

## Bases de la conception numérique et de l'animation

Âge : 13 – 18 ans

Nombre de cours : 2 cours par semaine, chaque cours se compose de 2 parties de 90 minutes chacune (24x3h, cours doubles)

Durée du programme : 3 mois

Accessoires nécessaires : feuilles de papier aquarelle et dessin A3 ; crayon ferme-doux, taille-crayon, gomme; ordinateur avec Photoshop, Corel Draw, Premier Pro, After Effects installés.

On prévoit de 2 à 6 (en moyenne 4) animations durant le cours en fonction de la rapidité de travail et de l'efficacité de l'assimilation de la matière du cours. Le programme permet aux étudiants de choisir un sujet de manière indépendante.

	Etapes	Thèmes d'animations	Outils	Qu'est ce qu'on développe
1	L'intrigue, les croquis des personnages, le storyboard	Une table devant une fenêtre ouverte, des fournitures de dessin posées sur la table, un oiseau vole près de la fenêtre, des rideaux se balancent	Sujet pris d'un livre ou de la vie, crayon, papier	
2	Développement et création de personnage	Le soir, le feu, les flammes se balancent, les arbres autour, les animaux sont vus parmi les arbres, puis ils se cachent, les humains s'assoient autour du feu, ils parlent et agitent les mains	Photoshop/Corel Draw	La différence entre jpg, png, tiff; les outils de Photoshop/Corel Draw
3	Concevoir et créer des objets et des arrière-plans	Mer, vagues, navires et bateaux sur les vagues, il fait noir, rotation du ciel nocturne, lever de soleil, navires et bateaux réapparaissent	Photoshop/Corel Draw	Outils de Photoshop/Corel Draw; Diviser un personnage en calques
4	Transfert d'objets dans le programme, répartition des actions sur la timeline		Premier Pro, After Effects	Les fonctionnalités et la différence entre Premier Pro et After Effects ; Possibilités de transférer des projets d'After Effects dans Premier Pro
5	Animation d'objets, effets		Premier Pro, After Effects	Calques parents dans After Effects, effets, paramètres d'effets
6	Animation d'objets, effets, rendu, préparation à la publication		Premier Pro, After Effects	Paramètres de rendu, économiseur d'écran vidéo
7	L'intrigue, les croquis des personnages, le storyboard	Ruines antiques, un petit animal court parmi eux, saute de haut en bas, regarde à travers les fissures, attrape accidentellement	Sujet pris d'un livre ou de la vie, crayon, papier	

		une pierre, une pierre tombe, la pierre se transforme en oiseau en frappant le sol, l'oiseau décolle et ils sautent avec le animal ensemble		
8	Développement et création de personnage	Un balcon, vue sur la ville, des mouvements subtils s'opèrent dans la ville : une charrette passe, une fenêtre/porte s'ouvre et se ferme, des oiseaux viennent sur le balcon, picorent et s'envolent	Photoshop/Corel Draw	
9	Concevoir et créer des objets et des arrière-plans	Une plage au bord du mer, des navires passent, des palmiers sont autour, leurs couronnes se balancent, le cadre s'agrandit, on voit un navire, un humain agite ses mains, quelqu'un saute dans la mer depuis le navire, le cadre revient à sa position de départ	Photoshop/Corel Draw	
10	Transfert d'objets dans le programme, répartition des actions sur la timeline		Premier Pro, After Effects	
11	Animation d'objets, effets		Premier Pro, After Effects	
12	Animation d'objets, effets, rendu, préparation à la publication		Premier Pro, After Effects	
13	L'intrigue, les croquis des personnages, le storyboard	Une fleur dans un vase, ses pétales s'ouvrent progressivement, d'une fenêtre à proximité la lumière vive tombe, un insecte (papillon, libellule, insecte de mai, etc.) passe devant, la lumière s'atténue à son état d'origine	Sujet pris d'un livre ou de la vie, crayon, papier	
14	Développement et création de personnage	Deux hérons se tiennent dans l'eau, ils inclinent alternativement la tête vers l'eau, le roseau se balance, une volée d'oiseaux vole dans le ciel	Photoshop/Corel Draw	
15	Concevoir et créer des objets et des arrière-plans	L'espace, les étoiles brillent, plusieurs planètes sont vues, l'une d'elles s'approche, un astéroïde apparaît au-delà du bord de la planète, l'astéroïde s'approche et	Photoshop/Corel Draw	

		nous pouvons voir une table, une chaise et quelque chose sur la table, une créature regarde de derrière le astéroïde, l'astéroïde disparaît de la vue		
16	Transfert d'objets dans le programme, répartition des actions sur la timeline		Premier Pro, After Effects	
17	Animation d'objets, effets		Premier Pro, After Effects	
18	Animation d'objets, effets, rendu, préparation à la publication		Premier Pro, After Effects	
19	L'intrigue, les croquis des personnages, le storyboard	Plusieurs cruches se dressent dans la rue d'une ville, des oiseaux volent, un djinn s'envole d'une des cruches, il regarde avec ses yeux à droite et à gauche, puis se cache à nouveau	Sujet pris d'un livre ou de la vie, crayon, papier	
20	Développement et création de personnage	Une vallée, les arbres sont sur les bords, le soleil se lève et se couche plusieurs fois, pendant ce temps des fleurs puis des fruits apparaissent sur les arbres	Photoshop/Corel Draw	
21	Concevoir et créer des objets et des arrière-plans	Développement indépendant de l'intrigue pour l'effet choisi	Photoshop/Corel Draw	
22	Transfert d'objets dans le programme, répartition des actions sur la timeline		Premier Pro, After Effects	
23	Animation d'objets, effets		Premier Pro, After Effects	
24	Animation d'objets, effets, rendu, préparation à la publication		Premier Pro, After Effects	