Ministère de la Communauté française

Administration générale de
l'Enseignement et de la Recherche
scientifique.
---
Direction générale de l'Enseignement
non obligatoire et de la Recherche
scientifique.
---
Service de l'enseignement
de promotion sociale.
---

1010 Bruxelles , le 03 Déc 2003
Boulevard Pachéco, 19, Bte 0
02 / 210.58.52

Monsieur Jacques LEFERE
Administrateur délégué
CPEONS

rue des Minimes 87-89
1000 BRUXELLES

Ref.: CC / Dossier pédagogique 3571

Objet : Dossiers pédagogiques de Régime 1
---
Unité de formation : REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES
Classement : ENSEIGNEMENT SUPERIEUR TECHNIQUE DE PROMOTION SOCIALE DE TYPE COURT
Code Référence : 642101U31C1
Domaine : 602 Arts appliqués-SU:arts décoratifs,arts graphiques...

Monsieur l'Administrateur délégué,

J'ai l'honneur de vous faire parvenir en retour, avec accord provisoire, le dossier pédagogique relatif à l'unité de formation mentionnée sous rubrique.

Veuillez agréer, Monsieur l'Administrateur délégué, l'assurance de ma considération distinguée.

Le Directeur général adjoint,

Julien Laermans

---
Toute demande de renseignements relative à l'objet de la présente peut être obtenue auprès de Mlle Biéva ou Melle Cacheux (02/210.58.57)

U-3571.

**ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE - REGIME 1**

**DOCUMENT 8 bis** **DOSSIER PEDAGOGIQUE** **UNITE DE FORMATION**

**1. La présente demande émane du réseau :**

**O** (1) ~~Communauté française~~
**X** (1) Provincial et communal
Identité du responsable pour le réseau
**Jacques LEFERE**, Administrateur délégué

**O** (1) ~~Libre confessionnel~~
**O** (1) ~~Libre non confessionnel~~
Date et signature
08/04/03

**2. Intitulé de l'unité de formation :**

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

| CODE DE L'UF : 642101U31C1 | DOMAINE DE FORMATION : ~~710~~ 602 |
|---|---|

**3. Finalités de l'unité de formation :** Reprises en annexe n° **1** de 1 page

**4. Capacités préalables requises :** Reprises en annexe n° **2** de 1 page

**5. Classement de l'unité de formation :**

**O** (1) Enseignement secondaire de : **O** (1) transition **O** (1) qualification
du degré : **O** (1) inférieur **O** (1) supérieur

**X** (1) Enseignement supérieur de type court **O** (1) ~~Enseignement supérieur de type long~~

| Pour le classement de l'unité de formation de l'enseignement supérieur | | | |
|---|---|---|---|
| Proposition de classement (1) | | Classement du Conseil supérieur (1) | |
| Technique | **X** | Technique | **X** |
| Economique | **O** | Economique | **O** |
| Paramédical | **O** | Paramédical | **O** |
| Social | **O** | Social | **O** |
| Pédagogique | **O** | Pédagogique | **O** |
| Agricole | **O** | Agricole | **O** |

Date de l'accord du Conseil supérieur : 9/10/03

Signature du Président du Conseil supérieur :

**6. Caractère occupationnel :** **O** (1) oui X (1) non

**7. Constitution des groupes ou regroupement :** Repris en annexe n° **3** de 1 page

**8. Programme du (des) cours :** Repris en annexe n° **4** de 3 pages

**9. Capacités terminales :** Reprises en annexe n° **5** de 1 page

**10. Chargé(s) de cours :** Repris en annexe n° **6** de 1 page

---

(1) Cocher la mention utile
(2) A compléter
(3) Réservé à l'Administration

| CODE DE L'UF : 642101U31C1. | DOMAINE DE FORMATION : 710602 |
|---|---|

**11. Horaire minimum de l'unité de formation :**

Horaire minimum :

| 1. Dénomination des cours | Classement des cours | Code U | Nombre de périodes |
|---|---|---|---|
| Analyse de trucages remarquables | CT | S | 20 |
| Prise de vues pour les effets spéciaux | CT | S | 80 |
| Matte Painting et palette graphique fixe et animée | CT | S | 120 |
| Réalisations d'éléments 3D fixes et animés | CT | S | 200 |
| Montage assisté par ordinateur | CT | S | 20 |
| **2. Part d'autonomie** | XXXXXXXX | | 110 |
| | | | |
| | | Total des périodes | 550 |

**12. Réservé au Service d'inspection :**

a) Observation(s) de l'(des) Inspecteur(s) concerné(s) relative(s) au dossier pédagogique [annexe(s) éventuelle(s)] :

