

582-224-HU

Techniques d'animation

Hiver 2018

Techniques d'intégration multimédia

Cégep de L'Outaouais

Enseignant : Steve Beaubien

Courriel : steve.beaubien@cegepoutaouais.qc.ca

Bureau : 2537C

1. introduction

Intention éducative

Le cours 582-224-HU - Techniques d'animations - permet aux étudiants de s'initier aux principes de la réalisation d'animations 2D. L'étudiant(e) doit, à la fin de ce cours, être en mesure d'effectuer le montage d'animations simples. Les exercices et projets permettront à l'étudiant de développer à la fois des méthodes de travail efficaces, mais aussi d'appliquer aussi bien en design qu'en audio, par exemple.

Explication de la pondération du cours

La pondération du cours (1-2-2) correspond à deux heures d'activités théoriques en classe, à deux heures de laboratoire et à deux heures de travail en dehors des périodes de cours.

Relation entre le cours et d'autres cours du programme

Le cours Techniques d'animation fait partie des disciplines médiatiques tout comme le traitement vidéo, le traitement audio et la réalisation d'effets spéciaux. Cette discipline est considérée comme une discipline contributive aux autres cours du programme d'intégrations multimédias.

2. compétences à développer

La compétence principale est d'effectuer le montage d'animations simples

Éléments de la compétence et critères de performance

- Vérifier les fichiers sources
- Déterminer une stratégie de montage
- Préparer le montage des animations
- Adapter le montage des animations en fonction de l'intégration
- Terminer le montage de l'animation

3. Le contenu du cours

- Concept d'animation (image par image, interpolation)
- Gestion des médias (médiathèque, types de fichiers)
- Utilisation de la ligne de temps, calques et pistes
- Théorie sur les cycles d'animation
- Notions sur le découpage technique et le scénarimage
- Utilisation du dessin vectoriel, d'éléments graphiques matriciels et d'éléments 3D
- Utilisation et calibration de la typographie pour la lecture à l'écran
- Effets spéciaux
- Utilisation de bandes sonores
- Optimisation des médias
- Importation, exportation et rendus

4. les méthodes d'enseignement et les activités d'apprentissage

Méthodes d'enseignement	Activités d'apprentissage de l'élève
Exposé démonstration (démonstration d'une technique, d'un procédé ou du fonctionnement d'un appareil).	Observation de la démonstration et prise de notes par l'élève.
Exposé multimédia (présentation en utilisant un éventail de médias visuels)	Observation de la démonstration et prise de notes par l'élève.
Exposé étudiant (l'enseignant intervient peu et il commente à la fin de l'exposé).	L'élève fait une présentation orale au groupe de son travail tout en justifiant les choix visuels.
Projets (l'enseignant agit comme personne-ressource pour assister les élèves, supervise les activités).	L'élève applique les différentes connaissances et habiletés acquises au cours de la réalisation d'une tâche, une activité ou une partie de celles-ci.

5. L'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Un document qui explique le travail à réaliser, énonce les critères d'évaluation et précise la date de remise sera fourni à l'étudiant pour chaque projet. À moins d'avis contraire, les projets doivent être déposés sur le serveur du Cégep (LEA) aux dates demandées.

Évaluation	Type	Semaine	Pondération
1	Travail pratique Montage de segments vidéo et réalisation d'une animation simple. Publicité de 30 secondes avec bande sonore. Utilisation des fonctions de bases d'un logiciel d'animation.	Semaine 6 1 mars	30 %
2	Travail pratique À l'aide d'effets spéciaux et de principes d'animation d'images 2D, réaliser une animation dans laquelle vous donnez vie à une image fixe.	Semaine 9 29 mars	30 %
3	Projet synthèse Réaliser un court film d'animation (30 secondes) en mettant à profit l'ensemble de la matière vue en classe.	Semaine 15 10 mai	40%

6. LE CALENDRIER DES ACTIVITÉS

	Éléments de la compétence	Balises de contenu	Activité d'apprentissage	Évaluation
1	Vérifier les fichiers sources	<p>INTRODUCTION</p> <p>Présentation du plan de cours et déroulement de la session.</p> <p>UTILISATION D'UN LOGICIEL ET DE FICHIERS SOURCES</p> <p>Description de l'interface (Outils et fonctions)</p> <p>La ligne de temps, images clés</p> <p>Composition</p> <p>Gestion des médias</p> <p>Paramètres et format de publication et importation des médias</p>	Exposé théorique et exercices et ateliers.	Correction formative des exercices.
2	Vérifier les fichiers sources	<p>UTILISATION D'UN LOGICIEL D'ANIMATION</p> <p>Menus : Outils et fonctions</p> <p>La ligne de temps, images clés</p> <p>Gestion des médias de diverses provenances (images vectorielles et matricielles, extraits vidéo, bande sonores).</p>	Exposé théorique et exercices et ateliers.	Correction formative des exercices.

