

582-224-HU

Techniques d'animation

Hiver 2026

Techniques d'intégration multimédia

Cégep de L'Outaouais

Enseignant : Steve Beaubien

Courriel : steve.beaubien@cegepoutaouais.qc.ca

Bureau : 2537C

1. introduction

Intention éducative

Le cours 582-224-HU - Techniques d'animations - permet aux étudiants de s'initier aux principes de la réalisation d'animations 2D. L'étudiant(e) doit, à la fin de ce cours, être en mesure d'effectuer le montage d'animations simples. Les exercices et projets permettront à l'étudiant de développer à la fois des méthodes de travail efficaces, mais aussi d'appliquer aussi bien en design qu'en audio, par exemple.

Explication de la pondération du cours

La pondération du cours (1-2-2) correspond à deux heures d'activités théoriques en classe, à deux heures de laboratoire et à deux heures de travail en dehors des périodes de cours.

Relation entre le cours et d'autres cours du programme

Le cours Techniques d'animation fait partie des disciplines médiatiques tout comme le traitement vidéo, le traitement audio et la réalisation d'effets spéciaux. Cette discipline est considérée comme une discipline contributive aux autres cours du programme d'intégrations multimédias.

2. compétences à développer

La compétence principale est d'effectuer le montage d'animations simples

Éléments de la compétence et critères de performance

- Vérifier les fichiers sources
- Déterminer une stratégie de montage
- Préparer le montage des animations
- Adapter le montage des animations en fonction de l'intégration
- Terminer le montage de l'animation

3. Le contenu du cours

- Concept d'animation (image par image, interpolation)
- Gestion des médias (médiathèque, types de fichiers)
- Utilisation de la ligne de temps, calques et pistes
- Théorie sur les cycles d'animation
- Notions sur le découpage technique et le scénarimage
- Utilisation du dessin vectoriel, d'éléments graphiques matriciels et d'éléments 3D
- Utilisation et calibration de la typographie pour la lecture à l'écran
- Effets spéciaux
- Utilisation de bandes sonores
- Optimisation des médias
- Importation, exportation et rendus

4. les méthodes d'enseignement et les activités d'apprentissage

Méthodes d'enseignement	Activités d'apprentissage de l'élève
Exposé démonstration (démonstration d'une technique, d'un procédé ou du fonctionnement d'un appareil).	Observation de la démonstration et prise de notes par l'étudiant.e.
Exposé multimédia (présentation en utilisant un éventail de médias visuels)	Observation de la démonstration et prise de notes par l'étudiant.e.
Exposé étudiant.e (l'enseignant intervient peu et il commente à la fin de l'exposé).	L'étudiant.e fait une présentation orale au groupe de son travail tout en justifiant les choix visuels.
Projets (l'enseignant agit comme personne-ressource pour assister les étudiant.e.s et supervise les activités).	L'étudiant.e applique les différentes connaissances et habiletés acquises au cours de la réalisation d'une tâche, une activité ou une partie de celles-ci.

5. L'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Un document détaillé qui expose le sujet ainsi que les critères d'évaluation sera fourni (sur LEA) à l'étudiant.e pour chaque projet, au moment de l'explication du travail. La présence aux cours, selon la politique institutionnelle (PIEA) n'est pas obligatoire. Toutefois, l'étudiant.e devra assumer les conséquences (lacunes dans l'apprentissage) liées à des absences répétées. À moins d'avis contraire, les projets doivent être déposés sur le serveur du Cégep (LEA) aux dates demandées.

Évaluation	Type	Semaine	Pondération
1	Travail pratique 1 <i>Publicité</i> Montage d'une animation simple. Utilisation des fonctions de bases d'un logiciel d'animation.	Semaine 6 9 mars 2026	30 %
2	Travail pratique 2 <i>Le storyboard</i> Stratégies efficaces en vue de la création d'une animation.	Semaine 9 30 mars 2026	30 %
3	Projet synthèse 3 <i>Motion Design</i> Projet portant sur l'ensemble de la matière vue en classe.	Semaine 14 4 mai 2026	40 %

Remises en retard et autres considérations

Veuillez noter que vous serez pénalisé.e de 10 % de votre note par jour de retard (10 jours de retard = 0).

