

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE
ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT
ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE DE REGIME 1

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

INFOGRAPHIE – CONCEPTION D'ANIMATION 2D

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

DOMAINE : SCIENCES DE L'INGENIEUR ET TECHNOLOGIE

<p>CODE : 75 67 09 U31 D1 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710 DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</p>

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 12 juillet 2007,
sur avis conforme de la Commission de concertation**

INFOGRAPHIE – CONCEPTION D'ANIMATION 2D

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale et culturelle ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

L'unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ d'acquérir des techniques pour créer des animations 2D en tenant compte de critères esthétiques, culturels et techniques ;
- ◆ d'acquérir la maîtrise des ressources élémentaires nécessaires à la finalisation d'une animation ;
- ◆ d'utiliser d'une manière appropriée le matériel informatique mis à sa disposition ;
- ◆ de justifier la nécessité de soumettre à des procédures de contrôle simultanées les différentes opérations à mettre en œuvre ;
- ◆ de développer son sens de l'anticipation et son intelligence pratique.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

En se servant de techniques traditionnelles d'animation et à partir d'un sujet donné, les critères de qualité professionnelle ayant été prédéfinis et en tenant compte des lois fondamentales de la physique du mouvement :

- ◆ rédiger le synopsis de la narration ;
- ◆ créer le story-board de base ;
- ◆ réaliser l'animation ;
- ◆ justifier les stratégies et méthodes utilisées dans un processus d'auto évaluation ;

en se servant d'un équipement informatique, en respectant les procédures de sécurité du matériel y compris des périphériques et des fichiers et en respectant les critères de qualité professionnelle prédéfinis :

- ◆ de récupérer et d'intégrer une illustration ou image ;
- ◆ de produire un document graphique de qualité professionnelle ;
- ◆ de justifier les stratégies et méthodes utilisées.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Attestations de réussite des unités d'enseignement « Infographie - Animation artistique », code : 61 12 05 U31 D1 et « infographie – Création et retouche graphique », code : 75 67 41 U31 D1 dispensées dans l'enseignement supérieur de type court.

3. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

3.1. Dénomination des cours	Classement des cours	Code U	Nombre de périodes
Physique du mouvement	CT	B	16
Story-board	CT	B	48
Conception d'animation 2D : laboratoire	CT	S	72
3.2. Part d'autonomie		P	34
Total des périodes			170

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable :

en physique du mouvement

dans le respect des lois de la physique :

- ◆ de décomposer, pour des mouvements élémentaires, la trajectoire d'un mobile en ses composantes de base dans un système d'axes ;
- ◆ d'appréhender les modifications des composantes de la trajectoire d'un mobile suite à un changement de repères ;
- ◆ de décomposer un mouvement complexe en ses différents mouvements élémentaires ;
- ◆ d'appréhender les notions de vitesse et d'accélération absolue et relative ;

en story-board

- ◆ de procéder à l'écriture linéaire d'un scénario ;
- ◆ de passer d'un scénario à un montage ;
- ◆ d'intégrer dans un story-board des éléments spécifiques aux techniques cinématographiques ;

en conception d'animation 2D : laboratoire

les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition, en respectant les principes de base de l'animation artistique :

- ◆ de mettre en œuvre les procédures de contrôle et de sauvegarde ;
- ◆ de contrôler l'outil informatique ;
- ◆ d'analyser le projet pour en déterminer le sujet ;

- ◆ de traduire ce sujet en scénario ;
- ◆ de sélectionner les images en adéquation avec le scénario établi ;
- ◆ de créer les séquences élémentaires et les logiques de mouvement ;
- ◆ d'intégrer ces différentes séquences afin d'obtenir un effet de mouvement le plus réaliste possible ;
- ◆ d'évaluer la qualité de sa production en mettant en œuvre des processus de contrôle permanent ;
- ◆ de justifier ses choix techniques et esthétiques et leur adéquation avec le projet global ;
- ◆ d'améliorer l'animation par des éléments tels que les décors, les ambiances, les éclairages, etc.

5. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable, *les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition, en respectant les principes de base de l'animation artistique, en tenant compte des lois de la physique du mouvement et en respectant les procédures de contrôle de l'outil informatique et de sauvegarde :*

- ◆ de construire un scénario ;
- ◆ d'élaborer le story-board et son animation ;
- ◆ de créer ou de collecter les éléments d'une animation infographique en respectant les techniques de base de l'animation artistique ;
- ◆ de mettre en œuvre l'animation infographique à partir du sujet du scénario en respectant le story-board et les contraintes imposées.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ le sens esthétique développé,
- ◆ le niveau du sens critique,
- ◆ des potentialités créatrices de l'étudiant,
- ◆ la pertinence des choix techniques et artistiques effectués.

6. CHARGE(S) DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier.

7. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Pour le cours « Conception d'animation 2D : laboratoire », il est conseillé de ne pas organiser de groupes comportant plus de deux étudiants par poste de travail et 20 étudiants par groupe.