

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 25 Anglais du cinéma			
Ancien Code	ARAN2B12	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN2120		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
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

Cette unité d'enseignement approfondit le caractère technique du travail de l'animateur et de l'artiste d'effets spéciaux.

Le cours vise l'acquisition et la maîtrise du vocabulaire anglais spécifique aux domaines de l'animation 3D et des VFX à travers l'analyse de témoignages vidéo, podcasts, textes scientifiques et journalistiques, ainsi que de contenus multimédias issus du secteur.

(Exemple: description claire et détaillée des sculptures, surfaces, éclairage, mouvements de membres, anatomie articulaire, etc.)

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**

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

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

- 2.A S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.
- 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
- 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.A Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

4.B Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques

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

Acquis d'apprentissage visés

Le niveau de langue visé est le B2 (CECRL)

L'étudiant doit être en mesure:

- de comprendre la portée exacte de consignes données par écrit, utilisant un vocabulaire spécifique
- d'expliquer son travail devant des interlocuteurs/publics relevant de trois niveaux de compétence différents :

- le public généraliste, amateur de films d'animation
- le public d'une maison de production, ce qui nécessite l'emploi de termes cinématographiques classiques - les collègues animateurs, comprenant et utilisant le code technique approprié.
- de rédiger des notes d'accompagnement d'un travail visuel réalisé
- de suivre une présentation d'un briefing utilisant les différents niveaux de langage précités.

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) :

ARAN2B12A Anglais du cinéma

24 h / 2 C

Contenu

Animation 3D

Vocabulaire de l'anatomie et des mouvements (membres, articulations, acting).

Étude du visage et des expressions faciales (expressions, émotions, morph targets).

12 principes de l'animation (timing, spacing, squash & stretch, anticipation, etc.).

Éclairage et rendu d'animations.

VFX

Vocabulaire de la composition d'image (compositing, matte painting, green screen, rotoscoping,...).

Techniques de rendu et d'intégration (lighting, shading, rendering pipelines).

Effets spéciaux numériques : particules, fumée, feu, fluides, explosions,...

Analyse de séquences issues de films ou trailers avec VFX.

Compétences linguistiques:

CECRL

Compléments de grammaire et vocabulaire général pour affiner l'expression (modalités, conditionnels, passives, discours argumentatif,...).

Travail sur l'anglais de presse spécialisée, des tutoriels et des interviews professionnelles.

Démarches d'apprentissage

Méthode basée sur l'enseignement en immersion linguistique.

"Learning by doing" : immersion dans des contextes authentiques (textes, vidéos, podcasts, extraits de films,...).

Activités variées :

échanges uniquement en anglais

lecture de textes spécialisés suivie de questions,

visionnage de tutoriels/documentaires et débat,

production écrite (résumés, glossaires techniques, notes de projet),

production orale (présentations, argumentations, jeux de rôle(s), débats).

Usage privilégié de la méthode audiovisuelle et des plateformes ConnectED / Moodle.

Dispositifs d'aide à la réussite

Interventions orales et écrites régulières pour soutenir le progrès.

Exercices d'auto-apprentissage ciblés.
 Tutorat par les pairs lors de travaux collectifs.
 Travaux collectifs pour développer la collaboration et la coopération.
 Ateliers différenciés.
 Feedback personnalisé sur demande.

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 :

Fichiers, documents, articles scientifiques et de presse, médias publiés en ligne sur ConnectED et/ou Moodle

4. Modalités d'évaluation

Principe

Pour le Q2, les évaluations seront établies sur un travail journalier (pondéré à 60% de points) et un examen oral accompagné d'un dossier et d'une présentation à remettre impérativement dans les délais demandés sur ConnectED. (pondéré à 40%). L'absence du dossier et/ou de la présentation entraîne un zéro pour la note de l'examen.

Pour le Q3, les évaluations seront écrites et orales et vaudront 100% de la note. Le TJ du Q2 est ainsi neutralisé, l'étudiant est susceptible d'être interrogé sur l'intégralité de la matière de l'unité.

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 d'en informer le secrétariat au préalable et muni d'une preuve valable excusant son 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).