

# 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](mailto:pub.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 20 Layout : anatomie articulaire			
Code	ARAN2B06	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Alexandre VILLARD</b> ( <a href="mailto:alexandre.villard@helha.be">alexandre.villard@helha.be</a> )		
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

chapitre 1 : dessin de personnage

- o Etude de pose et de mouvement animal sur base de références.
  - o Recherches d'attitudes, et utilisation de la ligne d'action.
  - o Rappel théorique sur le character design. Création de model sheet en lien avec l'UE 17.
  - o Structure du corps humain/ Anatomie/ le corps en perspective /Comprendre l'anatomie articulaire pour anticiper le travail d'animation 3D
  - o Appréhender la peinture digitale, l'utilisation de Photoshop pour établir des concepts rapides et des rendus finaux.
  - o Etre capable d'utiliser le langage des formes, des proportions, des couleurs et des attitudes,... pour créer un personnage.
  - o Présentation des étapes de création et de mise au net professionnelle.
- § Chapitre 2 : le Décor d'animation
- o Maîtriser la composition, création de thumbnails
  - o Maîtriser la perspective (atmosphérique entre autres)
  - o être capable de rechercher de la documentation, d'utiliser des références afin d'enrichir Le Design.
  - o Appréhender la peinture digitale, l'utilisation de Photoshop pour établir des concepts rapides et des rendus finaux.
  - o Maîtriser la recherche de formes et de couleurs dans un style donné
  - o Appréhender un style graphique cohérent
  - o Etre capable d'utiliser les outils créatifs, moodboard, lightboard, colorboard,... pour établir un décor cohérent avec l'émotion d'un plan
  - 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 avec des rendus à chaque séance

Un carnet d'observation 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**

Dessiner grâce au cerveau droit- Betty Edwards  
 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 annoté 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	60
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 de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).