

Techniques et technologie

BD203

Intervenants

Responsable de l'UE
Frédéric Hainaut

Secrétaire de jury
DUJARDIN CARINE

Description

Ue obligatoire • Premier quadrimestre
4 crédits • 80 points • 75 heures
Unité(s) d'enseignement corequise(s) : BD207 Techniques et technologie
Cours donné en Français

Liste des cours

Techniques et technologies infographie

2 c • 30 h • 40 pds • Gilles Géraldine

Techniques et technologies dessin d'animation

2 c • 45 h • 40 pds • Hainaut Frédéric

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, 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).

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

Description des cours

Techniques et technologies infographie

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, tablette graphique, imprimante)

- Comment scanner une image ?
- Comment imprimer

Photoshop

- Composition et retouche d'image
- Mise en couleurs d'une BD
- 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

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 20% de la cote de chaque TP.
- 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 mis en ligne (vidéo et pdf) 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.
- 20% 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.

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

Description des cours

Techniques et technologies dessin d'animation

Hainaut Frédéric

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

Dessins animés et films d'animation, carnets de croquis de Laura Heit aux éditions de la Martinière

Mode d'évaluation pratique

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