

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 33 Production, finalisation			
Ancien Code	ARAN3B06	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN3060		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	20 C	Volume horaire	230 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (arboitjy@helha.be)		
Coefficient de pondération	200		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

L'étudiant devra produire une animation 3D utilisant les outils infographiques et autres de manière judicieuse, assurant sa faisabilité et répondant ainsi aux critères d'une réalisation.

Il devra justifier tout son processus de production, s'identifier au sein des domaines des productions audiovisuelles et argumenter ses choix.

Il devra s'adapter aux publics cibles (majoritairement « cinématographiques ») et produire suivant un cahier des charges, contenant tous les « acteurs » pour aboutir à la production finale :

- identification du public cible
- note d'intention
- méta-vision justifiant ses choix et son rôle réflexif
- analyse graphique (formes & couleurs) + références
- analyse des personnages (model sheet...)+ références
- analyse narrative (story board ; découpage...)
- mise en application analytique (animatic 3D sonorisée)
- layout
- production
- post-production
- finalisation
- Breakdown / Making Off (réflexif et non technique)

Une série de master class dans plusieurs logiciels seront organisées dans cette UE pour préparer les étudiants à la réalité des studios en stage : Blender, Unreal Engine, after Effects, Maya et plus d'Houdini.

Une master class en acting sera également organisée pour des animations plus fluides.

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.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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.C Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- 3.D Développer sa sensibilité et son sens esthétique

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 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.B Concevoir une production audio-visuelle respectant une composition lisible et équilibrée
- 5.C Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- 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
- 6.E Evaluer le temps nécessaire à la réalisation d'un projet et le coût du travail à réaliser

Acquis d'apprentissage visés

A la fin de l'UE, les apprenants seront capables de réaliser une production en animation 3D utilisant les outils et les processus.

Le respect des consignes liées aux règles de l'imagerie audiovisuelle, et cinématographique sera imposé.

L'objectif est de comprendre le comment et le pourquoi de chaque étape et acte effectué durant le processus de création, ainsi que leur descriptif propre.

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

1) (sur base d'un synopsis imposé, et/ou d'une note d'intention) de rédiger un cahier des charges COMPLET.

Partant de ce dernier réaliser une animation sonorisée.

Cette animation devra répondre à des impératifs incontournables :

- Compréhension mondiale / universelle (culturel, religieux, ethnique).
- Répondre à un public cible déterminé.
- D'adapter ses traitements/aspects graphiques.

2) D'utiliser une terminologie appropriée pour chaque étape de sa production.

3) De mettre en application le processus et la philosophie d'un logiciel 3D ainsi que sa « position » au sein d'une production et ainsi s'intégrer à la chaîne de production.

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) :

ARAN3B06A Production, finalisation

230 h / 20 C

Contenu

Pour produire son animation 3D, l'étudiant sera encadré dans ses choix et dans le processus réflexif.

Une guidance sera organisée pour la rédaction du cahier des charges.

Tutorisation et suivi technique en adéquation avec les objectifs (défis) à atteindre.

Suivi et évaluation collective, auto-évaluation durant le processus de production.

Démarches d'apprentissage

Rédaction d'un calendrier de suivi de production.

Détermination des besoins de tutorisation.

Présentation du cahier des charges.

Mise an place des étapes de production

Bilan (micro jury) par étapes décisives dans la production.

Dispositifs d'aide à la réussite

Atelier(s) complémentaire(s) de remédiation (évaluation formative) :

- son - compositing - modeling - texturing ...

Ce après une évaluation collective, afin de mieux nourrir les dispositifs d'aide à la réussite.

Sources et références

Livres :

-Techniques d'animation : Pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo de Richard Williams

-Le grand livre des techniques du cinéma d'animation : Ecriture, production, post-production de Unbekannt

Supports en ligne

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

Tutos vidéos « workshop » (interne et/ou externe*)

PDF divers

* sources relatives au milieu professionnel (Disney, Pixar, ...)

4. Modalités d'évaluation

Principe

Le respect des consignes sera pris en compte ainsi que le degré de compétence technique et son utilisation.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte

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).