

ART 246 ANIMATION NUMÉRIQUE
(3 crédits)

PRÉALABLE : ART 242 Infographie ou CRM 242 Infographie et communication
ou IMN 428 Infographie

ÉQUIVALENT : ART 245

Nombre limite : 25 étudiantes ou étudiants

DESCRIPTEURS :

Objectifs : Intégrer de nouveaux outils numériques comme instrument de conceptualisation et d'animation dans l'élaboration d'une production artistique; se familiariser avec les fondements esthétiques des arts médiatiques tout en développant un jugement esthétique et un sens critique; favoriser l'émergence d'une autonomie numérique.

Contenu : Exploration des variables visuelles artistiques dans les environnements numérique et médiatique. Application des concepts de temporalité et de spatialité dans la structure de l'image animée. Intégration des procédures propres aux logiciels du traitement de l'image en mouvement. Production artistique d'une animation 2D.

AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES

Pour vérifier si cette activité pédagogique est offerte à la présente session, consulter l'horaire sur le site de la Faculté des lettres et sciences humaines à la rubrique *Études* (<https://www.usherbrooke.ca/flsh/etudes>).

Veillez noter que les activités pédagogiques du CEAV requièrent des frais de matériel, de photocopies, de livres et possiblement de visites d'expositions, lesquels seront précisés lors de la première rencontre.

ART 246 ANIMATION NUMÉRIQUE

Objectifs spécifiques

- Acquérir des connaissances concernant les nouvelles technologies artistiques;
- identifier les différents domaines d'application de l'animation numérique;
- appliquer certaines règles relatives à la création artistique informatisée;
- maîtriser certains outils et éléments de menu de logiciels d'animations;
- s'initier au domaine de la création spatio-temporelle;
- avoir un portfolio d'exploration intégrant des animations réalisées à l'intérieur du cours.

Précisions sur le contenu

- De connaître des informations générales en rapport avec certaines techniques artistiques issues de l'animation numérique;
- d'explorer, analyser et utiliser des logiciels infographiques afin de synthétiser des images, et ce, dans divers environnements de création (laboratoire, Internet, atelier, etc.);
- d'exploiter un logiciel de création d'images et d'animer des images infographiques;
- d'intégrer le numérique comme moyen d'expression dans sa démarche artistique.

Approche pédagogique

- Exposés
- Visionnements, expositions et lectures
- Démonstrations et ateliers d'exploration de logiciels et de périphériques
- Atelier de création

Évaluation

Dessin animé	15 pts
Animation photographique	15 pts
Animation texte et vidéo	20 pts
Développement d'une animation	20 pts
Animation finale	30 pts

Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.