

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 04 Compositing 1			
Ancien Code	ARAN1B04ANI	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM1040		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (jean-yves.arboit@helha.be)		
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

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 première partie qui utilisera les apprentissages des UE 1, 2 et 3.

Cette partie sensibilisera l'apprenant aux techniques d'incrustation 3D sur image fixe et/ou animée.

Plus divers outils de base indispensables.

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.

Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

- 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

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

- 1) Comprendre le terme « compositing » et l'utilisation d'outils permettant d'atteindre une utilisation en adéquation avec le milieu professionnel.
- 2) Sur base de prise de vue fixe ou/et animée (personnelle ou non) incruster/intégrer une production personnelle en 3D.
- 3) D'acquérir les apprentissages fondamentaux des outils les plus essentiels via des micro-exercices.
- 4) De réaliser des variations d'encapsulation avec des différentes sources numériques et non numériques.

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) :

ARAN1B04ANIA Compositing 1

72 h / 6 C

Contenu

A la fin de l'UE, les apprenants seront capables de comprendre le terme « compositing » est sa fonction , ainsi que son rôle et ses positionnements au sein d'une chaîne de production.

De 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 « Quick compositing »)

Démarches d'apprentissage

Chaque outil et principe essentiel seront abordés via des micro-exercices.

Utilisation du logiciel étape par étape.

Importation de bases de données 3D étape par étape.

Importation d'images fixes, incrémentées et animées étape par étape.

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.

Sources et références

www.CGItrainer.com

Supports en ligne

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

Capture vidéos des cours et évaluations.

PDF divers

4. Modalités d'évaluation

Principe

Les étudiants sont tenus de présenter leurs travaux de l'année à l'examen ainsi qu'un cahier de croquis suivant les

Modalités communiquées en début de cours.

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	Evc	60			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 un dossier par réalisation portant le nom de l'exercice > Exemple :« Incrustation Chromakey»

Aucun dépôt tardif sera accepté.

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).