

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

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

INFOGRAPHIE – ANIMATION ARTISTIQUE

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

DOMAINE : SCIENCES DE L'INGENIEUR ET TECHNOLOGIE

<p>CODE : 61 12 05 U31 D1 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 602 DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</p>

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 12 juillet 2007,
sur avis conforme du Conseil général**

INFOGRAPHIE – ANIMATION ARTISTIQUE

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 :

- ◆ de développer des compétences générales et transférables pour :
 - ◆ pouvoir tenir compte des contraintes esthétiques et techniques de l'information ;
 - ◆ pouvoir prendre des décisions et les assumer dans le cadre d'une production donnée ;
- ◆ de développer une « culture qualité » dans l'expression graphique ;
- ◆ d'acquérir des techniques pour créer une animation simple en tenant compte de critères esthétiques, culturels et techniques.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

en Français :

- ◆ résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général, les critiquer ;
- ◆ produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement, ... (des documents d'informations pouvant être mis à sa disposition) ;

en Mathématique :

- ◆ problèmes de proportionnalité, fonctions polynomiales du premier degré et leur graphe, équations et inéquations du premier degré à une inconnue ;
- ◆ fonctions polynomiales du deuxième degré et leur graphe, équations et inéquations du deuxième degré à une inconnue, identités remarquables ;
- ◆ notions de fonction (de \mathbb{R} dans \mathbb{R}) et de graphe de fonction : domaine de définition, image, variation, croissance, parité, notamment $1/X$, a , $\sin X$, $\cos X$, etc.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Le certificat d'enseignement secondaire supérieur (C.E.S.S.).
Le CESS à orientation artistique est toutefois recommandé.

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable,

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 :

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

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

- ◆ les choix judicieux des « model-sheets » ,
- ◆ la cohérence du rythme et du mouvement ,
- ◆ le respect des positions clés ,
- ◆ la qualité du découpage de l'animation ,
- ◆ le respect du sujet ,
- ◆ la qualité du graphisme et du degré d'esthétique.

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable :

en physique du mouvement

dans le respect des lois de la physique :

- ◆ d'identifier les différents paramètres et leurs représentations géométriques des mouvements rectilignes et circulaires ;
- ◆ de déterminer la résultante d'un système de forces ;
- ◆ de définir qualitativement les modifications de trajectoires résultant de l'application de forces sur une masse en mouvement ;

en animation artistique : laboratoire

- ◆ de définir le processus physique de formation d'une image notamment en se basant sur l'expérimentation par le sténopé, la caméra obscure, etc ;
- ◆ d'explicitier le processus biologique de perception de l'image en se basant sur les lois fondamentales de l'optique et sur les performances et les limites de l'œil humain ;
- ◆ de définir le processus d'interprétation de l'image, le pourquoi des illusions d'optique et la notion d'image subliminale ;
- ◆ d'explicitier les principales techniques de représentation du mouvement utilisées avant et après l'invention du cinéma ainsi que les techniques d'animation utilisées au cinéma ;
- ◆ de définir les notions de cadrage et de point de vue ;

en justifiant ses choix techniques et esthétiques :

- ◆ d'analyser un story-board pour en dégager les éléments de communication significatifs en tenant compte :

- ◆ de la destination du message ,
- ◆ des éléments culturels véhiculés ,
- ◆ des règles syntaxiques généralement admises dans ce type de message ;
- ◆ de procéder à une analyse filmique en utilisant le vocabulaire propre à l'art cinématographique ;

au départ d'un projet d'animation :

- ◆ de rédiger un synopsis et une note d'intention pour une narration simple ;
- ◆ de rechercher les « model-sheets » appropriés ;
- ◆ de créer un story-board de base ;
- ◆ de présenter une démarche de scénario cohérente avec sa logique narrative ;
- ◆ de réaliser la mise en place d'une animation et de la dynamiser en utilisant des techniques traditionnelles telles que le dessin, les collages, le modelage, etc.

5. 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 pédagogique.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Pour le cours « Animation artistique : laboratoire », il est conseillé de ne pas organiser de groupes comportant plus de deux étudiants par poste de travail et 20 étudiants par groupe.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination des cours	Classement des cours	Code U	Nombre de périodes
Physique du mouvement	CT	B	8
Animation artistique : laboratoire	CT	S	152
7.2. Part d'autonomie		P	40
Total des périodes			200