

**Suzanne Roy**

bureau : b2.01

(514) 342-1320 # 5438

suzanne.roy@brebeuf.qc.ca

[www.idmuse.com](http://www.idmuse.com)**HIVER 2008 : 4<sup>e</sup> SESSION****FORMATION SPÉCIFIQUE : PROGRAMME ARTS ET LETTRES****PROFIL CRÉATION MULTIMÉDIA ET COMMUNICATIONS****CODE MEQ : 585-514-BR PONDÉRATION : (2-2-4)**

---

**2D/3D    MODÉLISATION    RECHERCHE    ANALYSE    ANIMATION    INTERACTIVITÉ    JEUX    INTERPRÉTATION**

---

**CODE L'OBJECTIF MINISTÉRIEL : 01D8****ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE :** Critiquer une production du domaine des arts ou des lettres.**ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE :**

- + Analyser la production
- + Interpréter la production
- + Énoncer et fonder un jugement critique

**DESCRIPTION DU COURS**

Ce cours se veut rassembler les multiples talents que vous avez acquis dans le cadre de votre formation. Nous y aborderons divers facettes du multimédia : recherche et analyse d'œuvres numériques, animation, programmation de jeux vidéo, modélisation, texturisation et animation 3d. Le défi de cette session sera non seulement de créer, mais de développer un discours face à vos créations, de pouvoir en saisir leurs inspirations et leurs tendances esthétiques.

Dans le cadre de ce cours, plusieurs productions vous seront demandées. Au plan technique, vous aurez à comprendre le fonctionnement de l'interactivité via la programmation orientée objet. Vous apprendrez également à manier un logiciel 3d qui vous permettra de vous initier à la modélisation et à l'animation tridimensionnelle. Votre formation se terminera par une réflexion sur votre pensée et vos acquis en multimédia par la création d'un pastiche original.

**OBJECTIFS GÉNÉRAUX DU COURS :**

- + Maîtriser divers logiciels et savoir les utiliser au sein d'une production numérique ;
- + Réaliser des œuvres numériques hybrides ;
- + Savoir reconnaître, connaître et reproduire des styles esthétiques ;
- + Modéliser, texturer et animer un objet tridimensionnel ;
- + Planifier et réaliser des productions numériques seul ou en équipe ;
- + Développer une réflexion critique autour des productions numériques.

**TRAVAUX DEMANDÉS**

<p><b>MODÉLISATION 3D</b>          À l'aide d'un logiciel 3d, <b>modélisation, texture et mise en scène d'un objet</b>. L'objet choisi doit avoir un volume intéressant et doit être un <b>amalgame de plusieurs formes</b>.</p> <p><b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>  <b>+ technique..... 7</b>  <i>qualité de la modélisation, présences visuelles des caractéristiques de l'objet (2)</i>  <i>utilisation des textures adéquates (2)</i>  <i>utilisation des éclairages, prise de vue (2)</i>  <i>Ajout d'un fond personnalisé (1)</i></p> <p><b>+ esthétique..... 3</b>  <i>complexité et intérêt de l'objet (2)</i>  <i>crédibilité et cohérence (1)</i></p> <p><b>REMISE DU TRAVAIL : 3<sup>E</sup> SEMAINE</b></p>	<b>10</b>
<p><b>ANIMATION 3D</b>          Avec un logiciel 3d, modélisation d'un personnage et animation de celui-ci grâce à une ossature. Votre animation doit avoir une durée d'environ 10 secondes.</p> <p><b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>  <b>+ technique..... 7</b>  <i>qualité de la modélisation, présences visuelles des caractéristiques de l'objet (2)</i>  <i>utilisation des textures et d'éclairages adéquats (2)</i>  <i>qualité de l'animation (3)</i></p> <p><b>+ esthétique..... 3</b>  <i>complexité et intérêt de l'objet (2)</i>  <i>crédibilité et cohérence de la modélisation et de l'animation (1)</i></p> <p><b>REMISE DU TRAVAIL : 5<sup>E</sup> SEMAINE</b></p>	<b>10</b>
<p><b>ÉLÉMENTS INTERACTIFS</b>          Grâce à Flash et à son langage de programmation ActionScript, vous aurez la possibilité de tester des éléments interactifs et ludiques dans la création de plusieurs petits travaux.</p> <p><b>TRAVAUX RÉALISÉS EN CLASSE</b>          + la quête (2)          + le jeu de tir (3)          + poème interactif (5)</p> <p><b>REMISE DES ÉLÉMENTS INTERACTIFS : 7<sup>E</sup> SEMAINE</b></p>	<b>10</b>

