

**582 214 MO Animation 2D**

---

<b>Nombre d'heures d'enseignement :</b>	60h
<b>Pondération :</b>	2-2-1
<b>Programme :</b>	Techniques d'intégration multimédia
<b>Département du programme :</b>	Techniques d'intégration multimédia
<b>Session :</b>	H2025
<b>Professeure ou professeur :</b>	Jean-François Cartier Sélectionnez votre nom
<b>Département de la professeure ou du professeur :</b>	Techniques d'intégration multimédia
<b>Courriel :</b>	jfcartier@cmontmorency.qc.ca Sélectionnez votre courriel
<b>Bureau :</b>	C-1651
<b>Plateforme pédagogique utilisée :</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Teams <input checked="" type="checkbox"/> Timdoc <input type="checkbox"/> GitHub <input checked="" type="checkbox"/> Autre
<b>Coordination :</b>	Lora Boisvert
<b>Contact de la coordination :</b>	lora.boisvert@cmontmorency.qc.ca Bureau : C-1651

## PRÉSENTATION DU COURS

---

### DESCRIPTION DU COURS

Dans ce cours, l'étudiante ou l'étudiant animera des images 2D pour créer des animations fluides et synchronisées à partir de fichiers importés de banques d'images. Il créera aussi des éléments manquants afin de produire des images animées simples.

Ce cours permet l'application des compétences acquises dans le cours *Atelier d'illustration numérique* dans un contexte d'animation.

### OBJECTIF INTÉGRATEUR

Réaliser des animations 2D.

### COMPÉTENCE(S) MINISTÉRIELLE(S)

015V Effectuer le montage d'animations (éléments 1 à 5).

### OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

1. Déterminer une stratégie de montage.
2. Réaliser le montage d'animation 2D.
3. Adapter le montage d'animation 2D.

### COURS LIÉS (PRÉALABLES ABSOLUS, RELATIFS, COREQUIS)

**Les cours suivants sont préalables absolus au présent cours**

582 101 MO Domaines multimédias

582 121 MO Illustration numérique

**Le présent cours est préalable absolu aux cours suivants**

582 414 MO Animation 3D

582 541 MO Préparation au milieu de travail

## CONTEXTE D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

---

- Exposés magistraux
- En laboratoire informatique
- Apprentissage et utilisation de logiciels sous forme de démonstrations, d'exercices, de travaux pratiques
- Projets multimédias
- Exposés interactifs
- Écoute de pistes sonores
- Activités coopératives
- Tutorat individuel ou de petits groupes
- En présence
- En ligne
- Stage en milieu de travail
- Discussions en groupe (tables rondes)

## MATÉRIEL, COMPTES ET VOLUMES REQUIS

---

- Disque dur portatif.
- Carte SD (pour les détails voir le [guide\\_etudiants](#)).
- Clé USB.
- Cahier ou papiers divers, pour griffonner, conceptualiser, réaliser des croquis et noter vos inspirations.
- Pour le travail à la maison avec \_\_\_\_\_, il vous faut \_\_\_\_\_.
- Prévoir un budget d'environ \_\_\_\_\_\$ pour \_\_\_\_\_.

Compte \_\_\_\_\_.

## RÉSERVATION DU MATÉRIEL SPÉCIALISÉ

---

Lorsque vous êtes autorisée par votre professeure ou professeur pour emprunter le matériel spécialisé, vous pouvez le réserver auprès des TTP en suivant la procédure suivante: [Procédure de prêt – TTP.pptx](#)

## RÈGLES D'IDENTIFICATION DES TRAVAUX

---

À moins d'indication contraire, les remises de travaux doivent être nommées de la manière suivante :

### Travail individuel

[nom de famille]-[prénom]\_[nom du travail]\_[#travail]\_[#cours]  
Exemple : **gilbert-charlene\_polychromes\_01\_582-314M0**

### Travail d'équipe

[les noms de famille en ordre alphabétique séparés par -]\_[nom du travail]\_[#travail]\_[#cours]  
Exemple : **boisvert-gilbert-hubert\_polychromes\_01\_582-314M0**

Les travaux non identifiés ne seront pas corrigés et les pénalités de retard s'appliqueront.

