

<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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Charles D'HONDT	28	Quad 2

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
Initiation à l'animation	28h	Charles D'HONDT

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

<b>Répartition des heures</b>
<b>Initiation à l'animation</b> : 5h de théorie, 16h d'exercices/laboratoires, 7h 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>
<p><b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b></p> <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



### 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

- 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 par keyframing.  
 Acquérir les notions de base de l'animation de personnage.

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

Théorie :

- Techniques et règles de l'animation
- Découverte du logiciel After Effects
- Notions de base de l'animation par keyframing
- Notions de timing et de spacing
- La compression de fichiers vidéos

Laboratoires :

- Initiation au logiciel Adobe After Effect : interface, importation de fichiers, les calques 2D/3D, les transformations manuelles, les masques, les modes de fusion, les keyframes, les effets.
- Setup d'animation d'un personnage
- Exercices d'animation
- 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

Évaluation

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 : **2024 - 2025**