

BD203 - Techniques et technologie - 2B

2019 / 2020 - Bande dessinée (Domaine des arts plastiques visuels et de l'espace)

Description de l'UE :

BD203 : 4 crédits / 80 pds / 75 h / Français

UE optionnelle : Non

Responsable de l'UE : Patrick Martial

Période : Premier quadrimestre

Secrétaire de jury : DUJARDIN CARINE

Activité(s) d'apprentissage de l'UE :

	Crs	Hrs	Pond totale
Techniques et technologies infographie Gilles Géraldine	2	30	40
Techniques et technologies dessin d'animation Hainaut Frédéric	2	45	40

Acquis d'apprentissage spécifiques :

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
- Expérimenter des pistes graphiques au moyen du logiciel Photoshop tout en répondant aux exigences d'un projet
- Exploiter l'outil informatique au service de la réalisation d'un projet d'atelier

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 dans leurs réalisations de projet.
- élaborer des pistes graphiques en concordance avec les techniques et technologies utilisées
- imaginer de très courts récits originaux et compréhensibles

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, dans le respect des pondérations fixées et 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). 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 (article 57 du règlement des études).

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.

Contribution à notre profil d'enseignement (référentiel interne)

Cette unité d'enseignement participe au développement des compétences :

C3 - Développer un projet visuel et narratif

- Engager des choix de création selon la piste retenue
- Imaginer une histoire
- Elaborer et scénariser le récit
- Réaliser le découpage du récit en images et en textes

C4 - Gérer les différentes étapes de la réalisation du projet

- Vérifier la conformité du projet avec les objectifs prédéfinis
- Evaluer la faisabilité du projet
- Utiliser, développer les outils et les techniques adéquats
- Structurer et planifier le processus créatif
- Vérifier la concrétisation du projet et apporter les adaptations nécessaires

Techniques et technologies infographie > Bande dessinée

Professeur : Gilles Géraldine

Objectifs :

Objectifs généraux

- Initier l'étudiant à l'infographie et éveiller sa curiosité à l'égard des outils créatifs proposés par l'école (logiciels, appareil photo, scanner, etc.).

Objectifs spécifiques

L'élève sera capable:

- d'être réflexif et critique face aux contraintes et problèmes rencontrés lors de l'utilisation des logiciels.
- de réaliser un travail graphique sur support informatique à travers différents logiciels comme Photoshop, InDesign et Illustrator.

Contenu :

Familiarisation avec le matériel informatique

(écran, clavier, scan, imprimante)

- Comment scanner une image ?
- Comment imprimer

Photoshop

- Composition et retouche d'image
- Mise en couleurs
- Collaboration avec d'autres cours de l'option

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

Méthode expositive et interrogative concernant l'aspect théorique.

Méthode active concernant:

- l'application de la théorie vue au cours à travers différents exercices dans les logiciels abordés.

Bibliographie :

Colorisation de BD, du traditionnel au numérique

Éd. Eyrolles – Stéphane BARIL et NAÏTS

Coup de crayon utile pour infographiste sur papier ou tablette

Éd. Edipro – Bernard DESPAS et Ivan LAMMERANT

Photoshop CS Pour Pc et Mac

Éd. EYROLLES – Pierre Labbe

Photoshop CS Killertips

Éd. CAMPUSPRESS – Scott Kelby et Felix Nelson

Mode d'évaluation pratiqué et charte :

Des travaux pratiques sont organisés tout au long de l'UE.

- Certains TP sont réalisés en collaboration avec le cours d'atelier bande dessinée.
- Les TP sont cotés chacun sur 20 points;

- 50 % des points sont nécessaires à la réussite.
- La présence au cours est obligatoire et évaluée elle représente 10% de la cote globale.
- La cotation finale (bulletin) est présentée sur 20 points soit 1 ECTS pour le Q1 et 40 points (2 crédits) pour le Q2.
- Un support de cours, en accès réservé sur le site de l'ESA Liège, est requis pour la réussite de ce cours.
- Le cours est en évaluation continuée, il n'y a pas d'examen. Une seconde session est organisée en cas d'échec.

