

### 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 • 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 • Bree Odile

### I2362 - 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 :

- 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

---

- 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

## **Mode d'évaluation pratique**

---

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

---

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 est un cours d'initiation. Cette initiation privilégie les techniques d'animation traditionnelle 2D, volumes et numériques 2D (dessins sur papier ou à l'aide d'une palette graphique, éléments découpés, objets animés, pâte à modeler, pixilations, marionnettes mais aussi des animations 2D assistées par ordinateur.

### 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

---

Tout est bon à lire sur l'expérience des dessinateurs et réalisateurs. En vrac voici quelques propositions de lecture non exhaustive.

"Le langage des lignes" éd. Les 400 coups cinéma de Marcel Jean

"Pierre Hébert, l'homme animé" éd. Les 400 coups cinéma de Marcel Jean

"Les ateliers de cinéma d'animation: film et vidéo" éd. Pierre-Marcel Favre de Robi Engler (c'est vieux mais c'est chouette)

"Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney" éd. Meddens de Robert Vrielynck (c'est historique)

"Ces dessins qui bougent-cent ans de cinéma d'animation" éd. Dreamland de René Laloux

"Motion Factory, les ficelles du monde animé" éd. Pyramid (c'est actuel)

"Animation in process" éd. Laurence King de Andrew Selby (c'est actuel et en anglais)

"Storyboard-le cinéma dessiné" éd. Yellow Now de Benoît Peeters, Jacques Faton, Philippe de Pierpont

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

"Paul Driessen-images et réflexions"

" (a partire dalla coda)" éd. Coconino press de Gianluigi Toccafondo (c'est beau, c'est subjectif)

"lettre à un jeune monteur" éd. Archimbaud de Henri Colpi

"Hitchcock Truffaut" éd. Gallimard

## Mode d'évaluation pratiqué

---

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

n'hésitez pas à soumettre vos suggestions.

Les cotations se feront sur dix ou sur vingt.

## 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