

Responsable UE

Frédéric Hainaut

Présidente de jury

Fabienne Pironet

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 • Bree Odile

I2361 - Techniques et technologies dessin d'animation

2 crédits • 40 points • 45 heures • Hainaut Frédéric

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.

Objectifs

Familiarisation avec l'outil informatique (ordinateur, système d'exploitation, scanner, tablette, imprimante).

Comprendre, analyser et maîtriser en partie les logiciels de graphisme indispensable à la pratique de l'illustration: Photoshop, Illustrator et Indesign (mise en page et sortie fichier prépresse).

Explorer les pistes graphiques et créatives que propose les logiciels.

Identifier les outils infographiques pertinent en fonction de son projet d'illustration.

Transposer une illustration réalisée à la main en fichier informatique (scanner, nettoyer, retoucher).

Comprendre les différents formats de fichiers (CMNJ/RVB, pixel, dpi ...) et les choisir en fonction du support de diffusion.

Contenu

Photoshop :

Mise en place d'une méthode de travail.

Découverte et exploitation du principe de calques.

Découverte et exploitation des outils de correction d'image.

Découvertes et exploitation des outils de sélection.

Découverte et exploitation des effets et des brushes.

Illustrator :

Introduction à la vectorisation et à ses applications.

In Design :

Introduction à la mise en page et aux sorties de fichiers prépresse

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Une partie du cours sera dédiée à l'analyse d'images infographiques et au partage de ressources entre élèves. Les infinies possibilités des logiciels peuvent s'avérer paralysante. C'est pourquoi il est important de mettre l'accent sur l'analyse des besoins et des moyens nécessaires à la réalisation d'un projet avant toute application.

Collaboration avec les cours d'atelier d'illustration. L'outil informatique représente une réelle ressource technique et créative à la mise en forme d'une illustration mais cela doit rester au

service du fond, qui pour certains travaux, sera travaillé en cours d'atelier. Exploration graphique et créative par des exercices de mise en application. Ritualisation d'une méthode de travail, respect de l'espace de travail, ponctualité, nomination de fichiers, de claques, etc. Répondre à un briefing via la participation à un ouvrage collectif de classe. Participation à un ouvrage collectif de classe, dont les consignes seront définies par les élèves eux-même.

Bibliographie

Manuels Adobe

MARIANO, Margherita. *Le guide de la fabrication*. Pyramid, 2021, 264

Mode d'évaluation pratiqué

Evaluation continue.

Chaque projet fait l'objet d'une évaluation.

Pratique de l'auto-évaluation pour au moins un travail.

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

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

Au travers des notions de l'animation, un des objectifs de ce cours sera d'arriver à passionner et intriguer les étudiants, à tenter de les rendre curieux afin qu'ils puissent découvrir des langages artistiques, cinématographiques hors normes. Il faudra pour ce faire les aider à mieux regarder et à analyser les images, à les comprendre, à discerner un travail de qualité.

Un autre objectif est de mettre en pratique leurs nouvelles connaissances, de développer leurs capacités à communiquer, à partager leurs sentiments, leurs impressions et leurs idées de manière personnelles sous forme d'animation. Le cinéma est un magnifique vecteur pour partager au plus grand nombre un univers, une pensée complexe.

Le cinéma d'animation est très généralement un travail d'équipe pluridisciplinaire, les connaissances nécessaires sont multiples, il est donc judicieux de favoriser, de développer des liens avec les autres cours artistiques et techniques, de créer des synergies à l'intérieur ainsi qu'à l'extérieur de l'institution. Ainsi, il sera possible d'envisager des travaux individuels et de groupe.

Afin que le cours d'animation s'inscrive dans la continuité du cursus de l'étudiant, nous aborderons des outils pratiques et multiples spécifiques au cinéma et à l'animation mais utiles dans les bouleversements numériques actuels dans le domaine de l'illustration.

Contenu

Regarder des films, en discuter, découvrir le champ des possibles, éveiller le sens critique. Visionner et commenter des courts-métrages classiques et hors normes, loin des standards télévisés.

