

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 09 Compositing 2			
Code	ARAN1B09ANI	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	9 C	Volume horaire	96 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (jean-yves.arboit@helha.be)		
Coefficient de pondération	90		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le compositing est souvent assimilé comme faisant partie de la post-production, en fait c'est un domaine qui peut se positionner aussi bien en préproduction, production et post-production.

Nous allons aborder au sein de cette UE une seconde partie qui utilisera les apprentissages de l'UE 4.

Cette partie ancrera l'apprenant aux techniques 2D, 2D,5 et 3D du compositing.

Il sera demandé à toutes exportations un respect de la diffusion et des normes professionnelles.

Les techniques de matte painting utilisant de décors virtuels, camera mapping, importation d'éléments 3D...seront consolidés et de fait, cette UE enracinera les applications plurielles du compositing.

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

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

Compétence 1 Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit

- 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.

Compétence 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.C Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur.
- 2.E S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel.

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

- 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

Compétence 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

Acquis d'apprentissage visés

- 1) Comprendre et produire avec des d'outils permettant d'atteindre une utilisation et une diffusion en adéquation avec le milieu professionnel mélangeant les techniques 2D, 2D,5 et 3D du compositing.
- 2) Réaliser des créations imposées de matte painting utilisant des techniques mixtes

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 l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARAN1B09ANI- Compositing 2 96h / 9 C

Cette activité d'apprentissage comprend les parties suivantes :

Compositing 2 96 h

Contenu

À la fin de l'UE, les apprenants seront capables de :

- produire et comprendre les enjeux du « compositing » ainsi que son rôle et ses positionnements au sein d'une chaîne de production.
- s'adapter au fonctionnement d'une chaîne de production.
- Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti (voir exercice « Exercices de matte painting imposés»)

Positionnement de ses aptitudes, via une auto-évaluation des acquis via une sélection représentative d'un savoir-faire (voir making of).

Analyse de plans « remarquables ».

Démarches d'apprentissage

Chaque nouvel outil et principe essentiel sera abordé via des micro-exercices.

Divers exercices seront imposés , ils s'orchestreront sur les concepts du matte painting 2D, 2D,5 & 3D.

Ces derniers seront déterminants.

Les exercices les plus représentatifs d'un savoir-faire seront expliqués par un making of.

Dispositifs d'aide à la réussite

Chaque étape représentative du processus de production sera résumée sur support PDF et Vidéo.

Ce après une évaluation collective, afin de mieux nourrir les dispositifs d'aide à la réussite.

Ces supports seront donnés en classe, mais aussi disponibles en ligne.

Ouvrages de référence

Néant

Supports

Capture vidéos des cours et évaluations.

PDF divers

4. Modalités d'évaluation

Principe

Exercices imposés dans le concepts, mais relativement libre sur :

- pertinence des outils
- pertinences graphiques

Le « plus réussis », processus critiques et critères de réussite feront l'objet de réalisation de making of.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60		
Période d'évaluation			Prj	40	Prj	40

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

Dispositions complémentaires

Tous les travaux doivent être remis suivant une structuration spécifique :

Un dossier nommer « Nom Prénom »

Contenu d' un dossier par réalisation portant le nom de l'exercice > Exemple : Matte painting « façon René Magritte »

Aucun dépôt tardif sera accepté.

Référence au REE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2019-2020).