## DÉROULEMENT DU COURS

#	À PRÉPARER AVANT LA CLASSE	SAVOIRS ESSENTIELS / CONTENUS	ACTIVITÉS EN CLASSE
1 22 janvier		Introduction à l'animation 2D Introduction au logiciel Adobe After Effects <ul style="list-style-type: none"><li>Espace de travail et interfaces</li><li>Composition et ligne du temps</li><li>Propriétés des calques</li></ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
2 29 janvier		Les 12 principes de l'animation Bases de l'animation dans Adobe After Effects <ul style="list-style-type: none"><li>Images-clé et interpolation</li><li>Lissage de vitesse de base (ease)</li><li>Prévisualisation et flux de travail</li></ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
3 5 février		Gestion des calques et des animations <ul style="list-style-type: none"><li>Solides</li><li>Formes</li><li>Texte</li> <li>Animation par déformation (l'outil marionnette)</li><li>Hierarchies et relations d'objets (nul, parent, enfant)</li><li>Morphage</li><li>Orientation automatique</li></ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
4 12 février		Introduction au logiciel Adobe Illustrator <ul style="list-style-type: none"><li>Espace de travail et interfaces</li><li>Création de formes vectorielles</li><li>Gestion des calques</li></ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
5 19 février		Notions intermédiaires du logiciel Adobe Illustrator <ul style="list-style-type: none"><li>Outils de dessin et de manipulation</li><li>Couleurs</li><li>Texte et typographie (+ animations prédéfinies des textes)</li><li>Effets et pré-réglages</li></ul>	Exposé magistral Exercices pratiques

		Présentation du TP1. Accélération et décélération progressives	
<b>6 26 février</b>	Remise de la partie 1/2 du TP1 (formatif)	Intégration des médias externe dans Adobe After Effects <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparation des calques Illustrator</li> <li>• Importation et gestion de séquences d'images</li> <li>• Gestion de fichiers audio et synchronisation</li> </ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>7 12 mars</b>		Introduction des effets et des transitions Concept de pré-composition Séquencer les animations Gestion du rendu et optimisation	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>8 19 mars</b>	Remise du TP1 (sommatif)	Les masques et mattes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Types de masques</li> <li>• Création et animation de masque</li> <li>• Calques de mattes</li> </ul>	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>9 26 mars</b>		Retour sur les 12 principes de l'animation Courbes temporelles et spatiales <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction au Graph Editor</li> </ul> Dynamique des mouvements <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepts de vitesse et d'accélération (ease-in-out)</li> </ul> Expressions et automatisation <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notions de wiggle, loop et time.</li> </ul> Présentation du Kino	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>10 2 avril</b>	Préparation du Kino (formatif)	Présentation du TP2	Réalisation et remise du Kino (sommatif)

<b>11</b> <b>9 avril</b>	Remise de la preuve de concept du TP2 (formatif)	Planification et création d'éléments visuels et sonores pour le TP2	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>12</b> <b>16 avril</b>	Remise des éléments visuels et sonores du TP2 (formatif)	Effets avancés dans Adobe After Effects Système de particules	Exposé magistral Exercices pratiques
<b>13</b> <b>30 avril</b>		Temps alloué au développement du TP2 sous supervision	Développement du TP2 en équipe
<b>14</b> <b>7 mai</b>		Temps alloué au développement du TP2 sous supervision	Développement du TP2 en équipe
<b>15</b> <b>16 mai</b>	Remise du TP2 (sommatif)	Présentation du TP2 en classe	Évaluation sommative

## ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Les **évaluations formatives** jouent un rôle crucial dans le processus d'apprentissage en offrant à l'étudiant une occasion continue de perfectionner ses connaissances, de comprendre ses points forts et ses domaines à améliorer. Ces évaluations visent à soutenir activement le développement des compétences en offrant des conseils personnalisés pour renforcer la compréhension des concepts enseignés et améliorer la capacité de les appliquer de manière pratique.

D'un autre côté, les **évaluations sommatives** sont utilisées pour évaluer les acquis et les connaissances de l'étudiant à un moment donné. Elles servent à mesurer la réussite et la maîtrise des objectifs d'apprentissage à la fin d'une période déterminée. Les résultats des évaluations sommatives fournissent une évaluation globale du niveau de compétence atteint par l'étudiant.

Dans le cas où des étudiants auraient formulé une demande en raison de besoins spécifiques pour bénéficier de temps supplémentaire lors des évaluations, l'enseignant essaiera de respecter les recommandations émises pour favoriser le succès de l'étudiant. Cette mesure vise à garantir l'équité et l'accessibilité, permettant à tous les apprenants de démontrer leur compréhension de manière juste et équitable. Cependant c'est la responsabilité de l'étudiant de faire une demande au SAA (Service d'aide à l'apprentissage) au moins 7 jours avant l'évaluation sommative afin de disposer de leur temps supplémentaire accordé dans leurs locaux.

