

Responsable UE
Xavier-Yves Zinzen

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 • Second quadrimestre
3 crédits • 60 points • 75 heures
Corequis : IL203 Techniques et technologie

Activité.s d'apprentissage

I2302 - Techniques et technologies infographie

1 crédits • 20 points • 30 heures • Zinzen Xavier-Yves, Jadoul Emile

I2362 - 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 :

- Expérimenter des pistes graphiques au moyen des logiciels Photoshop et In Design tout en répondant aux exigences d'un projet
- Concrétiser un travail graphique sur support informatique en répondant au cahier des charges

Au terme du cours de **DESSIN D'ANIMATION**, l'étudiant est capable de :

- Exploiter avec rigueur les matières et outils expérimentés
- Réaliser un court-métrage, original et compréhensible, exploitant les principes de base étudiés
- Produire pour le récit des images soignées, lisibles, esthétiques et personnelles

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.

Objectifs

Maîtriser les outils de dessin vectoriel et de mise en page.

Construire des visuels en se pliant aux contraintes d'un briefing, des programmes et de ses envies créatives.

Contenu

Adobe illustrator CC

Introduction au dessin vectoriel et la création avec l'outil illustrator.

Mise en place de méthode de travail dans illustrator.

Adobe indesign CC

Introduction aux concepts de base qui régissent le travail dans Indesign.

Recherche créative digitale libre

Expérimentation sur un thème défini avec des programmes de création sur ordinateur ou tablette.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

- cours théorique : explication avec projection sur écran
- exercices **techniques** : individuels ou de groupe permettant l'essai-erreur et la compréhension de la matière
- lancement du briefing en accord avec la matière vue et associant une **démarche créative**; suivi individuel.

Bibliographie

Colorisation de BD, du digital au numérique; Stéphane Baril et Naït; Eyrolles

Coloriser sa BD avec illustrator; Stéphane Baril et Naït; Eyrolles

La couleur expliquée aux artistes; isabelle Roelofs et Fabien Petillion; Eyrolles

Manuels Adobe

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 pratique

Voir charte d'évaluation à télécharger.

Évaluation continue, avec rendu des travaux en non-présentiel.

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

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 extérieures 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 2

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 spécifique (certificat médical)

Une note définitive sera attribuée à la fin du quadrimestre 2. Seuil de réussite quadrimestre 2: 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 sonore, 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.

Conditions exceptionnelles en regard du confinement dû au Covid19:

Les travaux seront repris par envoi internet, envoyé sur l'adresse mail Saint-Luc du professeur,

à la date de reprise des travaux dans le calendrier de l'institut.

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