

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Initiation à l'animation</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Charles D'HONDT	24	Quad 2

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

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
<b>Initiation à l'animation</b> : 4h de théorie, 14h d'exercices/laboratoires, 6h de travaux

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

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<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

## Objectifs de développement durable



### Éducation 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

- 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.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.

## 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%
<b>Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE</b>	
Initiation à l'animation : <b>non</b>	

Année académique : **2023 - 2024**