Techniques et technologies
IL203

Responsable UE
Patrick Martial

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Carine Dujardin

Contact
service.etudiants@saint-luc.be
+32 4 341 81 33

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
4 crédits • 80 points • 75 heures
Corequis : IL207 Techniques et technologie

Activité.s d'apprentissage

I2301 - Techniques et technologies infographie
2 crédits • 40 points • 30 heures • Zinzen Xavier-Yves, Jadoul Emile

I2361 - Techniques et technologies dessin d'animation
2 crédits • 40 points • 45 heures • Martial Patrick

Acquis d'apprentissage

Au terme du cours d'**INFOGRAPHIE**, l'étudiant est capable de :
• Utiliser le système d'exploitation Mac et les différents périphériques afin d'optimiser son environnement de travail :
• Exploiter l'outil informatique au service de la réalisation d'un projet d'atelier
• Elaborer des pistes créatives et graphiques au moyen des logiciels Photoshop et in design en répondant aux exigences du projet

Au terme du cours de **DESSIN D'ANIMATION**, l'étudiant est capable de :
• Démontrer sa compréhension des principes de base des techniques et technologies à travers la réalisation d'exercices
• Appliquer avec méthode les processus expérimentés ;
• Elaborer des pistes graphiques en concordance avec les techniques et technologies utilisées.
• Imaginer de très courts récits originaux et compréhensibles en vue de les réaliser;

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée de plusieurs activités, la note finale correspond à la moyenne arithmétique des résultats obtenus pour chaque cours, pour autant que les résultats obtenus soient supérieurs à 7/20 pour chacun des cours.

Lorsqu'une note de cours est inférieure ou égale à 7/20, un diminuteur s'applique au résultat de la moyenne obtenue. La valeur du diminuteur équivaut à l'écart de point(s) obtenu entre la note d'échec et le seuil de réussite (10/20).

À titre d'exemple: si un étudiant obtient une cote de 7/20 à une activité d'enseignement d'une UE et si la moyenne obtenue pour cette UE est de 13/20, l'étudiant se voit retirer 3 points à la note finale et obtient seulement 10/20. Si sa cote est de 6/20 pour l'activité d'enseignement et que sa moyenne est de 13/20, il obtient seulement 9/20 pour cette UE.

Si, au sein d'une même UE, plusieurs résultats sont inférieurs ou égaux à 7/20, la réduction n'est appliquée qu'une seule fois mais sur base de la note la plus basse (voir règlement des études).

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:
C3 C4 de notre référentiel interne.

- Techniques et technologies infographie

Zinzen Xavier-Yves

Objectifs

Mettre en œuvre des démarches créatives au travers des outils standard de création graphique.

Comprendre et utiliser le fonctionnement et les subtilités des programmes PAO.

Comprendre les compétences nécessaires dans le domaine de la création graphique pour pouvoir s'adapter à l'évolution des programmes et des techniques.

Savoir combiner des outils et techniques afin d'atteindre le résultat recherché.

Contenu

Introduction à Adobe photoshop et Illustrator & indesign.
Retouche de crayonné et encrage.
Dessin vectoriel.
Mise ne page simple.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Méthode expositive et interrogative concernant l'aspect théorique.

Méthode active concernant:
- l'application à partir de la théorie vue au cours avec plusieurs exercices et travaux pratiques;

Bibliographie

La colorisation des planches - Jean-Marc Lainé & Sylvain Delzant - Édition Eyrolles

La couleur expliquée aux artistes - Isabelle Roelofs Fabien Petillion - Eyrolles

Coloriser ses BD, avec Illustrator - Stéphane BARIL & NAÏTS- Eyrolles

https://helpx.adobe.com/fr/pdf/illustrator_reference.pdf

https://helpx.adobe.com/fr/pdf/photoshop_reference.pdf

https://helpx.adobe.com/fr/pdf/indesign_reference.pdf

Mode d'évaluation pratiqué

Cf. Pdf

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur

- Techniques et technologies infographie

Jadoul Emile

Objectifs

Objectif

L'étudiant sera capable de gérer et de proposer un travail graphique sur support numérique

- à travers différents logiciels comme photoshop, indesign

Contenu

Contenu

Réalisation de travaux en lien avec les cours d'atelier.
Découverte du logiciel photoshop.

Approche de la mise en page, de la typographie, préparation d'un document pour l'impression.
Les demandes exterieures pourront faire l'objet de travaux évalués.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Suivi individuel du travail de l'étudiant

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation de ce cours se fait sur base des travaux demandés durant le quadrimestre 1

Evaluation continue.

Chaque projet fait l'objet d'une évaluation.

La note finale sera constituée de la moyenne des notes attribuées à chaque projet.

Les travaux qui seront rendus hors-délais se verront attribuer une note de – 50% sauf cas spéifique (certificat médical)

Une note définitive sera attribuée à la fin du quadrimestre 1. Seuil de réussite quadrimesttre 1: 10/20

ce cours est soumis à la deuxième session.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

- Techniques et technologies dessin d'animation

Martial Patrick

Objectifs

Le cours d'animation est un cours d'initiation. Cette initiation privilégie les techniques d'animation traditionnelles et numériques 2D. (dessin papier, éléments découpés, objets animés, pixi et marionnettes,...)

Ouverture et sensibilisation aux différentes facettes du cinéma d'animation. À travers la réalisation de différents travaux, l'étudiant aborde une série de problèmes qu'il résout par son expérimentation et les échanges multiples avec l'enseignant. Travaux qui le confrontent à différents processus de production (écriture, découpage, story-board, animatique sonorisée, réalisation,...)

Contenu

Au travers les différents exercices visent à sensibiliser les étudiants aux principes de l'animation.
- Fluidité
- Observation
- Rythme, contraste
- Narration, scénario, story-board
- Cadrage (échelle des plans)

Exercices qui leur permettront de découvrir et de s'initier aux logiciels de montage et d'animation par clés.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Les exercices proposés donnent la possibilité d'explorer les différents aspects de l'image animée.
Des échanges entre le professeur et les étudiants permettront de dégager la pertinence, l'efficacité des projets en cours en adéquation avec les principes de l'animation.

Vision et étude de courts-métrages en adéquation avec l'exercice proposé.

Bibliographie

- ED Gaïté lyrique, Motion factory : Les ficelles du monde animé
- Les belles lettres – Archimbaud, Henri Colpi, Lettres à un jeune monteur
- ED EYROLLES, Mary Murphy, Techniques d'animation pour débutants, …

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation de ce cours se fait sur la base de **tous** les travaux demandés.
Chaque travail est accompagné d'une grille d'évaluation, reprenant les différents critères (soumis à une pondération), qui doivent y paraître.
Cette grille permet aux étudiants de contrôler la bonne marche de leur travail et de pouvoir juger de la qualité de celui-ci en fin de course.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours