

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Initiation à l'animation</b>
<b>Section(s)</b>	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Charles D'HONDT	24	Quad 2

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
Initiation à l'animation	24h	Charles D'HONDT

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

<b>Répartition des heures</b>
<b>Initiation à l'animation</b> : 4h de théorie, 12h d'exercices/laboratoires, 8h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Initiation à l'animation</b> : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> <li>◦ Utiliser une langue étrangère</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Respecter le code du bien-être au travail</li> <li>◦ Participer à la démarche qualité</li> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité</li> </ul>

- Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs
- Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes
- Se différencier
- Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Maîtriser les outils informatiques
  - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
  - Produire et traiter des images
- Concevoir et réaliser une communication interactive
  - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
  - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)

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

Aucun

**Acquis d'apprentissage spécifiques**

Acquérir les notions de base du logiciel Adobe After Effects.  
 Acquérir les notions de base de l'animation.  
 Acquérir les notions de base de l'animation de personnage.

**Contenu de l'AA Initiation à l'animation**

Théorie :

- Découverte du logiciel
- Notions de base de l'animation
- Notions de timing
- Initiation au logiciel Adobe After Effect : interface, sélection et importation d'image, les calques 2D/3D, les transformations manuelles, les masques, les modes de fusion, les sauvegardes de fichiers
- La compression de fichiers vidéos

Laboratoires :

- Exercices de chromakey, d'animation d'objets, de personnages et de manipulation de calques/caméras 3D.
- Projet global en fin d'année

**Méthodes d'enseignement**

**Initiation à l'animation** : cours magistral, approche par projets, approche par situation problème, étude de cas, utilisation de logiciels

**Supports**

**Initiation à l'animation** : syllabus, notes de cours, notes d'exercices

**Évaluations et pondérations**

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 30% (Non rejouable en seconde session) Projet final - examen : 70%

**Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE**

Initiation à l'animation : **non**

Année académique : **2022 - 2023**