<p><b>JEU</b> En équipe de deux, saurez-vous créer un jeu simple et efficace en alliant histoire et interactivité ?</p> <p><b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b></p> <p><b>+ Recherche, scénarisation et objectifs visés (6)</b> <i>documenter votre jeu, son genre, ses influences, ses caractéristiques (2)</i> <i>scénarisation et conceptualisation des parties (2)</i> <i>pourquoi joue-t-on ? quel est le but du jeu ? quelle complexité ? (1)</i> <i>cohérence entre les objectifs du jeu et sa finalité (1)</i></p> <p><b>+ Interaction, ergonomie et éléments ludiques (7)</b> <i>possibilité interactive, divertissement (1)</i> <i>fluidité de la programmation, complexité et détails du travail (3)</i> <i>ergonomie clavier et souris, instructions (2)</i> <i>le joueur comprend son rôle dans le jeu (1)</i></p> <p><b>+ Esthétique et finalité (4)</b> <i>présence et cohérence des parties (2)</i> <i>qualité visuelle et dimension sonore (2)</i></p> <p><b>ÉLÉMENTS DU JEU</b> + introduction et instructions + partie interactive, finalité au jeu et possibilité de recommencer la partie + générique / crédits</p> <p>+ Une feuille liée à la recherche sera à remplir et à remettre au professeur.</p> <p><b>REMISE DU TRAVAIL : 10<sup>E</sup> SEMAINE</b></p>	<b>15</b>
--	-----------

<p><b>« À LA MANIÈRE DE... »</b> Suite à une recherche sur l'esthétique d'un animateur reconnu (traditionnel ou numérique), il vous faudra faire un film d'animation à la manière de ce dernier. C'est-à-dire en respectant certains critères liés à l'animateur, que ce soit thématique ou esthétique (ou les deux). <b>Thème : « Le chat »</b> Travail seul ou en équipe de 2 (max.)</p> <p><b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b></p> <p><b>+ recherche et présentation..... 10</b> <i>recherche pertinente sur l'animateur et son œuvre, présentation en classe (8)</i> <i>traitement et transmission de l'information (remettre un résumé aux étudiants) (2)</i></p> <p><b>+ application de la recherche dans la production..... 10</b> <i>éléments de la recherche intégré à votre production (3)</i> <i>dimension sonore (2)</i> <i>originalité de l'animation, justesse et qualité du traitement (3)</i> <i>histoire intéressante, compréhensible et originale (2)</i></p> <p><b>REMISE DU TRAVAIL : 14<sup>E</sup> SEMAINE</b></p>	<b>20</b>
---	-----------

<p><b>EXAMEN FINAL</b> Examen de synthèse réalisé en laboratoire en lien avec le dernier travail réalisé en classe.</p>	<b>20</b>
---	-----------

## CONTENU DU COURS

+ Cet échéancier est également accessible sur le module **Léa d'Intraflex** et sur le site [www.idmuse.com](http://www.idmuse.com)

