

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 14 Layout : character & background design			
Ancien Code	ARAN1B14ANI	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM1140		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Nicolas JURA (nicolas.jura@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 but du cours de layout est de comprendre l'ensemble des éléments pour construire une image 2D à destination du monde du cinéma, du jeu vidéo ou toute autre production.

L'étudiant sera capable de comprendre pourquoi tracer tel type de ligne, quelle perspective utiliser, comment la lumière arrive sur un objet, qu'implique la lumière, quelle couleur utiliser, quelle est la meilleure composition pour raconter mon histoire...

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) :

ARAN1B14ANIA Layout : character & background design 72 h / 6 C

Contenu

Introduction au dessin « Les concepts clés (La hiérarchie, la peur à bannir, l'observation, l'émotion et l'habileté technique) »

Exercices pour appréhender la notion de force

- o Notion de ligne (plein et délié)
- o Notion de rythme (ce qui donne la vie à tout chose, même de la nature morte)
- o Notion de forme dynamique + introduction sur les formes primitives
- o Réalisation d'un moodboard + utilisation de références
- o Exercice de dessin rapide (5 sketches de 2 minutes, 3 sketch de 5 min, 1 sketch de 10 min)
- § Chapitre 1 : le volume et la perspective
- o La notion de Turning Edge
- o La notion de terminator sur une lumière directe
- o Les règles de perspective (1, 2, 3 et 4 points de fuites)
- o Le storytelling dans la forme
- o Exercice : dessiner des cubes, cylindre, cone et sphère dans n'importe quelle perspective
- § Chapitre 2 : Le digital Painting (Le noir et blanc)
- o Les 4 fondamentales du digital painting (La forme, la valeur, la couleur et la transition de couleur)
- o Création d'un nuancier du blanc au noir et explication du contraste et du choix de la palette
- o Exercice : Peindre des images en noir et blanc à partir d'image de films
- § Chapitre 3 : Le digital Painting (les différentes types de lumières)
- o Les différentes types de lumières sur deux formes primitives
- o Les différentes sources de lumières
- o Comment créer la matière grâce à la lumière
- o Le storytelling dans la lumière
- o Exercice 1 : Réaliser 3 études de lumière sur une même forme primitive
- o Exercice 2 : A partir d'une scène sans lumière, ajouter la lumière en fonction de 3 types de lumières différentes
- § Chapitre 4 : Le digital Painting (la couleur)
- o Le nuancier colorimétrique
- o Les différents types de Masques "Gamut"
- o Comment créer un nuancier à partir d'un masque "Gamut"
- o Le storytelling dans la couleur
- o Exercice 1 : Créer un nuancier à partir d'image de film
- o Exercice 2 : Faire une étude de couleur à partir d'image de film
- § Chapitre 5 : La composition, les composants de l'image
- o Qu'est-ce qu'une ligne de force ?
- o Les règles de compositions
- o Les erreurs à éviter
- o Le storytelling dans la composition
- o Exercice : analyser une composition à partir d'une image de film ou jeu vidéo
- o Exercice : Faire une composition de 3 formes primitives (forme, value, light and color)
- § Chapitre 6 : Le character design
- o Le corps humain (squelette)
- o La notion de rythme et de balance dans le corps humain
- o La notion de silhouette grâce aux formes dynamiques
- o La structure de la tête, des hanches et la cage thoracique
- o Les éléments du corps ; Bras, jambes, pieds et mains
- o Dessiner un même personnage dans différentes poses
- o Concevoir son propre character design en fonction d'une story
- o Réalisation d'un model sheet
- § Chapitre 7 : La lumière
- o Le "sun light"
- o La "directionnal light"
- o Le "point light"
- o Le "spot light"
- § Les plus
- o Recherche active de documentations et d'inspirations à compiler sous forme digitale (Local et/ou Pinterest).
- o L'étudiant devra compléter chaque semaine sketchbook (Min 5 illustrations par semaine)
- o Notion de style dans le dessin (Comment trouver son propre style)
- Démarches d'apprentissage

Démarches d'apprentissage

- L'étudiant suit un dispositif d'apprentissage progressif
- Apprentissage de groupe et suivi individuel
- Apprentissage en classe inversée, un exercice est à faire avant de recevoir la théorie
- L'étudiant dessine pendant le cours et complète son apprentissage dans son carnet de croquis
- Une démarche collaborative : l'étudiant devra analyser et évaluer la production d'un autre étudiant.

Dispositifs d'aide à la réussite

Au plus l'étudiant dessine, au plus il progressera vite.

Aucun "par coeur" n'est demandé.

La qualité du dessin n'est pas évaluée mais uniquement la méthodologie, la compréhension et le sentiment que le dessin provoque.

Sources et références

- § 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 en ligne

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

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

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'enseignant consulte et annote le carnets de croquis des étudiants afin qu'ils connaissent leur niveau pour l'évaluation continue.

§ Évaluation continue 60%

§ Évaluation somative 40%

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

60% des points sont attribués au travail journalier, 40% à l'examen.

Au Q3, il n'est pas possible de rejouer les points du travail journalier, seuls les 40% des points de l'examen pourront faire l'objet d'une nouvelle note.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Prj	60		0
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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).