**COPIE CONFORME**

b) Décision de l'Administrateur pédagogique relative au dossier pédagogique :

ACCORD PROVISOIRE - PAS D'ACCORD

En cas de décision négative, motivation de cette dernière :

Nicole SCHETS
Directrice

02 DEC. 2003

A. COLLINET
ADM. PEDAG.

Date : ..... Signature :

---

(2) A compléter
(3) Réservé à l'Administration
(4) Soit CG, CS, CT, CTPP, PP ou CPPM
(5) Soit A, B, C, D, E, F, G, H, J, K, L, Q, R, S, T,-(l'approbation de cette rubrique est réservée à l'Administration)

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 1. FINALITES DE L'UNITE DE FORMATION

### 1.1. FINALITES GENERALES

Conformément à l'article 7, du décret de la Communauté française du 16 avril 1991 organisant l'enseignement de promotion sociale, cette unité de formation doit :

Concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, culturelle et scolaire ;

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. FINALITES PARTICULIERES

L'unité de formation doit permettre à l'étudiant :
au niveau des compétences générales et transférables,

- de LIBERER sa créativité ou l'intensifier ;
- de TENIR COMPTE des contraintes esthétiques, techniques de l'information ;
- de PRENDRE des décisions et les ASSUMER dans le cadre d'une production donnée en tenant compte des exigences du système de production en aval ;
- de S'ADAPTER à une " culture qualité " dans l'expression esthétique et dans l'utilisation des techniques ;
- d'INTEGRER des techniques pour réaliser des trucages numériques en tenant compte de critères esthétiques, culturels et techniques ;
- de DEVELOPPER son sens de l'anticipation et son intelligence pratique.

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

### 2.1. CAPACITES

En conception d'animation et sonorisation :

l'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

de CONSTRUIRE un scénario ;
d'ELABORER un story-board et / ou son animatique sonorisée ;
de CREER ou de COLLECTER les éléments d'une animation infographique ;
de METTRE EN OEUVRE l'animation infographique à partir du sujet de scénario en respectant le story-board.

En informatique infographique et notions d'anglais

l'étudiant sera capable :

d'UTILISER judicieusement et de façon autonome des outils spécifiques à l'infographie (hardwares et/ou softwares) y compris tout le vocabulaire infographique en langue anglaise ;
d'ORGANISER et d'OPTIMISER les fichiers pour assurer la compatibilité entre les différents matériels et / ou logiciels.

En conception d'une application interactive multimédia :

l'étudiant sera capable, à partir d'un sujet de scénario multimédia et en se servant de techniques informatiques interactives, les critères de qualité professionnelle ayant été prédéfinis et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

de REDIGER un synopsis d'une application interactive ;
de CREER une arborescence et un story-board ;
de JUSTIFIER des stratégies et méthodes utilisées pour en tenir compte dans le processus d'auto-évaluation ;
de CONSTRUIRE aux moyens des logiciels adaptés et de leurs scripts associés des applications interactives de base.

### 2.2. TITRES POUVANT EN TENIR LIEU

Attestations de réussite des 4 unités de formation
756712U31C1 « CONCEPTION D'ANIMATION ET SONORISATION »,
757003U31C1 « CONCEPTION D'UNE APPLICATION INTERACTIVE MULTIMEDIA »,
730291U32C1 « INFORMATIQUE INFOGRAPHIQUE ET NOTIONS D'ANGLAIS ».
756741U31C1 « CREATION ET RETOUCHE GRAPHIQUE »

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 3. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

A part pour le cours d'analyse de trucages remarquables, il est conseillé de ne pas organiser de groupes de plus de 2 étudiants par poste de travail et 20 étudiants par groupe.

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 4. PROGRAMME DES COURS

### 4.1. ANALYSE DE TRUCAGES REMARQUABLES

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- d'ACQUERIR le vocabulaire et les conceptions générales présidant à l'exercice de la profession d'infographiste spécialisé dans l'exécution et l'analyse des trucages numériques audio-visuels et graphiques;
- d'OBSERVER et de COMPRENDRE les principes utilisés dans les plans truqués ;
- d'APPREHENDER les premières notions méthodologiques : compositing, rotoscopie, couches alpha, keys, "keyframage ;
- d'ACQUERIR une méthode préparatoire et analytique avant la mise en oeuvre d'un plan truqué.
- d'APPREHENDER les aspects législatifs et éthique (moral et professionnel) liés aux manipulations de l'image et du son