Exercices pratiques circonscrits par quelques consignes afin de se familiariser concrètement à différentes techniques d'animation, déterminer des consignes simples et spécifiques à l'animation alliant exigences techniques, professionnelles et artistiques (formats, durée, délais, gestion du projet ...). Élaborer des exercices en concertation avec le cours d'écriture, d'ateliers et de dessin et moyens d'expressions, créer des ateliers pluridisciplinaires, favoriser les travaux qui sont susceptibles de s'élaborer et se finaliser dans les autres cours (écriture et préproduction, récit, élaboration de personnages et de décors, mise en couleurs, ...)

Développer les qualités d'observation, de synthèse, de persévérance, de patience et de rapidité. S'amuser, s'enthousiasmer, s'extasier.

Aborder des techniques différentes aussi bien traditionnelles que numériques, aborder les douze principes d'animation, apprendre le vocabulaire cinématographique, utiliser des

logiciels dédiés au cinéma d'animation, utiliser des logiciels de dessins permettant l'élaboration de gifs animés, créer des passerelles entre les spécificités de l'illustration et le cinéma d'animation (images statiques durée illimitée, images en mouvement durée imposée).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'animation étant une technique lente, laborieuse et complexe nécessitant des connaissances techniques nombreuses, seuls trois, quatre travaux seront proposés aux étudiants balisés par des consignes et des objectifs claires. Voir document en annexe. Suivant les collaborations possibles entre les cours techniques et artistiques, un temps sera consacré à l'élaboration d'un petit projet personnel.

En concertation avec les étudiants, il est possible d'envisager un projet commun à l'ensemble du groupe de la classe. L'écriture et la réalisation d'un projet de cours métrage dirigé sous forme d'atelier, dont le temps de production s'étendrait sur l'ensemble de l'année. Les différentes étapes seraient réparties suivant les affinités et les compétences. Voir document en annexe.

Suite aux confinements, des nouvelles dispositions ont été envisagées prenant en compte les ressources techniques dont les étudiants disposent. Elles favorisent l'utilisation de logiciels libre de droits et compatibles avec le matériel dont bénéficient les étudiants (smartphone, tablette, ...). Elle favorise l'autonomie. Les interventions les remarques les conseils sont prodigués en prenant soin d'être attentif aux voies empruntées par les étudiants ; Aider les étudiants à déterminer des objectifs en fonction de leurs ressources, leurs capacités à se surpasser et à sortir de leurs zones de confort ; tenter de dépasser les seuls problèmes techniques.

Questionner, douter, réfléchir, chercher, assumer les incertitudes liées à une démarche artistique et l'apprentissage d'une nouvelle technique. Établir une ou des méthodes de travail, partager les problèmes et les solutions, favoriser l'entraide. Chercher un équilibre entre expérimentations laboratoires et résultats (faire le constat que faire un film réside d'une succession de ratage).

Bibliographie

Motion Factory, les ficelles du monde animé, Collectif, aux éditions Pyramid

Animation in process de Andrew Selby, aux éditions Laurence King

Créer vos propres animations en stop motion de Melvyn Ternan, aux éditions Dunod

Techniques d'animation : pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo de Richard Williams, aux éditions Eyrolles

Techniques d'animation pour débutants de Mary Murphy, aux éditions Eyrolles

The human figure in motion de Eadweard Muybridge, aux éditions Dover publications

Le grand livre des techniques du cinéma d'animation de Olivier Cotte aux éditions Dunod

Michael Dudok de Wit, le cinéma d'animation sensible par Ilan Nguyen et Xavier Kawa-Topo aux éditions Capricci

Mode d'évaluation pratiqué

Évaluation continue et entretien en fin de quadrimestre. Les mises en commun et les échanges participent aux perfectionnements des apprentissages.

Prise en compte de la régularité des présences aux cours et attitude face au travail.

Auto-évaluation, développements des capacités d'évaluation critique en tenant compte des objectifs et des consignes.

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