

Intitulé de l'UE	Initiation à l'animation 3D
Section(s)	- (3 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Michaël MASLOWSKI	25	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Initiation à l'animation 3D	25h	Michaël MASLOWSKI Joan CLAUS

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Initiation à l'animation 3D : 2h de théorie, 10h d'exercices/laboratoires, 13h de travaux

Langue d'enseignement
Initiation à l'animation 3D : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables
Pré-requis: Avoir suivi et réussi le cours de T-PGRA-102 Graphisme et Design 3D

Objectifs par rapport aux acquis d'apprentissage programme (AAP) Cette UE contribue au développement de la/des compétence(s) suivante(s)
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer et informer • Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques • S'engager dans une démarche de développement professionnel • S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations • Développer sa créativité • Concevoir et réaliser un visuel 3D

Acquis d'apprentissage de l'UE:
Acquérir les notions de base du logiciel Adobe After Effects. D'animer en 2.5D des calques provenant du logiciel Adobe Photoshop.

Contenu de l'AA Initiation à l'animation 3D

ATTENTION: Présence au cours obligatoire (non admis à l'examen si + de 25% d'absence non justifiées) cfr RDE

Théorie :

- Découverte du logiciel
- Notions de base d'animation
- Initiation au logiciel Adobe photoshop : interface, sélection et importation d'image, les calques 2D/3D, les transformations manuelles, les masques, les modes de fusion, les sauvegardes de fichiers
- Notions de timing

Laboratoires :

- Exercices de photocomposition de Photoshop vers After Effects.
- (Exercices favorisant les interactions entre les 2 logiciels)
- Projet global en fin d'année en commun avec le cours de graphisme

Méthodes d'enseignement

Initiation à l'animation 3D : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche déductive

Supports

Initiation à l'animation 3D : notes de cours, notes d'exercices

Ressources bibliographiques de l'AA Initiation à l'animation 3D

Notes de cours

<https://helpx.adobe.com/fr/after-effects/topics.html>

Magazine "Etapas graphique", Pyramid
Magazine "Photoshop MasterClass"

<https://mattrunks.com/fr/formations/after-effects>

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Initiation à l'animation 3D : Français

Méthode d'évaluation de l'AA Initiation à l'animation 3D :

Travaux / Rapports 60%
Évaluation continue 40% (non remédiable en 2e session)

