

PROFIL D’ENSEIGNEMENT

Bachelier en animation 3D et effets spéciaux

Une formation aux couleurs de la HELHa

L’enseignement de la Haute Ecole Louvain en Hainaut donne la place centrale à l’étudiant en lui permettant, d’une part, de s’épanouir pleinement et, d’autre part, de s’accomplir en tant que citoyen responsable agissant dans un monde socio-économique, politique et culturel donné.

La Haute Ecole tient à sensibiliser ses étudiants, à travers les divers secteurs de son champ d’activités, à la construction de l’Europe et à l’ouverture au Monde. Elle est aussi soucieuse de les ouvrir aux réalités socio-culturelles régionales et au respect de l’environnement.

Si la formation diplômante en vue de l’exercice d’une profession est le but premier de son activité, la Haute Ecole souhaite y adjoindre des éléments de formation générale et humaine de manière à éclairer le sens même des pratiques professionnelles.

Par ailleurs, la promotion de la réussite des étudiants est une préoccupation majeure de tous les acteurs de la HELHa. De nombreux dispositifs d’aide à la réussite ont été conçus et mis en œuvre depuis plusieurs années au sein de la Haute Ecole.

Finalités de la formation de bachelier en animation 3D et effets spéciaux

Le bachelier en animation 3D et effets spéciaux est un concepteur et un producteur d’images fixes et animées.

Au départ d’une démarche conceptuelle et créative, il réalisera des courts métrages pour tous médias audio-visuels (cinéma, télévision, internet) en y intégrant de l’animation et des effets spéciaux.

Il recherchera les idées les plus justes, les scénarios les plus intéressants, les techniques les plus pertinentes pour répondre aux demandes des clients.

Puisque le cinéma n’est pas une science exacte, il nous semble utile d’établir notre définition qui serait cohérente et applicable à tous les cours et à toutes les activités transversales de notre formation. Cette définition sert à déterminer l’idéal vers lequel doit tendre toute démarche de création :

- **Originalité** : Pour sortir du lot, il faut évidemment se faire remarquer. Comment ? En étant plus interpellant, plus impactant, plus exclusif, plus intéressant, plus fort, plus inattendu, en étant DIFFERENT. Un bon film d’animation est tellement distinct et personnel qu’il ne peut s’accorder qu’à votre message. Vous vous l’êtes approprié, il est à vous et il fait plein d’envieux.
- **Ciblage** : accrocher, c’est bien, retenir, c’est mieux. Une fois que le public a remarqué votre film, encore faut-il qu’il le trouve intéressant. What’s in it for me ? dit l’expression anglo-saxonne. Un

bon concept consiste donc à INTERESSER son public. Dans une production, l’aspect créatif doit être au service de la cible.

- **Adéquation** : un film a une mission, il est au service d’une marque, d’une cause, d’un public, d’une société de production. Sa force et son originalité doivent enrichir et consolider l’image de la marque et/ou de la cause à défendre. Une idée forte mais non pertinente n’est pas la bienvenue. Tout ce qui constitue le concept (les titres, les images, la musique, les décors, les situations, les personnages...) doit RELEVER le message et RENFORCER sa mémorisation.
- **Action** : tout film veut faire réagir sa cible. Il faut donc que la réalisation soit capable de déclencher cette réaction. Il doit être motivant soit de manière rationnelle (arguments irrésistibles) soit de manière émotionnelle (séduction, beauté, humour ou émotions irrésistibles).

Visées de la formation

A l’issue de leur formation, tous les étudiants sortants seront capables de concevoir un court métrage d’animation 3D et de le réaliser.

Ils seront à même de rejoindre une équipe d’animateurs pour des productions plus importantes.

L’attitude et la motivation font la différence dans un contexte professionnel.

Nous cherchons donc à former des étudiants :

Positifs : ils savent se remettre en question, repartir de zéro dans un esprit constructif

Créatifs : ils ne se contentent pas de la première idée

Curieux : ce qui inclut un intérêt pour l’actualité, la culture, le cinéma, l’art, l’animation...

« up to date » : car rien n’est jamais acquis ni dans la création ni dans la réalisation

Capables de travailler en équipe : ils savent accepter les idées des autres, les critiques et mettent leurs compétences au profit d’un projet commun. L’écoute et le respect de chaque individu au sein de l’équipe sont pour nous des valeurs importantes ainsi que le partage et la réussite.

