

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 03 Les formats d'images			
Code	ARAN1B03ANI	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (jean-yves.arboit@helha.be)		
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

De plus en plus, nous utilisons des équipements qui génèrent des images, mais l'utilisateur ignore souvent ce qui se cache derrière les extensions RAW, JPG...

En prime, les images ont leurs propres spécificités en fonction de leur(s) position(s), utilisation(s) au sein d'un processus de production (préproduction, production et post-production).

L'objectif est de comprendre les spécificités des différents formats, leurs modes d'encodage, et leur(s) utilisation(s).

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.

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.E S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel.

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

4.C Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

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

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**

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

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- 1) Comprendre l'objectif de la genèse de l'imagerie numérique.
- 2) Différencier taille et qualité.
- 3) Comprendre les définitions et les utilisations des différentes appellations utilisées dans la diffusion audiovisuelle.
- 4) Consolider ses initiations et comprendre le mécanisme des images utilisées lors de l'UE 1 et l'UE 2 .
- 5) Apprendre à utiliser une terminologie appropriée pour chaque étape de sa production.

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) :

ARAN1B03ANIA Les formats d'images

24 h / 2 C

Contenu

A la fin de l'UE, les apprenants seront capables de comprendre le processus utilisé par les différents types d'images, ainsi que leur(s) utilisation(s) spécifique dans une chaîne de production, et ce jusqu'à la diffusion.

Les enjeux (faisabilité et économique) relatifs au respect des consignes liées aux règles de l'imagerie audiovisuelle, et cinématographique seront acquis.

Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.

Comprendre et savoir s'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel.

Le fait d'intégrer les notions ci-dessus lui permettra de préparer sa base de données en fonction des étapes principales que sont la préproduction, la production et la post-production. La post-production dès l'écriture d'un cahier des charges et déterminer les faisabilités techniques relatives au budget et au temps imparti, et de fait, mettre en application les spécificités techniques en vue d'une intégration numérique.

Démarches d'apprentissage

Via plus de 100 illustrations :

- Historique des types d'images (De la " camera oscura " au smartphone 4K ,CMYK / RGB , sRGB...)
- Numérisation espace et terminologies.
- Étalonnage et manipulations.
- Composition et sens de lecture.
- Chromakey, alpha et pseudo alpha
- ...

Dispositifs d'aide à la réussite

Un rappel sera systématique à chaque utilisation hésitante de l'apprenant sur l'utilisation et /ou le choix du type d'image.

Sources et références

www.CGItrainer.com

Supports en ligne

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

Illustrations personnalisées

4. Modalités d'évaluation

Principe

SOIT :Un « jeu » de questions / réponses me permettra d'évaluer si les acquis principaux ont été réalisés.
Par la suite, un questionnaire (document doc.) sera distribué, avec des questions à choix multiples, ou proposé en ligne.

- 20% Questionnaire choix multiples (QCM) le dernier jour de cours.
- 80% Questionnaire choix multiples (QCM) Deux semaines maximum après le dernier jour de cours.

SOIT : le respect **SCRUPULEUX** des consignes.

Durant l'année scolaire, vous avez diverses étapes de production à rendre.

Si, fin avril vous n'avez pas respecté les rendus et les consignes, nous considérons que vous voulez vous débrouiller seul, auquel cas, dès le mois de mai vous n'aurez plus de suivi.

Les évaluations du mois d'août comptent pour 100 %

Si une unité de formation est étalée sur une année scolaire, la pondération relative à l'évaluation est répartie comme suit :

20 % durant le Q1 et 80 % pour le Q2.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Int	20				
Période d'évaluation	Exe	80			Exe	100

Int = Interrogation(s), Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

Un rappel sera systématique à chaque utilisation hésitante de l'apprenant sur l'utilisation et /ou le choix du type d'image.

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 66 du règlement général des études 2023-2024).