

Intitulé de l'UE	Character design et storyboarding
Section(s)	- (4 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
<p>Education de qualité</p> <p>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</p>



- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.



industrie, innovation et infrastructure

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

- 9.c Accroître nettement l'accès aux technologies de l'information et de la communication et faire en sorte que tous les habitants des pays les moins avancés aient accès à Internet à un coût abordable d'ici à 2020.

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 storyboardeurs 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 :	
La note finale obtenue à l'UE sera calculée sur base d'une moyenne arithmétique.	
Pondération:	
Projets : 40% <i>Non remédiables en seconde session</i>	
Examen hors session : 60% <i>Remédiable en seconde session</i>	

Année académique : **2023 - 2024**