

# 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](mailto:pub.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 14 Layout : character & background design			
Code	ARAN1B14ANI	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Hélène HARMEGNIES</b> ( <a href="mailto:helene.harmegnies@helha.be">helene.harmegnies@helha.be</a> )		
Coefficient de pondération		60	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

## 2. Présentation

### Introduction

Analyser et mettre en application l'ombre, la lumière, les formes, les compositions, le modelé, les perspectives, l'anatomie, les structures, les reliefs, les surfaces...

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

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

- Compétence 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.C Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
  - 3.D Développer sa sensibilité et son sens esthétique

### Acquis d'apprentissage visés

- comprendre le rôle de la lumière sur les surfaces
- construire une composition dans un format imposé.

### 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) :

ARAN1B14ANI- Layout : character & background design 72h / 6 C

Cette activité d'apprentissage comprend les parties suivantes :

Layout : character & background design 72 h

### Contenu

- § Chapitre 1 : la géométrisation de la forme
  - o Nature morte d'objets simples à complexes
  - o Reproduction de personnages

- § Chapitre 2 : la perspective en pratique
  - o Les raccourcis
  - o La profondeur de champ
  - o La composition et la règle des tiers
- § Chapitre 3 : corps humain (suite) croquis plus détaillés
  - o Les proportions homme/femme/enfant
  - o Le corps en « fil de fer »
  - o La géométrisation du corps
  - o Le mouvement
- § Chapitre 4 : les techniques de dessin (suite) approche plus détaillée
  - o Apprentissage des techniques d'observation
  - o Dessin d'après nature
  - o Prise de mesure et respect des proportions
  - o Rendu des ombres et des lumières
  - o Découverte des dégradés aux crayons
  - o Rendu des textures en techniques mixtes
- § Les plus
  - o Recherche active de documentations et d'inspiration à compiler sous forme de farde ou de dossier informatique.
  - o L'étudiant devra compléter chaque semaine un sketchbook A5
  - o Exercices de reproduction au carré
  - o Exercices de stylisation vers l'épuration ou la caricature
  - o Aide par la prise de vue (smart phone) pour analyser des attitudes, des émotions,...

### **Démarches d'apprentissage**

L'étudiant suit un dispositif d'apprentissage progressif

Apprentissage de groupe et suivi individuel

L'étudiant dessine pendant le cours et complète son apprentissage dans son carnet de croquis

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

Le nombre d'exercices est illimité ! L'apprentissage est facilité par le nombre de réalisations des étudiants.

Les productions ont un nombre minimum et un seuil de qualité minimum...(toujours énoncé aux étudiants) mais pas maximum !

### **Ouvrages de référence**

- § Dessiner grâce au cerveau droit- Betty Edwards
- § Perspective et théorie des ombres - Collection Léonard
- § Esquisses de portraits - Valérie Wiffen- Könemann
- § 50 dessins de ... -Vigot
- § L'art de dessiner des animaux- Ken Hultgren-Vigot
- § Cartoon l'animation sans peine- Preston Blair-Evergreen

### **Supports**

- § Vidéo projecteur
- § Photocopies ou ressources disponibles sur support numérique

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

§ Évaluation continue 60%

Je consulte et annote les carnets de croquis des étudiants afin qu'ils connaissent leur niveau.

§ Évaluation somative 40%

Respect des consignes pour la remise de fin d'UE.

### **Pondérations**

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

Prj = Projet(s)

### **Dispositions complémentaires**

**Néant**

Référence au RGE

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).