

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 18 Anglais du cinéma			
Ancien Code	ARAN2B04	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN2040		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Julie OGNISSANTO (ognissantoj@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

Le module d'anglais du premier quadrimestre de la deuxième année a pour objectif de consolider les acquis de base et de préparer progressivement les étudiants à l'approfondissement linguistique et technique attendu au second quadrimestre.

Dans ce cadre, le cours vise à renforcer les compétences communicatives de niveau B1 (CECRL), en mettant l'accent sur la compréhension et l'utilisation d'un vocabulaire spécifique lié à l'animation 3D et aux effets spéciaux (VFX). Les étudiants sont amenés à travailler avec des documents de presse spécialisée (textes, tutoriels, interviews, extraits de films), tout en développant leur capacité à communiquer de manière claire et structurée.

Les activités privilégient :

- la description d'images, de scènes et de personnages,
- la compréhension d'extraits de tutoriels et de médias spécialisés,
- la rédaction de notes courtes et structurées,
- la participation à des échanges guidés (débats, discussions entre pairs,...) et présentations orales.

L'accent est mis sur le développement des compétences communicatives (CECRL) dans des contextes professionnels réels et simulés, tant à l'oral qu'à l'écrit.

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**

- Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
- Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- Acquérir et développer son esprit critique.
- Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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

- S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.
- Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue.
- 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
- 3.B Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
- Compétence 4 **Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**
 - 4.B Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques
 - 4.C Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**
 - 6.A Prendre en compte les objectifs des clients et le comportement de la cible dans ses composantes rationnelles, psychologiques et affectives et répondre à leurs demandes
 - 6.C S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique
 - 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'UE18, l'étudiant doit être capable (niveau B1 CECRL) :

- de comprendre des consignes écrites simples en anglais, liées à un projet d'animation/VFX,
- d'expliquer son travail ou un visuel avec des phrases structurées et un vocabulaire technique adapté,
- de rédiger des notes courtes (résumés, descriptions, glossaires technique,...),
- de suivre et comprendre l'essentiel d'une présentation orale (tutoriel, briefing, documentaire, témoignages, interviews,...),
- de s'exprimer face à trois publics différents, de façon adaptée mais simple :

-grand public amateur d'animation et/ou de VFX,
-interlocuteurs d'une maison de production (termes cinématographiques, termes techniques,...),
-collègues animateurs ou artistes FX (termes techniques).

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) :

ARAN2B04A Anglais du cinéma

24 h / 2 C

Contenu

Animation 3D : vocabulaire spécifique à l'animation 3D, vocabulaire lié aux personnages, au character design, au storyboard, aux animatiques, vocabulaire du corps, des mouvements simples, des expressions faciales,...

VFX : vocabulaire relatif à la composition de l'image, vocabulaire introductif à propos du compositing, fonds verts/bleus, effets numériques simples.

Compétences linguistiques :

- CECRL B1

- consolidation des structures grammaticales de base (temps du passé, modaux simples, comparatifs,...),
- introduction au vocabulaire technique issu d'articles scientifiques ou de presse spécialisée, tutoriels, documentaires et interviews accessibles.

Démarches d'apprentissage

Méthode basée sur l'enseignement en immersion linguistique; "learning by doing".

Activités variées :

- échanges uniquement en anglais,
 - lecture de textes simples suivie de questions de compréhension,
 - visionnage de tutoriels/documentaires adaptés au niveau,
 - production écrite guidée (résumés, glossaires techniques,...),
 - production orale simple (présentations en classe, débats guidés, jeux de rôle,etc.).
- Usage privilégié de la méthode audiovisuelle et des plateformes ConnectED/Moodle.

Dispositifs d'aide à la réussite

Interrogations et exercices réguliers en classe et en ligne, (TP) travaux pratiques.
Feedback oral et écrit à la demande des étudiants.

Tutorat par les pairs possible grâce aux TP collaboratifs.

Travaux collaboratifs.

Ateliers différenciés.

Sources et références

- Ressources Internet : médias, vidéos, tutoriels, articles scientifiques et de presse.
- Documents et extraits fournis par les professeurs des matières principales (animation et VFX).
- The Core Skills of VFX – Walker Saint John (2017)
- Masters of FX – Ian Failes (2015)
- Compositing Visual Effects – Steve Wright (2011)
- Digital Compositing for Film and Video – Steve Wright (2017)
- Light for Visual Artists – Richard Yot (2019)
- The Art and Science of Digital Compositing – Ron Brinkmann (2008)
- The VES Handbook of Visual Effects – Jeffrey Okun and Susan Zwerman (2020)
- The VES Handbook of Virtual Production – Susan Zwerman and Jeffrey Okun (2023)
- The Colour Management Handbook for Visual Effects Artists – Victor Perez (2023)
- The Basics of Filmmaking – Blain Brown (2020)
- The Five C's of Cinematography – Joseph V Mascelli (1998)
- Making Movie Magic: A Lifetime Creating Special Effects – John Richardson and Richard Donner (2019)
- 3D Animation essentials -Andy Beane (2012)

Supports en ligne

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

- Site ConnectED et/ou Moodle comportant les médias (vidéos de témoignages, podcasts, documentaires,...) et documents écrits.

4. Modalités d'évaluation

Principe

Q1 :

Évaluation continue (production journalière, exercices écrits et oraux,...) → 60 %

Examen oral accompagné d'un dossier et d'une présentation (PowerPoint ou autre) à remettre essentiellement sur ConnectED. Si le dossier ou la présentation ne figure pas sur ConnectED pour les délais indiqués, cela entraînera une note de zéro pour l'examen. → 40%

Q3 (session de rattrapage) :

Évaluation écrite et orale pour une valeur de 100%.

Le travail journalier est alors neutralisé.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	60			Evc	0
Période d'évaluation	Exm	40			Exm	100

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte

Dispositions complémentaires

Tous les travaux doivent être remis exclusivement par la plateforme ConnectED. Tout dépôt tardif sera sanctionné d'un zéro.

Toute absence non justifiée à une interrogation sera également sanctionnée par un zéro.

L'évaluation de cette unité d'enseignement peut être représentée au Q3. Dans ce cas, le travail journalier sera neutralisé.

Toute épreuve ou partie d'épreuve non présentée sans motif valable entraînera la mention "pas présenté" pour la totalité de l'UE.

Le domaine pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera prié(e) d'en informer le secrétariat au préalable. Un motif valable devra être donné pour justifier le retard.

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).