

Bachelier en Animation 3D et effets spéciaux (VFX)

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
 Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 15 Animation d'objets 3D structurée			
Code	ARAN2B01	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	10 C	Volume horaire	120 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Alexis BLANCHARD (alexis.blanchard@helha.be)		
Coefficient de pondération	100		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Déformation des structures (morphing, skinning),
 sensibilisation à la gestion des tissus et la dynamique.
 Objectifs plus ciblés (storyboard, communication, comportement, caractère)

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
 - 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
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**
 - 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

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :
 • restituer le « caractère animation » dont l'objectif est de communiquer des sentiments, des réactions en respectant un cahier des charges

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun
 Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend les activités d'apprentissage suivantes :

ARAN2B01A Animation d'objets 3D structurée 120 h / 10 C

Contenu

On distinguera deux grandes parties essentielles:

- 1) Via divers microexercices comprendre et pratiquer les outils de contrôle de structures pour l'animation. Importer un setup et son rig (pas d'obligation de skin) au sein du logiciel.

Animer la structure 3D (bras robotisé, mécanique diverse, personnages...)

Rendre en séquences d'images (exr > 16 bit float)

2) Base du skin > Importer une modélisation existante en vue de réaliser un skin basique (tête cartoon)

Importer un son en vue d'une synchronisation sonore (Michel Galabru, Fabrice Luchini, Julos Beaucarne, Jean-Paul Sartre...)

Rendre en séquences d'images (exr > 16 bit float)

Les deux orientations doivent être accompagnées d'un objectif ciblé (soit un identique pour tous, soit divers imposés au choix de l'étudiant), tel que la définition du caractère, et son jeu d'animation reflétant ce dernier.

Le placement de caméra a son importance (et tout ce que cela implique).

Les éclairages ne sont pas une obligation, sauf s'ils participent à la narration, ils devront donc être justifiés.

Aucune texture (bump, déplacement acceptés).

Shading de base.

Ombres basiques.

Démarches d'apprentissage

Ce cours est technique, avec un regard sur les objectifs à atteindre.

Les aspects de retranscription, ou de l'influence doivent être relatifs à un cahier des charges (étude Model Sheet, Mouvement de caméra, cadrage, descriptif du caractère, story-board...) seront abordés au sein des cours adjacents.

Il est possible de s'inspirer, de copier une scène (un plan) culte du cinéma (Buster Keaton, Charlie Chaplin...), opéra , théâtre, marionnette...comme base d'analyse et/ou comme exercice

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Ouvrages de référence

Néant

Supports

Objectif : création d'animatiques « évoluées »

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	100			Evc	
Période d'évaluation	Exp	0			Exp	

Evc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au REE

Toute modification éventuelle en cours d'année ne peut se faire qu'exceptionnellement et en accord avec le Directeur de Catégorie ou son délégué et notifiée par écrit aux étudiants (article 10 du Règlement des études).