

# 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 25 Anglais du cinéma			
Code	ARAN2B12	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

La présente unité d'enseignement approfondit le caractère technique du travail de l'animateur / artiste d'effets spéciaux.

Il amènera à la description claire et détaillée des sculptures (surfaces, éclairage) et des mouvements (mouvements de membres, anatomie articulaire).

### 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.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.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

### Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant doit être en mesure

- de comprendre la portée exacte de consignes données par écrit, utilisant un vocabulaire pointu
- d'expliquer son travail devant des interlocuteurs/publics relevant de trois niveaux de compétence différents :
  - le public généraliste, amateur de films d'animation
  - le public d'une maison de production, ce qui nécessite l'emploi de termes cinématographiques classiques - les collègues animateurs, comprenant et utilisant le code technique approprié.
- de rédiger des notes d'accompagnement d'un travail visuel réalisé
- de suivre une présentation d'un briefing utilisant les différents niveaux de langage précités.

### 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) :

ARAN2B12A Anglais du cinéma

24 h / 2 C

## Contenu

- Compléments de vocabulaire d'anatomie
  - Étude des mouvements en animation
  - Étude approfondie de la tête et du visage (expressions faciales)
  - L'éclairage
  - Le CV et le portfolio de l'animateur. Exercices pratiques basées sur des offres de stage réelles.
- Compléments de grammaire permettant une expression plus nuancée.

Selon la situation épidémiologique le cours pourra être dispensé à distance (via ConnectED, MS Teams et Wooclap).

## Démarches d'apprentissage

Les activités liées au cours seront essentiellement basées sur des croquis et des séquences vidéo.  
Des travaux pratiques consolideront l'acquis.

## Dispositifs d'aide à la réussite

Des interventions écrites et orales régulières permettent d'évaluer et de soutenir le progrès de l'étudiant(e) dans l'acquisition d'un langage approprié.

## Sources et références

BEANE, Andy : 3D Animation Essentials, Indianapolis, 2012

WILLIAMS, Richard : The Animator's Survival Kit. Expanded Edition, New York, 2009

BLAZER Liz : Animated Storytelling. Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics, Peachpit Press, 2019

JACKSON, Elmer : Introducing Autodesk Maya, slnd.

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Syllabus de cours
- Glossaires divers (ConnectED)
- Fichiers vidéo fournis

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

Le cours comprend du travail journalier (pondéré à 60% de points) et un examen (pondéré à 40%). L'examen comprend une partie écrite et une partie orale (jury).

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60	Evc	0
Période d'évaluation			Exe + Exo	40	Exe + Exo	100

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit, Exo = Examen oral

### Dispositions complémentaires

Tous les travaux doivent être remis exclusivement par la plateforme ConnectED. Tout dépôt tardif sera sanctionné d'un zéro.

Toute absence non justifiée à une interrogation sera également sanctionnée par un zéro.

L'évaluation de cette unité d'enseignement peut être représentée au Q3. Dans ce cas, le travail journalier sera neutralisé.

Toute épreuve ou partie d'épreuve non présentée sans motif valable entraînera la mention "pas présenté" pour la totalité de l'UE.

Le domaine pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes. Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé(e) à la Direction.

#### 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 2021-2022).