

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 27 Layout : anatomie articulaire			
Ancien Code	ARAN2B14	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM2140		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Nicolas JURA (nicolas.jura@helha.be)		
Coefficient de pondération	40		
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

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

- créer des concept art. Background et personnages.
- D'utiliser la perspective atmosphérique en création de background. Construire une composition dans un format imposé.
- De créer des personnages en utilisant la connotation et la dénotation. Comprendre l'anatomie articulaire d'un personnage.
- D'utiliser les notions de composition, couleurs, contrastes de textures, de tailles, les lignes d'actions, le sens de lecture et l'importance de la hiérarchisation.

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) :

ARAN2B14A Layout : anatomie articulaire

48 h / 4 C

Contenu

- § Chapitre 1 : background d'animation du layout au Matte painting
 - o Conceptualiser une idée par les recherches de croquis sur papier
 - o Maîtriser la composition
 - o Maîtriser la perspective (atmosphérique entre autres)
 - o Maîtriser la recherche de formes et de couleurs dans un style donné
 - o Appréhender un style graphique cohérent
 - o être capable de rechercher de la documentation, de faire évoluer son travail vers une présentation professionnelle (book)
 - o Appréhender une mise au net sur Photoshop et dessin numérique sur tablette graphique.
 - o préparer un fichier pour la post-production- découpe des plans et alphas
 - o mélanger 3D et peinture 2D pour gagner en temps et en efficacité
- § Chapitre 2 : la création de personnages
 - o être capable de rechercher de la documentation, de faire évoluer son travail vers une présentation professionnelle (book)
 - o Présentation des étapes de création et de mise au net professionnelle. Création de model sheet.
 - o Appréhender une mise au net sur machine, utilisation de Photoshop et dessin numérique sur tablette graphique.
 - o Etre capable d'utiliser les outils créatifs, moodboard, lightboard, colorboard,...
 - o Etre capable de créer un personnage en utilisant la dénotation et la connotation
 - o Recherches d'attitudes, et utilisation de la ligne d'action.
 - o Etre capable d'utiliser le langage des formes, des proportions, des couleurs et des attitudes,... pour créer un personnage.
 - o Comprendre et utiliser l'anatomie articulaire pour anticiper le travail d'animation 3D
 - o Peindre un personnage sur photoshop

Démarches d'apprentissage

L'étudiant suit un dispositif d'apprentissage progressif

Apprentissage théorique par unités courtes et exercices de mise en application. Suivi individuel.

L'étudiant dessine pendant le cours dans des exercices à temps limités et applique les notions vues en apprentissage dans un projet à plus long terme.

Dispositifs d'aide à la réussite

Les exercices donnés sont là pour entraîner les fondamentaux.

L'apprentissage est facilité par le nombre de réalisations des étudiants.

Sources et références

Pixar in a box - Khan academy

L'art de la composition du cadrage - Bernard Duc

Art of Color and Light

Alla Prima - Richard Schmid

CG Cinematography - Christophe Brejon

Supports en ligne

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

cours en ligne sur connected/ressources disponibles sur support numérique

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'enseignant consulte et émet des retours en ligne par vidéo ou corrections sur les travaux remis en ligne afin que les étudiants connaissent leur niveau pour l'évaluation continue.

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				60		0
Période d'évaluation			Trv	40	Trv	40

Trv = Travaux

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).