Compétences acquises au terme de la formation

Les compétences et capacités que l’étudiant aura acquises pour exercer son métier sont :

1. Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit

- 1.A. Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- 1.B. Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- 1.C. Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
- 1.D. Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 1.E. Acquérir et développer son esprit critique
- 1.F. Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

2. S’intégrer à l’environnement économique et technique de son futur métier

- 2.A. S’adapter au fonctionnement de l’entreprise et en particulier travailler en équipe et s’intégrer à la chaîne de production.
- 2.B. Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.
- 2.C. Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur
- 2.D. Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue
- 2.E. S’adapter à l’évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel
- 2.F. Assumer des responsabilités d’encadrement

3. Utiliser, pour s’en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués

- 3.A. Enrichir sa culture artistique, s’informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 3.B. Avoir un regard critique sur les rapports entre l’art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
- 3.C. Privilégier l’impact d’une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- 3.D. Développer sa sensibilité et son sens esthétique

4. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement

- 4.A. Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques
- 4.B. Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques
- 4.C. Mobiliser tout type de technique et d’expression à usage professionnel

5. Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession

- 5.A. Gérer en tant que concepteur l’image sous toutes ses formes
- 5.B. Concevoir une production audio-visuelle respectant une composition lisible et équilibrée
- 5.C. Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- 5.D. Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates à une diffusion audio-visuelle

6. Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l’animation 3D

- 6.A. Prendre en compte les objectifs des clients et le comportement de la cible dans ses composantes rationnelles, psychologiques et affectives et répondre à leurs demandes
- 6.B. Choisir les supports de diffusion les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction d’un cahier des charges spécifique d’un client
- 6.C. S’adapter aux nouveaux logiciels et à l’évolution technologique
- 6.D. Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques
- 6.E. Evaluer le temps nécessaire à la réalisation d’un projet et le coût du travail à réaliser

Caractéristiques de la formation

Une formation qui allie la formation théorique et la formation pratique

Une formation qui offre un panel de cours très diversifiés, de telle sorte que l’étudiant puisse construire progressivement l’apprentissage du métier à partir de connaissances théoriques solides :

En 1^{ère} année : des cours de découverte et d’initiation à l’animation 3D pour replacer les différentes étapes du travail (pré-production/production/post-production) dans le contexte global d’une production audio-visuelle afin de bien comprendre l’importance de la précision dans le travail et de la préparation dès le départ. Une connaissance théorique des formats d’image et de l’histoire de l’art, des médias contemporains et du cinéma viendra enrichir la formation.

En 2^{ème} année : des cours à orientation technique et créative pour découvrir progressivement les logiciels infographiques et les utiliser dans un but créatif.

En 3^{ème} année : des cours qui intensifient les axes théoriques, créatifs et techniques nécessaires pour exercer le métier d’infographiste 3D, avec un éventail de situations d’intégration pour approfondir tant le volet narratif qu’infographique et technique.

Une formation qui se termine par une mise en situation professionnelle pour rappeler toutes les compétences acquises

Les compétences acquises durant les cours vont être retravaillées et évaluées pendant les stages et le TFE par des acteurs professionnels de l’animation 3D et ce, au dernier quadrimestre du bloc 3.

Les étudiants vont pouvoir réaliser leur portfolio dès le Bloc 2 pour plus d’efficacité dans leur recherche de stage.

Une formation centrée sur l’intervention professionnelle

Une formation à dimension professionnalisante qui offre les conditions concrètes les plus favorables à l’apprentissage de la profession d’infographiste 3D :

- axée, tant dans l’orientation des cours que dans la formation pratique, sur le développement des compétences que requiert l’exercice du métier
- qui s’ancre dans la réalité professionnelle avec l’intervention de professionnels dans le cadre des cours ; la formation débute avec des enseignants statutaires plus pédagogues et se termine avec des enseignants indépendants qui ont par ailleurs une activité professionnelle dans des studios d’animation 3D

- centrée sur le projet personnel et professionnel de l’étudiant.

Une formation avec un accompagnement individualisé

Durant ses études, l’étudiant va être suivi pour réussir au mieux sa formation.

Après 6 semaines de formation, une évaluation complète de tous les cours va donner lieu à un premier bulletin. Les étudiants en difficulté seront reçus par la direction et une série de mesures (tutorat, mission réussite, ateliers ...) seront mises en place pour l’aider dans les matières qui présentent des problèmes.

Pour son TFE, l’étudiant va être aidé par l’enseignant promoteur. Des ateliers concernant la réalisation de son portfolio vont démarrer en 2^{ème} année pour permettre à l’étudiant de mieux défendre ses travaux lors de ses présentations en entreprise pour trouver un stage.

