

Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Animation 2D			
Code	ARTR1B13TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Antoine PETIT (antoine.petit@helha.be) Cyril STEELANDT (cyril.steelandt@helha.be)		
Coefficient de pondération		30	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Acquisition des bases culturelles et techniques liées à la production d'animation traditionnelle : décomposition du mouvement, timing, poids, acting.

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**

- 3.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 3.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- 3.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique

Acquis d'apprentissage visés

- Comprendre les bases de l'animation 2D
- Créer un personnage 2D prêt à être riggé
- Créer des cycles de marches, saut, course
- Exporter un personnage vers un moteur temps réel

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) :

ARTR1B13TRA Animation 2D

36 h / 3 C

Contenu

PARTIE I

- Présentation de Spine
- Aperçu de Spine
- Le workflow de Spine
- Slots and images
- Exportation de Photoshop

- Importation dans Spine
- Bases de l'animation
- Création d'un personnage à partir de zéro
- Animation de base avec le nouveau personnage
- Récapitulation de ce qui a été vu durant la journée et questions

PARTIE II

- Meshes
- Skins
- IK constraints
- Transform constraints
- Paths and path constraints
- Création de meshes sur un perso
- Setting up weights on Raptor

PARTIE III

- Configuration d'un personnage avancé à partir de zéro (Meshes, Weights, constraints)
- Animation du nouveau perso et amélioration de son rigging
- Exercice d'une animation de marche standard (si trop tôt, on fera un Idle)

PARTIE VI

- Correction du rigg du personnage
- Aperçu de la 2,5 D
- exercice sur la 2,5D (pivoter un cube isométrique grâce aux Weights et au transform constraint)
- Les principes de l'animation
- Exercice d'animation sur bases des principes d'animations

PARTIE V

- Corrections des exos
- Animation de marche (sur base de l'image tiré du livre de richard williams " Animations Studio")

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	30	Evc	
Période d'évaluation			Exe	70	Exe	70

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

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).