## **ÉVALUATIONS FORMATIVES**

Cours 6 : Partie 1/2 du TP1

Cours 10 : Document de préparation du Kino

Cours 11 : Preuve de concept du TP2

Cours 12 : Banque exhaustive des éléments visuels et sonores du TP2



## ÉVALUATIONS SOMMATIVES

DESCRIPTION ET FORME DE L'ÉVALUATION	SAVOIRS ESSENTIELS / PRINCIPAUX CRITÈRES D'ÉVALUATION	ÉCHÉANCE	%
Projet TP1 <input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe	Évaluation de l'application des concepts fondamentaux d'animation 2D avec After Effects. - Cohérence - Qualité de l'exécution technique - Qualité artistique - Structure et nomenclature des calques et des fichiers - Rigueur et minutie - Respect des consignes	18 mars, 23h59	<b>30%</b>
Projet Kino <input checked="" type="checkbox"/> Individuel <input type="checkbox"/> Équipe	Évaluation de la créativité, de la stratégie de montage ainsi que de la démonstration des compétences acquises en animation 2D. Respect des consignes	2 avril, à la fin du cours	<b>20%</b>

<p><b>INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES</b>  <i>Activité d'évaluation démontrant l'atteinte de l'objectif intégrateur du cours</i></p> <p>Projet (remis et présenté)  TP2</p> <p><input type="checkbox"/> Individuel <input checked="" type="checkbox"/> Équipe de 2</p>	<p>Évaluation de la créativité, de la collaboration en équipe, de l'élaboration et de la mise en œuvre d'une stratégie de montage complète, ainsi que de l'adaptation et réalisation d'une animation 2D cohérente dans un projet thématique.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intention générale, originalité du concept et choix des éléments visuels permettant de bien communiquer le message.</li> <li>- Nomenclature externe (fichiers et dossiers classés et bien nommés). Format de la composition et ratio ips respectés</li> <li>- Qualité des images et illustrations. Palette de couleurs harmonieuse</li> <li>- Qualité du rythme de l'animation et réglage des séquences des différents éléments animés</li> <li>- Synchronisation fluide avec la trame narrative ou sonore</li> <li>- Les effets et animations sont originaux, innovants et se démarquent</li> <li>- Qualité esthétique des transitions entre chaque scène</li> <li>- Respect des consignes du travail ainsi que pour la présentation finale.</li> </ul>	<p>15 mai, 23h59</p>	<p><b>50%</b></p>
<b>Total :</b>			<b>100 %</b>

## Médiagraphie

### THÉORIE ANIMATION 2D

- L'Histoire de l'animation : de la préhistoire à 1923 : <https://www.youtube.com/watch?v=cS1U1bVAmSM>
- Les 12 principes d'animation : <https://blogue.onf.ca/blogue/2015/03/12/les-12-principes-lanimation/>
- Les 12 principes d'animation : [https://www.youtube.com/watch?v=haa7n3UGyDc&list=PLhc4GaAYB3s6P\\_S-KhHNvhzRecLLMziNB](https://www.youtube.com/watch?v=haa7n3UGyDc&list=PLhc4GaAYB3s6P_S-KhHNvhzRecLLMziNB)
- Les 12 principes d'animation : <https://vimeo.com/260904023>
- Qu'est-ce qu'une animatique ? : <https://fygostudio.com/animatique-tv/>

- Interpolation spatiale et temporelle des images clés : [https://helpx.adobe.com/ca\\_fr/after-effects/using/keyframe-interpolation.html](https://helpx.adobe.com/ca_fr/after-effects/using/keyframe-interpolation.html)

#### FORMATIONS EN LIGNE (ILLUSTRATOR)

- Tutoriels Illustrator (adobe.com) : [https://helpx.adobe.com/ca\\_fr/illustrator/tutorials.html](https://helpx.adobe.com/ca_fr/illustrator/tutorials.html)

#### FORMATIONS EN LIGNE (AFTER EFFECTS)

- Tutoriels After Effects (adobe.com) : [https://helpx.adobe.com/ca\\_fr/after-effects/tutorials.html](https://helpx.adobe.com/ca_fr/after-effects/tutorials.html)

- Ben Marriott : <https://www.youtube.com/c/BenMarriott>

#### RÉFÉRENCES ILLUSTRATIONS ET MOTION DESIGN

- Références : [https://cmontmorency365-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/flpilote\\_cmontmorency\\_qc\\_ca/ER7gmao1yBxDhnh1Q0sjNg0BNsX3puW4SXxtgh\\_6W5FrTw?e=tKhesC](https://cmontmorency365-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/flpilote_cmontmorency_qc_ca/ER7gmao1yBxDhnh1Q0sjNg0BNsX3puW4SXxtgh_6W5FrTw?e=tKhesC)

#### THÉORIE DES COULEURS

- Théorie des couleurs (signification de la couleur) : <https://la-cascade.io/theorie-des-couleurs-1-signification-de-la-couleur/>

- Palette de couleur Colormind : <http://colormind.io/>

- Palette de couleur Colors : <https://colors.co/>

### **Guides et bases de connaissances**

---

- Guide pour les étudiants dans le programme TIM : [guide\\_etudiants.docx](#)
- [Carrefour de l'information étudiante](#)
- [Le métier étudiant, ça s'apprend!](#)
- [Écran : Base de connaissances | étudiantes et étudiants](#)

### **Règles d'évaluation des apprentissages**

---

Tous les articles de la [Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages \(PIÉA\)](#) s'appliquent à ce cours.