3	Préparer le montage d'un animation.	<p>TECHNIQUES D'ANIMATION</p> <p>Principes d'animation Utilisation des outils et fonctions des logiciels. Gestion de bandes vidéo.</p>	<p>Exposé théorique et exercices et ateliers.</p> <p>Explication du TP1</p>	Correction formative des exercices.
4	Déterminer une stratégie de montage	<p>COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE</p> <p>Description des éléments d'un scénarimage, utilité d'un scénarimage (exposé). Réaliser un scénarimage sommaire pour le TP1 (atelier).</p>	<p>Exposé théorique et exercices</p>	Correction formative des exercices.
5	Préparer le montage des animations	<p>GESTION DES MÉDIAS</p> <p>Recherche de bandes vidéo et d'éléments graphiques libres de droit. Montage d'une bande sonore (Audition).</p> <p>UTILISATION DES TEXTES</p> <p>Titre / action sécurisé. Temps de lecture. Qualité du français.</p>	<p>Exposé théorique et exercices et ateliers.</p>	Correction formative des exercices.
6	Adapter le montage des animations en fonction de l'intégration.	<p>OPTIMISATION DES MÉDIAS ET EXPORTATION DES ANIMATIONS.</p> <p>Intégration et ajustement d'une bande sonore. Exportation de l'animation finale. Optimisation de l'animation.</p>	<p>Exposé théorique et exercices et ateliers.</p> <p>Remise du TP1 (30%).</p>	Évaluation sommative.

7	Terminer le montage de l'animation	<p>TECHNIQUES D'ANIMATION</p> <p>Donner une impression de mouvement à des images fixes 2D (L'effet parallaxe).</p> <p>Choisir des images libres de droits (suite).</p>	<p>Exposé théorique et exercices.</p> <p>Expliquer le TP2.</p>	Correction formative des exercices.
8	Préparer le montage des animations	<p>TECHNIQUES D'ANIMATION</p> <p>Animation des pixels contenus dans une image matricielle à l'aide d'outils et de fonctions de logiciels</p> <p>Choisir des images libres de droits.</p>	<p>Exposé théorique et exercices.</p>	Correction formative des exercices.
9	Terminer le montage de l'animation	<p>TECHNIQUES D'ANIMATION</p> <p>Optimisation pour la diffusion. Évaluer différentes options de diffusion.</p>	<p>Exposé théorique et exercices.</p> <p>Remise du TP2 (30%).</p>	Évaluation sommative.
10	Déterminer une stratégie de montage	<p>COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE</p> <p>Réaliser un scénarimage élaboré pour le travail synthèse.</p>	Explication travail synthèse	Correction formative des exercices.
11	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles.	Correction formative des exercices.
12	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles	Correction formative des exercices.
13	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles	Correction formative des exercices.
14	Adapter le montage des animations en fonction de l'intégration.	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles	Correction formative des exercices.

15	Terminer le montage de l'animation	PROJET SYNTHÈSE	Remise du projet synthèse Présenter le projet synthèse devant la classe.	Évaluation sommative.
----	------------------------------------	-----------------	--	-----------------------

7. Médiagraphie

- Blair, Preston, *Cartoon L'animation sans peine*, Éditions EverGreen, 1999, 215 p., ISBN 3-8228-7109-5
- Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit*, Éditions Faber et Faber Ltd, 2009, 392 p., ISBN 0571238343
- Thomas, Frank, *The Illusion of Life : Disney Animation*, Éditions Disney, 1995, 576 p., ISBN 0571238343
- Lynda.com
- Adobe Design Center (Des tutoriels gratuits)
<http://www.adobe.com/designcenter/tutorials/>