas indispensable) .
- -Sans niveau spécifique

Moyens pédagogiques

- Simulation de la production d'un projet 2D et d'un projet 3D, avec transmission d'informations entre les équipes à une étape donnée de la production. Etablissement des documents de fabrication.
- Capacité à s'adapter en fonction du type de projet. Formation uniquement en présentiel

Moyens techniques

- les techniques utilisées (tour de table, brainstorming, exposé, exercice, mise en situation,...)

Programme :

La genèse du projet

Scénario original adaptation roman BD etc, Le passage du scénario au film, une gageure inattendue: longueur, narration graphisme»»

Les Partenaires, le rôle de chacun.

Coproducteur, Diffuseurs, Studios, le distributeur,
(technique utilisée, logiciel, géographie de production, etc.)

Les financements Institutionnels du projet :

CNC, Régions (rencontre avec ALCA – Agence Livre et Cinéma en Nouvelle Aquitaine)

Rôle de l'assistant réalisateur

La bible graphique

La bible littéraire

Suivi de l'écriture et des évolutions de celle-ci : supervision de la charte graphique, du découpage

cinématographique (Travail en collaboration avec le ou la DA)

Le suivi de projet

Le suivi des concepts et gestion des envois des

main Pack (Chara, Sets, BG, Props, FX)

Le suivi traits, couleurs,

Le suivi du modeling et du build des personnages.

Suivi des storyboard

Suivi du dépouillement et Breakdown

Le suivi du casting

Le suivi des enregistrements en studio

Mise en place de l'organisation des plans à mettre en fabrication

Estimation de la durée de travail de chaque plan

(Jour/homme)

Coordination et validation de chaque étape avec

reporting

Choix des équipes de fabrication en fonction du style artistique et technique du projet

Echanges avec les équipes techniques (TD et R&D) et le chargé de prod en amont du démarrage

du projet.

L'animation, prévisionnel et montage

Suivi du lay out, lay out décor et posing

Suivi de l'animation

Suivi du surfacing

Suivi du lighting

suivi du rendering

Suivi des FX

Suivi du compositing

Suivi du calcul des images définitives. La renderfarm

/ Calculs Externalisés (Cloud)

«Pipe line et workflow

Animation 2D numérique traditionnelle

- layout personnages et décors couleur

- détection, x-sheet

- animation et assistanat (linetest, scan)

- rotoscopie: Take on me

- effets spéciaux video effets tradi

- compositing (After Effets, Toonz Harlequin) (

- Animation 2D «>tradigitale» Flash ou Harmony

storyboard pro

- Animation 2D «Cut-out» Flash, AfterFX ou Harmony.

Ex: South Park

- rig des pantins; banque d'éléments, de bouches etc

- layout

- décors couleur

- animation pantins (After FX)

- effets spéciaux

- compositing (After Effets, Harmony)

- Animation 3D

- modelling

- rigging

- layout 3D animatic 3D souvent la même chose.

Décor basse déf.

- animation

- surfacing: textures shading, lighting. Rendu (long, render farm)

- FX (Houdini)

- compositing: Nuke

Futur de l'animation CGI:

- motion capture; décision au dernier moment d'aller full CG

- rendu temps réel, moins de trackers

- Production virtuelle:La post-production se place

- Mélange des techniques 2D/3D
Aladin, La Belle et la Bête, Bossu Notre Dame,
Mulan

Animation stop motion

présentation générale du principe, Wallace &
Gromit, Coraline, Norman etc

«» fabrication marionnettes: fil de fer + latex,
mousse

- vêtements à fabriquer :
- rig facial : différentes options
- yeux animés et bouche en gommette
- bouche à remplacer
- tête ou partie de tête en CGI
- tête entièrement riggée
- têtes sculptées
- impression 3D têtes ParaNorman, Pirates
- animation : photos image par image
- compo éventuellement pour set extension
- FX numériques éventuellement
- pilote
- Le temps réel
- L'USD
- Fond vert»

Rôle de l'assistant réalisateur pour préparer,

accompagner et mener à bien

Le montage image définitif

Le suivi des doublages et l'enregistrement
définitif

des voix et des voix off

Post prod son

Suivi des retakes images et son si nécessaire

Suivi du film annonce des teasers etc...

Suivi des livrables cinéma TV DVD Blu Ray et
web.

Suivi des produits marketing et accompagne-
ment

jusqu'à la distribution / Diffusion Projection

INITIATION EXCEL

Présentation de Kitsu

Le Formateur

Sébastien Hivert-Mallet

Polyvalent dans le domaine de l'animation de-
puis 2008, il a travaillé comme assistant réalisa-
teur, storyboarder, auteur et illustrateur sur des
longs-métrages, séries et bandes dessinées.

En parallèle de ses projets personnels
(court-métrage et roman graphique), il enseigne
l'analyse filmique à l'école Émile Cohl.

[https://www.linkedin.com/in/s%C3%A9bas-
tien-hivert-mallet-965880136/](https://www.linkedin.com/in/s%C3%A9bastien-hivert-mallet-965880136/)

Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au
long de la formation par le biais de divers exer-
cices détaillés dans le programme.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11