

| | |
|-------------------------|--|
| Intitulé de l'UE | Character design et storyboarding |
| Section(s) | - (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1 |

| Responsable(s) | Heures | Période |
|-----------------------|---------------|----------------|
| Emilie DERVILLE | 40 | Quad 1 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|--|---------------|------------------------|
| Character design et storyboarding | 40h | Emilie DERVILLE |

| Prérequis | Corequis |
|------------------|-----------------|
| | |

| Répartition des heures |
|---|
| Character design et storyboarding : 16h de théorie, 24h d'exercices/laboratoires |

| Langue d'enseignement |
|---|
| Character design et storyboarding : Français |

| Connaissances et compétences préalables |
|--|
| Néant |

| Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES |
|--|
| Cette UE contribue au développement des compétences suivantes |
| <ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> ◦ Utiliser le vocabulaire adéquat • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Planifier des activités ◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates • Développer sa créativité <ul style="list-style-type: none"> ◦ Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs ◦ Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes ◦ Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes • Maîtriser les outils informatiques <ul style="list-style-type: none"> ◦ Produire et traiter des images |

| |
|--|
| Objectifs de développement durable (rubrique optionnelle pour l'année académique 2022-2023) |
|--|



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

sous-objectifs : **4.4**



industrie, innovation et infrastructure

Objectif 9 Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

sous-objectifs : **9.c**

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Analyser et dessiner un personnage expressif
- Respecter et exagérer les proportions d'un personnage
- Lire et comprendre un storyboard
- Traduire une idée, une histoire, en storyboard
- Distinguer les différents plans, mouvements et angles de caméras,
- Utiliser adéquatement le vocabulaire du cinéma

Contenu de l'AA Character design et storyboarding

Notions de Character Design :

- Analyse et création de personnages
- Croquis et recherches graphiques
- La silhouette, la palette de couleurs, l'exagération, le masking effect
- Le langage des formes et les proportions
- Les poses et lignes d'actions
- Les expressions faciales

Notions de Storyboarding

- Fonctions et utilisations du storyboard
- Vocabulaire du cinéma; pt de vue de la caméra, cadrages, mouvements, etc.
- Analyse de plans et scènes emblématiques
- Croquis et recherches pour apprendre à cadrer

Méthodes d'enseignement

Character design et storyboarding : cours magistral, approche par projets, utilisation de logiciels

Supports

Character design et storyboarding : notes de cours, protocoles de laboratoires, activités sur eCampus, Syllabus en ligne (eCampus)

Ressources bibliographiques de l'AA Character design et storyboarding

- L'art du story-board: Cinéma - Publicité - Animation - Jeux vidéos - Clips de Giuseppe Cristiano?
- Masterclass storyboard: 25 interviews de storyboarders et de réalisateurs de Virginie Coffineau
- Créer des personnages: Pour illustrateurs, character designers et animateurs 3D de 3dtotal Publishing
- Cartooning: The Ultimate Character Design Book de 3dtotal Publishing

Évaluations et pondérations

Évaluation

Note d'UE = note de l'AA

| | |
|--|--|
| Langue(s) d'évaluation | Character design et storyboarding : Français |
| Méthode d'évaluation de l'AA Character design et storyboarding : | |
| Projet Model Sheet : 40% Projet Storyboard: 60% <ul style="list-style-type: none">- Remise du projet lors de la dernière séance de cours de l'UE.- En cas de non remise du projet aux conditions fixées, l'UE sera sanctionné d'un zéro.- L'UE est non remédiable en seconde session.- En cas d'échec, l'étudiant a la possibilité de représenter son projet corrigé durant la session d'examen de janvier. | |

Année académique : **2022 - 2023**