

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 16 Initiation au son			
Ancien Code	ARAN2B02	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN2020		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Kamal OUAZENE (ouazenek@helha.be)		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

initiation à la sonorisation événementielle ou/et narrative.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

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

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.A Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

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.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.C S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique

6.D Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

Acquis d'apprentissage visés

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

- donner une ambiance sonore à une animation en respectant le cahier des charges et enrichir cette animation avec des sons plus événementiels relatifs à l'action , montage, mixage, spatialisation....

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) :

Contenu

Sensibiliser les étudiants aux concepts de la sonorisation d'animation.

Distinguer les sons d'ambiance donnant une dimension narrative, avec les sons événementiels (plus figuratifs).

Comprendre les concepts de la spatialisation.

Apprendre à utiliser un logiciel de montage avec une sonothèque, en respectant la qualité de diffusion relative aux normes en vigueur dans le milieu professionnel.

Respecter et comprendre les formats, leurs implications et les normes de la numérisation.

Démarches d'apprentissage

Sonoriser un plan (plan au choix dans une sélection de plans imposés > cartoon, film, reportage, émission tv...).

Produire une vidéo sonorisée en full HD en stéréo (minimum 10 secondes, maximum 30 secondes)

Retranscrire le son au montage au sein d'un découpage type Storyboard.

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	100			Trv	100
Période d'évaluation	Prj				Trv	

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s), 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 67 du règlement général des études 2025-2026).