1	19.01 21.01	Présentation du plan de cours et fonctionnement des ateliers Introduction à la modélisation 3d	
2	26.01 28.01	Modélisation 3d : la suite Atelier	
3	02.02 04.02	<b>REMISE : MODÉLISATION (10 %)</b> 04 avril Introduction à l'animation 3d	10 %
4	09.02 11.02	Animation 3d : la suite Animation de caméra, de particules et de personnages Atelier	
5	16.02 18.02	<b>REMISE : ANIMATION 3D (10 %)</b> 18 février Introduction à ActionScript et à l'interactivité Éléments d'interactivité, programmation et utilisation / Atelier de boutons	10 %
6	23.02 25.02	Atelier <b>REMISE : LA QUÊTE (2 %)</b> 23 février <b>REMISE : LE JEU DE TIR (3 %)</b> 25 février	5 %
7	09.03 11.03	La fragmentation de l'œuvre / Les types d'interactivité Atelier <b>REMISE : POÈME INTERACTIF (5 %)</b> 11 mars	10 %
8	18.03 25.03	Histoire du jeu vidéo / Scénarisation du jeu Atelier	
9	29.03 01.04	Atelier	
10	06.04 08.04	Pige des animateurs et recherche en équipe	
11	13.04 15.04	<b>REMISE : JEU (15 %)</b> 8 avril Oraux & atelier	15 %
12	20.04 22.04	Atelier	
13	27.04 29.04	Atelier	
14	04.05	Révision en vue de l'examen final <b>REMISE &gt; A LA MANIÈRE DE... (20 %)</b>	20 %
15		Examen final (durant la session d'examens) Animation à la manière de...	20 %

## **INDICATIONS MÉTHODOLOGIQUES**

### **APPROCHE PÉDAGOGIQUE**

Ce cours est basé sur une pédagogie par projets. La partie magistrale du cours sera suivie d'une période en atelier afin de favoriser les apprentissages. Par ce procédé, l'étudiant pourra mettre en pratique l'acquisition des concepts vus en classe dans le cadre d'un projet concret. Ceci implique une autonomie de la part de l'étudiant car il devra planifier son temps en laboratoire et s'assurer d'avoir en sa possession tous les éléments nécessaires à la conception de ses travaux.

### **LES TRAVAUX**

Sachez que lors d'un travail en équipe, la présence est obligatoire pendant les ateliers. Une absence lors de ces ateliers – non motivée et non rattrapée en dehors du cours - sera pénalisée de 5 % pour l'étudiant absent. Des travaux à réaliser en classe sont prévus durant la session. Seuls les étudiants présents pourront se prémunir de ces points qui équivalent à 15 % de la note totale.

### **COMMENT REMETTRE SES TRAVAUX**

La remise des travaux doit se faire via Groupwise ou Mio afin d'assurer une trace de votre envoi. Pour des travaux de + de 10 Mo, utilisez l'outil sur idmuse.com > contact. **Les documents transmis doivent porter votre nom.**

## **RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES**

### **PLAGIAT ET FRAUDE**

Toute fraude, collaboration à une fraude ou tentative de fraude, dans tout travail, contrôle ou examen, entraîne l'annulation du travail, du contrôle ou de l'examen (art. 8.2 des règlements pédagogiques), et ce, que cette fraude se rapporte au tout ou à la partie du travail, du contrôle ou de l'examen (art. 8.1). Toute fraude sera rapportée à la Direction des études qui déposera, dans le dossier de l'étudiant, une note à cet effet (art. 8.3). Toute récidive peut entraîner l'expulsion du Collège (art.8.4).

### **POLITIQUE SUR LA LANGUE FRANÇAISE**

Le français est la langue d'usage obligatoire dans tous les travaux. Selon l'article 2.1.6.2 des règlements pédagogiques, un étudiant peut perdre jusqu'à 20% des points dans la remise d'un travail et jusqu'à 10 % des points dans un examen à cause d'erreurs de ponctuation, de syntaxe ou d'orthographe. Soyez vigilants et utilisez Antidote !

### **QUALITÉ DE LA PRÉSENCES AUX COURS**

Une période correspond à 50 minutes. L'article 4 des règlements pédagogiques indique que tout étudiant en retard peut se voir refuser l'entrée au cours. Trois retards équivalent à une absence. Les objets technologiques (notamment les baladeurs et les cellulaires) ne sont pas les bienvenus en classe. Éteignez-les et rangez-les durant les cours.