### 4.2. PRISE DE VUES POUR LES EFFETS SPECIAUX

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition, de la vidéo numérique, signal et encodages et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- de DEFINIR les différents types de compression, les formats (Mpeg 1 et 2, Dvcam, DVCpro), les codec, la préparation de la vidéo pour la diffusion réseau, signal et encodages ;
- d'AGIR en fonction de la narration souhaitée, ou de l'effet voulu, ce de manière judicieuse en utilisant le son narratif ou événementiel ;
- d'UTILISER un matériel de numérisation sonore et visuel en fonction d'une réflexion préalable ;
- d'APPREHENDER les principes de la captation, éclairage, mise en place d'un tournage, captation d'un sujet imposé sur fond bleu ;
- d'APPRENDRE à apprendre face aux nouvelles normes technologiques.

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 4.3. MATTE PAINTING ET PALETTE GRAPHIQUE FIXES ET ANIMEES

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- d'UTILISER 'un logiciel "palette graphique" ( type PHOTOSHOP, PAINTER, COMBUSTION, PAINT ...) ;
- d'UTILISER l'interface pour la réalisation de sélections simples : ajouter, soustraire, intersection, dupliquer, déplacer, découper ;
- d'EMPLOYER les calques, calques de réglages (les couches alpha mode masque), masques de fusion ;
- D'EFFECTUER des retouches colorimétriques : réglage de la plage tonale, contraste et écarts de contrastes, gradation (foncé, clair, demi-tons) ;
- D'ACQUERIR des images sur scanners à plat et rotatif ;
- de CREER des mattes utilisables dans un projet global ;
- d'UTILISER des logiciels permettant la création et le paramétrage de projets, imports, outils d'étalonnage, caches et couches alpha, effets géométriques, utilisation des filtres, tracking, techniques et formats de rendu ;
- de COMPOSER une image arrière plan fixe ou animée en fonction d'une utilisation comme trucage numérique ;
- de METTRE EN OEUVRE les éléments indispensables à la finalisation d'un plan truqué ;
- d'ORGANISER et d'OPTIMISER la recherche et l'intégration d'éléments graphiques divers en respectant l'esprit d'un plan à truquer.

## 4.4. REALISATION D'ELEMENTS 3D FIXES ET ANIMES

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- de MANIPULER des surfaces : extraction, projection, attache ... ;
- de CREER des effets dynamiques et / ou de particules ;
- d'UTILISER des outils de modélisation, édition des courbes, lath, loft, planar, extrude... ainsi que des déformeurs (bend, tapper, FFD,...) ;
- de CREER des couches de compositing 3D animées ;
- d'INTEGRER et d'ANIMER les éléments constitutifs de l'animation ;
- de GERER une interpolation polymorphe, un générateur de titres ;
- de REALISER le plan adéquat, son éclairage et son ambiance ;
- d'EVALUER la qualité de sa production en tenant compte des contraintes techniques liées aux trucages numériques et de ses supports ;
- d'EFFECTUER le rendu de son animation et de son image fixe ;
- de FINALISER un projet en fonction de son mode de diffusion et ce, adapté à la narration particulière d'un trucage plan utilisant les effets spéciaux.

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 4.5. MONTAGE ASSISTE PAR ORDINATEUR

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- d'ACQUERIR le sens du rythme et de son importance narrative ;
- de SYNCHRONISER les évènements son et image ;
- d'EFFECTUER un mixage avec différentes sources d'images numériques en utilisant un logiciel approprié au montage virtuel linéaire ou non-linéaire.

N.B. : Les logiciels infographiques doivent impérativement répondre aux critères spécifiques de la spécialité. Le matériel doit répondre aux exigences techniques des logiciels utilisés.

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 5. CAPACITES TERMINALES

L'étudiant sera capable, les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du matériel informatique mis à la disposition de l'étudiant et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- de REALISER au moins un plan complet entièrement en TRUCAGE NUMERIQUE de QUALITE COMMERCIALE, sonorisé et fidèle à la réflexion préalable ;
- de le PRODUIRE sur un support adapté.

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

- l'aspect technique maîtrisé ;
- le niveau graphique et esthétique maîtrisés ;
- la pertinence des choix effectués.
- La qualité commerciale sera atteinte à partir du moment où le plan réalisé est diffusable sur un support en adéquation avec la technologie du moment dans le domaine professionnel commercial

# REALISATION DE TRUCAGES NUMERIQUES

## 6. CHARGE DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert doit justifier une expérience professionnelle certaine et des connaissances actualisées dans le domaine de la réalisation d'effets spéciaux et de l'infographie type animation 2D et 3D sonorisées.