Un travail déposé sur la mauvaise plateforme (sur un autre serveur que LEA) sera considéré non remis et ne sera pas corrigé. Le plagiat et ou la fraude sera sanctionné de la note zéro (0). Les projets présentés à l'enseignant doivent être des créations originales. Le recours à l'intelligence artificielle est interdit dans ce cours.

6. LE CALENDRIER DES ACTIVITÉS

	Éléments de la compétence	Balises de contenu	Activité d'apprentissage	Évaluation
Cours 1 26 janvier	Vérifier les fichiers sources	INTRODUCTION Présentation du plan de cours et déroulement de la session. Exposé sur les techniques d'animation CONCEPTS DE BASE ANIMATION Cycles d'animation, images par images, Interpolations. Aperçu des techniques de base.	Exposé théorique et exercices et ateliers.	Correction formative des exercices.
Cours 2 2 février	Vérifier les fichiers sources	UTILISATION D'UN LOGICIEL D'ANIMATION Menus : Outils et fonctions La ligne de temps, images clés Gestion des médias de diverses provenances (images vectorielles et matricielles, extraits vidéo, bande sonores).	Exposé théorique et exercices et ateliers.	Correction formative des exercices.
Cours 3 9 février	Préparer le montage d'une animation.	TECHNIQUES D'ANIMATION Principes d'animation Utilisation des outils et gestion de bandes vidéo.	Exposé théorique et exercices et ateliers. Explication du TP1	Correction formative des exercices.
Cours 4 16 février	Déterminer une stratégie de montage	COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE Description des éléments d'un scénarimage, utilité d'un scénarimage (exposé). Réaliser un scénarimage sommaire pour le TP1 (atelier)	Exposé théorique et exercices	Correction formative des exercices.

Cours 5 23 février	Préparer le montage des animations	GESTION DES MÉDIAS Recherche de bandes vidéo et d'éléments graphiques libres de droit. Montage d'une bande sonore (Audition). UTILISATION DES TEXTES Titre / action sécurisé. Temps de lecture. Qualité du français.	Exposé théorique et exercices et ateliers.	Correction formative des exercices.
Cours 6 9 mars	Adapter le montage des animations en fonction de l'intégration.	OPTIMISATION DES MÉDIAS ET EXPORTATION DES ANIMATIONS. Intégration et ajustement d'une bande sonore. Exportation de l'animation finale. Optimisation de l'animation.	Exposé théorique et exercices et ateliers. Remise du TP1 (30%).	Évaluation sommative.
Cours 7 16 mars	Déterminer une stratégie de montage	COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE Réaliser un scénarimage élaboré	Exposé théorique et exercices. Expliquer le TP2. (storyboard)	Correction formative des exercices.
Cours 8 23 mars	Déterminer une stratégie de montage	COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE Réaliser un scénarimage élaboré	Exposé théorique et exercices.	Correction formative des exercices.
Cours 9 30 mars	Déterminer une stratégie de montage	COMPRENDRE, RÉALISER ET UTILISER UN SCÉNARIMAGE Réaliser un scénarimage élaboré	Exposé théorique et exercices. Remise du TP2 (30%).	Évaluation sommative.

Cours 10 7 avril	Préparer le montage d'une animation.	PROJET SYNTHÈSE	Explication travail synthèse	Correction formative des exercices.
Cours 11 13 avril	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles.	Correction formative des exercices.
Cours 12 20 avril	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles	Correction formative des exercices.
Cours 13 27 avril	Préparer le montage des animations	PROJET SYNTHÈSE	Atelier projet synthèse. Interventions individuelles	Correction formative des exercices.
Cours 14 4 mai	Terminer le montage de l'animation	PROJET SYNTHÈSE	Remise finale du projet sur le serveur LEA.	Correction formative des exercices.
Cours 15 11 mai	Terminer le montage de l'animation	PROJET SYNTHÈSE	Présentation du projet devant la classe.	Évaluation sommative.

7. Médiagraphie

- Blair, Preston, *Cartoon L'animation sans peine*, Éditions EverGreen, 1999, 215 p., ISBN 3-8228-7109-5
- Design for motion : Fundamentals and techniques of motion design, Routledge, 2019
- Saul Bass : Anatomy of film design, The University Press of Kentucky, 2014
- Adobe Design Center (After Effects)
<http://www.adobe.com/designcenter/tutorials/>
- Motion Hatch
<https://motionhatch.com/podcast>
- Greyscale gorilla
<https://greyscalegorilla.com/podcast/page/17/>