### **RETARDS DES TRAVAUX**

Les travaux remis en retard seront pénalisés en conformité avec la politique départementale. 5% par jour de retard seront retiré de la note et ce, jusqu'à l'obtention de la note 0. Le multimédia permettant la remise de travaux par courrier électronique en tout temps, le retrait du 5% sera appliqué à tous les jours de la semaine, incluant le samedi et le dimanche.

### **RÈGLES DE SÉCURITÉ**

En cas d'urgence, repérez un téléphone rouge dans les lieux du Collège et composez le 100. Ce numéro vous mettra en lien avec la sécurité du Collège.

## CONDITION DE RÉUSSITE AU COURS

Pour réussir ce cours, le total de **toutes les évaluations du cours doit être de 60 % ou plus.**

L'évaluation finale correspond à 40 % ou plus de la note globale. Les travaux représentant cette évaluation finale sont :

- + Pastiche (20 %)
- + Examen final (20 %)

La réussite du cours « Initiation au multimédia » doit attester de l'atteinte des objectifs ministériels associés au cours, soit « critiquer une production du domaine des arts ou du domaine des lettres ».

Ce cours n'utilise pas le double standard.

## MÉDIAGRAPHIE

### + SUR LA SCÉNARISATION MULTIMÉDIA

FOURNIER, Josée, *Scénarisation et multimédia. Processus de scénarisation interactive*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2003. Δ

HÉTU, Luc, *Cyberscénario. La scénarisation multimédia*, Montréal, Éditions logiques, 1999. Δ

MALLENDER, Ariane, *Écrire pour le multimédia*, Paris, Dunod, 1999. Δ

### + SUR LE PORTFOLIO

KIMBALL, Miles A. *The Web Portfolio guide: creating electronic portfolios for the web*, New York, Montreal, Longman, 2003.

MARQUAND, Ed. *How to Prepare your Portfolio: A Guide for Students & Professionals*, Paperback, 1994.

BARON, Cynthia L., *Designing a digital portfolio*, New Riders, 2004. Δ

### + SUR L'ANIMATION

ANIMA MUNDI, *Animation Now !* Paperback, 2004.

BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons. Le cinéma d'animation*. Paris : Liana Levi, 1991. Δ

BLAIR, Preston, *Cartoon. L'animation sans peine*. Taschen, 1999.

CASADY, Chris, *Animations principes with Flash 5, lynda.com* (cédérom), <http://www.lynda.com>

CORSARO, Sandro, *The Flash Animator*, New Riders, 240 p. Δ

FERNANDEZ, Ibis, *Macromedia Flash animation & cartooning : a creative guide*, Toronto : McGraw-Hill / Osborne, 2002. Δ

JEAN, Marcel, *Le langage des lignes*, Laval : Les 400 coups, 1995. Δ

WILLIAMS, Richard, *Techniques d'animation*, Eyrolles, 2003. Aussi en anglais : *The animator's survival kit*. Δ

### + SUR LES ARTS MÉDIATIQUES / NUMÉRIQUES / INTERACTIFS

COUCHOT, Edmond et Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

L'Université du Québec, coll. « Esthétique », 1997. Δ

PAQUIN, Louis-Claude, *Comprendre les médias interactifs*, Somme, IQ, 2006. Δ

POISSANT, Louise (sous la direction de), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Québec, Presses de

POISSANT, Louise (sous la direction de), *Esthétique des arts médiatiques (tome 1 et 2)*, Québec,

Presses de l'Université du Québec, coll. « Esthétique », 1995.

En ligne : <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>

RUSH, Michael, *Les nouveaux médias dans l'art*, Editions Thames & Hudson, 2000. Δ

Δ = Disponible à la bibliothèque collégiale du Collège Jean-de-Brébeuf

D'autres sites ressources sont disponibles sur [www.idmuse.com](http://www.idmuse.com)