

## ART6012 - ANIMATION 2D

### PLAN DE COURS

Trimestre	AUTOMNE 2013
Enseignante	Marjolaine Béland
Courriel	marjolaine.beland@umontreal.ca
Horaire du cours	Samedi 16 novembre 9 h à 16 h Dimanche 17 novembre 9 h à 16 h Dimanche 24 novembre 13 h à 16 h
Local du cours	MV-B340 Pavillon Marie-Victorin
	Informations complémentaires dans StudiUM

#### Description

---

Initiation à l'animation en 2D et au multimédia. Intégration de documents graphiques, vidéo, enregistrements sonores. Composition, animation des transformations dans le temps. Intégration de fonctions d'interactivité pour contrôler le déroulement.

#### Objectifs spécifiques du cours

---

Les compétences acquises au cours permettront à l'étudiant, l'étudiante :

- De reconnaître les principales techniques d'animation 2D ;
- De concevoir et réaliser des animations simples ;
- D'utiliser les principales fonctionnalités du logiciel Flash CS6 ;
- D'appliquer une méthodologie adaptée à la technique d'animation par une planification adéquate.

#### Stratégies pédagogiques

---

Les périodes de cours magistraux sur la matière technique et théorique alternent avec des périodes d'ateliers dirigés dans une proportion de deux tiers/un tiers.

A- Exposés magistraux des caractéristiques et des fonctions du logiciel Flash ;

B- Ateliers où les étudiantes et étudiants doivent :

- Se familiariser avec les outils et fonctionnalités du logiciel Flash CS6 ;
- Comprendre et appliquer les principes d'animation démontrés en classe ;

**ART6012 - ANIMATION 2D**  
**Enseignante: Marjolaine Béland**

- Produire des animations à partir d'exercices dirigés.

Ce cours utilise la plate-forme StudiUM ainsi que différentes applications en ligne en vue de faciliter l'interaction entre les étudiantes et étudiants et l'enseignante.

### Calendrier des activités

---

Notez bien : ce calendrier constitue une proposition; il pourrait être ajusté et modulé selon la dynamique et le rythme du groupe lors des cours.

	16.11	
Exposé 1		Présentation du plan de cours Les prémisses - Principales techniques d'animation - Brève histoire du développement de la suite Adobe et du logiciel Flash - Le format vectoriel versus matriciel - L'environnement Flash : scénario, scène, fenêtres - Les outils - Création et transformation d'objets simples et complexes - Création de symboles - L'utilisation du texte - Importation de fichiers depuis la CS Animation simple
Atelier 1		<i>Exercice 1 à 3</i>
Exposé 2		Planification de la création des animations Animation par interpolation : - de forme - avec déplacement - sur trajectoire - avec un masque
Atelier 2		<i>Exercice 4</i>
Exposé 3		Cinématique inverse
Atelier 3		<i>Exercice 5</i>

**ART6012 - ANIMATION 2D**  
**Enseignante: Marjolaine Béland**

	17.11	
Exposé 4		Intégration d'éléments sonores Intégration d'une vidéo
Atelier 4		<i>Exercice 6</i>
Exposé 5		Interactivité simple Boutons interactifs
Atelier 5		<i>Exercice 7</i>
	24.11	
Exposé 6		Retour sur la matière Publication et exportations d'animation
Atelier libre		Production du projet personnel

D e s c r i p t i o n   d é t a i l l é e   d e s   e x e r c i c e s

Exercice 1	Homme montant l'escalier	Technique s'apparentant à la pixilation et au <i>stop motion</i> . Animation à partir d'une série de photographies d'Eadweard Muybridge (1884-1885), inventeur de zoopraxiscope	5 %
Exercice 2	Le figé mouvant	Technique du cinématographe. Version avancée de la technique du GIF animé	5 %
Exercice 3	Instant	Technique de la rotoscopie	5 %
Exercice 4	Rue Ste-Catherine, 1960	Animation par interpolation	10 %
Exercice 5	Le pantin	Cinématique inverse	10 %
Exercice 6	L'univers de Magritte	Composing	10 %
Exercice 7	La boîte à surprise	Interactivité	10 %

É v a l u a t i o n

**ART6012 - ANIMATION 2D**  
**Enseignante: Marjolaine Béland**

<b>Sept exercices</b>	<b>Remise au plus tard le 23 novembre 12h</b>	<b>Pondération : 55 %</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les sept exercices sont réalisés lors des ateliers.</li><li>• Critères d'évaluation : habilités techniques (70%), méthodologie (30%).</li></ul> Remise au laboratoire ou dans les zones de dépôts dans StudiUM		
<b>Présentation du projet final d'animation</b>	<b>24 novembre</b>	<b>Pondération : 5 %</b>
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"><li>- vérifier la faisabilité du projet final d'animation dans les temps alloués</li><li>- s'assurer du respect des critères d'évaluation</li></ul> La présentation doit comprendre les éléments suivants : le titre, le scénario, les principaux médias, la description de la ou des techniques utilisées. La présentation du projet se fera lors d'une brève rencontre individuelle avec l'enseignante en classe le 24 novembre; aucune remise de document.		
<b>Projet final d'animation</b>	<b>Remise le 13 décembre</b>	<b>Pondération : 40 %</b>
Description : projet d'animation. Doit contenir au moins une technique d'animation vue lors du cours. L'animation est d'une durée de 30 secondes à 2 minutes. Critères d'évaluation : habilités techniques (60%), méthodologie (20%), créativité et originalité (20%)		

## Bibliographie et webographie générale

Adobe Press. 2012. *Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book: The official training workbook from Adobe Systems* [ressource électronique]. Catalogue IRIS. Bibliothèque et Archives nationales.

Aubry, Christophe. 2012. *Flash Professionnal CS6 : Créer des animations attractives pour le Web*. Éditions ENI : St-Herblain (France). Collection Studio Factory. ISBN : 978-2-7460-7546-7

Béland, Marjolaine. 2013. Animation2D-ART6012. [En ligne]. <http://animation2d.tumblr.com/>

Falardeau, Mira (2006). *Histoire du cinéma d'animation au Québec*, Montréal, Éditions TYPO, Coll. « Essais ».

Jean, Marcel. 2006. «Techniques». Dans *Objectif Animation*. Office national du film du Canada. [En ligne]. <http://www3.onf.ca/animation/objanim/fr/techniques/>