Consignes

- Aucun travail ne peut être déposé dans le casier administratif du professeur.
- Tout travail non suivi n'est pas évalué.
- 50% des points sont retirés si le fichier remis est mal nommé.
- 50% des points sont retirés si le travail est rentré en retard, sauf motif médical justifié auprès du professeur.
- En cas d'absence, prévenir le professeur la veille du cours par mail.
- Ponctualité et respect du matériel et du local de cours.

Techniques et technologies dessin d'animation > Bande dessinée

Professeur : Hainaut Frédéric

Objectifs :

Appréhender le langage cinématographique : l'écriture d'un scénario simple, le story board, le découpage, les différentes échelles de plans. Comprendre les mécanismes du mouvement propre aux techniques d'animation. Etre capable d'observer et de synthétiser un mouvement afin de le transcrire de manière fluide et dynamique. Essayer diverses techniques d'animations : animation traditionnelle image par image en 2D et en volume et animation assistée par ordinateur. Pouvoir maîtriser des outils informatiques : utilisation de Photoshop (dessin et animation), After Effects (animation et assemblage) et Première (montage image et son). Finaliser une animation.

Contenu :

Le cours d'animation aborde des techniques d'animation traditionnelle et animation numérique 2D; dessin animé, éléments découpés, objets animés, pâte à modeler, pixilation, marionnettes, sable, ... suivant l'intérêt de l'étudiant.

Méthode d'enseignement et d'apprentissage :

A partir de la réalisation concrète d'une animation, l'étudiant est confronté à diverses difficultés. Résoudre les différents problèmes rencontrés lors du processus de production permettra à l'étudiant d'expérimenter des solutions et d'échanger avec l'enseignant afin d'accroître les ressources créatives et techniques de l'étudiant.

Des courts métrages d'animation sont montrés et analysés afin de comprendre certains mécanismes cinématographiques et leurs techniques.

Bibliographie :

En vrac voici quelques propositions de lecture non exhaustive:

"Motion Factory, les ficelles du monde animé" , Collectif, éd. Pyramid

"Animation in process" de Andrew Selby, éd. Laurence King

"Créer vos propres animations en stop motion" de Melvyn Ternan, éd. Dunod

"Techniques d'animation: Pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo" de Richard Williams, éd. Eyrolles

"Techniques d'animation pour débutants" de Mary Murphy, éd. Eyrolles

"Les fondamentaux du scénario" de Edouard Blanchot, éd. Dixit

"L'art du montage. Comment les cinéastes et les monteurs réécrivent le film" coordonné par N. T. Binh et Frédéric Sojcher, éd. Les impressions Nouvelles

Conversations avec Walter Murch. L'art du montage cinématographique" de Michael Ondaatje, éd. Ramsay

"William Kentrige, cinq thèmes" éd. 5 continents / Jeu de Paume

"Hitchcock Truffaut" de François Truffaut, éd. Gallimard

Mode d'évaluation pratiqué et charte :

Évaluation continue.

Voici une liste de critères qui seront pris en compte lors des évaluations. Certains critères seront prédominants suivant les exercices proposés.

Lors de l'écriture et de la phase de préproduction ; vous serez attentifs à la prémisse, aux choix narratifs et graphiques, au développement du scénario, à la réalisation du story-board

Lors de la production et du tournage; respect des consignes, adaptation du scénario, rythme, fluidité du mouvement, développement du mouvement (accélération,

constance, décélération), observation et synthèse du mouvement, lisibilité et compréhension de l'action, expressivité faciale et gestuelle, cohérence des cadrages en lien avec la compréhension et l'atmosphère, qualité de l'atmosphère et de l'ambiance, cohérence graphique (couleurs et formes), exécution technique et soin (ordre, propreté, mise au point).

Lors de la post-production et du montage images et sons ; rythme (contraste) en adéquation avec le fil narratif, fluidité dans la succession des plans, cohérence dans la succession des plans, développement de l'action, compréhension de l'action, lisibilité du récit, cohérence graphique et sonore (contraste), respect des consignes

Restez attentif à la gestion du projet dans son ensemble ; apport créatif, audace, innovation, répartition du travail pour les travaux de groupe, gestion du temps et respect de la Ponctualité (calendrier), respect des consignes

Les cotations se feront sur dix ou sur vingt.