En stage, la direction se déplace dans tous les lieux de stage pour un accompagnement individualisé, une évaluation et un feedback avec le maître de stages.

Une formation pour un praticien réflexif

Une formation par laquelle l’étudiant est appelé à développer un regard réflexif et critique sur les et ses pratiques de l’animation 3D.

Par un aller-retour constant entre la pensée et la pratique, la formation prépare les étudiants à la remise en question fréquente de ce qu’ils pourraient croire être des certitudes, condition essentielle pour se maintenir en « état de recherche ». Cela suppose de :

- s’interroger sur ses valeurs, ses conceptions propres, ses positions personnelles
- questionner le sens de la communication qu’il mène, sur ce qu’il fait et pourquoi il le fait
- prendre distance par rapport à la manière dont il vit et dont il réfléchit les réalités éthiques et déontologiques rencontrées
- soutenir une curiosité constante vis-à-vis de l’évolution du métier et des contextes dans lesquels elle s’inscrit.

Une formation dans une visée engagée et responsable

Une formation dans laquelle l’étudiant est appelé à être le principal acteur de sa formation : par son implication dans les cours et dispositifs pédagogiques proposés, par sa participation dans les projets et structures de participation de l’école, par l’engagement dans ses choix et projet professionnels, dans la perspective de se construire comme futur acteur susceptible de soutenir et promouvoir des productions audio-visuelles centrées sur une vision respectueuse du public.

Dispositif de formation

Nous proposons un dispositif pédagogique qui se distingue aussi par :

La promotion de la réussite

- avec une semaine d’évaluation après 6 cours, une analyse des résultats avec la direction et le début des « actions réussite »
- avec du parrainage ou du tutorat donné par les étudiants du Bloc 2 et 3
- avec des horaires sur mesure pour gérer l’apprentissage dans les cours à évaluation continue
- avec un bilan individualisé à l’issue de la 1^{ère} session d’examens en janvier pour faire le point et accroître ses possibilités de réussite

Un accompagnement de proximité

- avec une école à taille humaine dans laquelle l’étudiant est connu et reconnu dans ses compétences et ses difficultés
- avec des espaces de travail en groupes restreints qui permettent l’appropriation des matières ou qui, basés sur les réalités rencontrées par les étudiants dans leur stage, sont l’occasion d’échanges et de confrontations

Une ouverture à l’international

- avec la possibilité de suivre des cours ou de réaliser un stage de 3^{ème} année à l’étranger dans le cadre de partenariats conclus avec des établissements universitaires et non universitaires et des lieux de stage
- avec des voyages d’études en Belgique et à l’étranger

Un ancrage solide dans les milieux professionnels

- avec de nombreux professionnels dans le cadre des cours pour une confrontation aux réalités et aux questions actuelles du métier
- avec des réseaux importants dans les studios de 3D pour que des infographistes spécialisés dans diverses techniques interviennent dans les cours pour des conférences ou pour l’évaluation des travaux de fin d’études

Perspectives et débouchés professionnels

Un métier aux débouchés multiples et diversifiés

En raison de la grande diversité du secteur de l’animation 3D, l’éventail des possibilités d’activités professionnelles est très large.

Secteur des studios d’animations 3D

Intervenir dans l’élaboration de la pré-production, la production et la post production avoir une vision et action d’ensemble sur les composants relatifs à l’image numérique

Il peut ainsi créer de props (des petits objets, des éléments de décor), matte painting (2D / 3D), personnages, décors, plan animé, rendu spécifique en vue de post production, structures animées, personnages, effets (VFX) et gestion des dynamiques,...etc

- superviseur projet VFX, layout et pré-vis
- Post production (texture, matte painting 2D)
- Modeling 3D, low poly & hi poly (hard surface/organic, sculpting 3D)
- Material, paint 3D, texturing (UVW, Ptex)
- Lighting, shading
- Animation (rigging, skidding)
- Rendering (moteur spécifique et pré comp)
- Post prod, compositing 2D & 3D, étalonnage, rotoscoping, matchmoving
- VFX, cloth, hair & crowd simulation

Secteur du web/mobile

Création de courtes séquences animées.

Création de structures 3D fixe et ou animée pour l’intégration / visite virtuelle/ réalité augmentée.

Création de spots publicitaires/banners spécifiques à la diffusion internet et mobile.

Secteur de la télévision

Habillage TV, création de génériques

Objet 3D fixe ou animé en vue d’une intégration dans des décors virtuels.

Création de spots publicitaires spécifiques à la diffusion télévisuelle.

Secteur des imprimantes 3D

Création de structures 3D