### **Français, méthodologie et plagiat**

---

[Article 5.4 Évaluation de la langue française](#)

[Article 6.1.2 Sanction pour manquement à l'intégrité intellectuelle](#)

L'étudiante ou l'étudiant doit garder une copie de sécurité de ses travaux tant qu'elle ou il n'a pas reçu le corrigé de son travail.

L'étudiante ou l'étudiant doit aussi conserver tous les fichiers sources et ses originaux qui lui ont permis d'effectuer son travail. Si l'étudiante ou l'étudiant n'a pas les fichiers sources entre les mains, le professeur se réserve le droit d'attribuer la note zéro pour le travail concerné.

Comme les fichiers sources des travaux remis par la population étudiante doivent pouvoir être consultés par le corps professoral, les professeurs peuvent refuser tout travail réalisé à partir de bibliothèques, logiciels ou plugiciels piratés.

Le matériel visuel, sonore ou textuel créé par une IA est considéré comme ayant été « créé par l'IA » et dans ce sens doit être cité correctement en mentionnant le nom et la version de l'IA. Ne pas le mentionner constitue du plagiat. Il faut aussi mentionner textuellement la requête utilisée pour générer le contenu.

## **Climat en classe, éthique et travail en équipe**

---

[Article 6.2.1 Manquement à la sécurité](#)

[Article 6.3.1 Manquement à l'éthique](#)

Le travail et l'esprit d'équipe est un pilier important de la création en multimédia. Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à se comporter comme s'ils étaient dans le milieu professionnel.

- Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à discuter entre eux tout en maintenant un niveau de voix normal pour échanger sur la matière et développer des relations. Pour aider à la concentration pendant les périodes d'atelier, les étudiants sont invités à utiliser des écouteurs.
- Aucune forme d'agressivité, d'intimidation ou de violence ne sera tolérée en classe et résultera au minimum en une expulsion. Si des étudiants ne se sentent pas confortables en classe, ils sont invités à en discuter avec le professeur et à sortir de classe pour prendre un moment pour eux.

Seuls les logiciels et les équipements enseignés peuvent être utilisés dans le cadre du cours. Les téléphones cellulaires et appareils mobiles sont interdits en classe virtuelle et en présentiel et ne font pas partie du matériel enseigné en cours, à moins d'indications contraires de la part du professeur. Lors du non-respect de ces règles, l'étudiante ou l'étudiant est considéré absent et l'enseignant peut lui demander de quitter la classe.

Lors d'un refus d'assumer sa part de travail pendant un travail d'équipe noté, l'étudiante ou l'étudiant peut être pénalisé par la professeure ou le professeur.

## Présence et évaluations

---

[Article 7.1 Présence en classe](#)

[Article 7.2 Absence à une évaluation sommative](#)

[Article 7.3 Absence à un stage](#)

[Article 7.4 Retard](#)

[Article 7.4.1 Retard à une évaluation sommative](#)

[Article 7.4.2 Retard dans la remise des activités d'évaluation](#)

Les présences aux remises de chacune des évaluations sont obligatoires et essentielles à la réussite des activités sommatives. Une absence lors d'une évaluation entraînera la note 0, et ce même si le travail a été remis en ligne ou que le travail a été présenté par le reste de l'équipe.

La présence en classe lors des remises, des évaluations et des présentations des travaux est très importante pour bénéficier des commentaires du professeur, afin de réussir la session.

Pour les **stages**, les 225 heures de présence sont nécessaires pour la réussite du stage. Si vous devez vous absenter, vous devrez avertir votre employeur et voir comment reprendre les heures. Les jours de congés permis sont ceux de l'employeur et non ceux du collègue.

## Corrections

---

[Article 8.1 Délais de correction des activités d'évaluation](#)

Les étudiantes et étudiants peuvent rencontrer le professeur pour discuter des forces et faiblesses d'un travail corrigé 48 heures après sa remise.

La professeure ou le professeur peut être joint par courriel ou par Teams. **Teams est privilégié et plus rapide.** Comptez un délai de deux journées ouvrables pour obtenir un retour, sauf lors de cas exceptionnels.