

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 20 Layout : anatomie articulaire			
Ancien Code	ARAN2B06	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN2060		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Nicolas JURA (juran@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) :

ARAN2B06A Layout : anatomie articulaire

48 h / 4 C

Contenu

Le cours sera différent de l'orientation scolaire choisie par l'étudiant : Animation ou VFX

Animation

§ Chapitre 1 : Anatomie articulaire et de mouvement

o Dans ce chapitre, l'étudiant sera capable de dessiner et de comprendre le rôle des muscles principaux du corps humain et leur fonction. Il pourra également réaliser la conception d'un personnage de différentes morphologies, genre et âge.

§ Chapitre 2 : le Character Design

o L'étudiant sera capable de réaliser un character design d'un personnage en fonction de l'histoire véhiculée.

o Il apprendra également à décliner ce personnage dans différentes positions et posture, tout en conservant une anatomie correcte.

o Il sera également capable de proposer des variations et de préparer son personnage en vue de l'animer via un Model Sheet.

o Etre capable d'utiliser les outils créatifs, moodboard, silhouette, shapes,... pour établir un character design cohérent transmettant une émotion.

o Présentation des étapes de création et de mise au net professionnelle

VFX

§ Chapitre 1 : Réalisation d'un environnement intérieur/extérieur

o Dans ce chapitre, l'étudiant sera capable de dessiner un environnement dans toutes les perspectives (1,2 ou 3 points de fuite). Il maîtrisera la notion de valeur, d'ombre et lumière, de couleur et de structure

§ Chapitre 2 : Préparation d'un dossier Color Script

o L'étudiant sera capable de réaliser des thumbnails pour mettre en avant une histoire

o Il maîtrisera les couleurs et sera capable de les utiliser pour véhiculer une émotion.

o L'étudiant sera capable de maîtriser l'outil digital Photoshop en vue de préparer des textures et de réaliser du matt painting

o L'étudiant sera capable de réaliser un rendu colorscript d'une séquence de film.

o Présentation des étapes de création et de mise au net professionnelle

Démarches d'apprentissage

L'étudiant suit un dispositif d'apprentissage progressif

Apprentissage de groupe et suivi individuel

L'étudiant dessine pendant le cours et aura des rendus à chaque séance

Un carnet de croquis sera tenu pendant le quadrimestre et une sélection de travaux sera présentée au jury

Dispositifs d'aide à la réussite

Le nombre d'exercices est illimité ! l'apprentissage est facilité par le nombre de réalisations des étudiants.

Les productions ont un nombre minimum et un seuil de qualité minimum...(toujours énoncé aux étudiants) mais pas maximum !

Sources et références

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 :

ressources disponibles sur support numérique. Cours en ligne sur connected

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'enseignant consulte et annote les carnets de croquis ainsi que les exercices 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	Evc	60			Evc	0
Période d'évaluation	Trv	40			Trv	40

Evc = Évaluation continue, 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).