

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

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Michaël MASLOWSKI	25	<b>Quad 2</b>

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
<b>Initiation à l'animation 3D</b>	25h	<b>Michaël MASLOWSKI</b>

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

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

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Initiation à l'animation 3D</b> : Français, Anglais

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

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface)</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> <li>◦ Présenter des prototypes de solution et d'application techniques</li> <li>◦ Utiliser une langue étrangère</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Planifier des activités</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> </ul> </li> </ul>

- S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente
- Développer une pensée critique
- Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
  - Participer à la démarche qualité
  - Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique
- Développer sa créativité
  - Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs
  - Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes
  - Se différencier
  - Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Maîtriser les outils informatiques
  - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
  - Produire et traiter des images
- Concevoir et réaliser une communication interactive
  - Structurer et analyser la communication
  - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
  - Cadrer et animer des objets 3D

### Acquis d'apprentissage spécifiques

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 "Etapes graphique", Pyramid  
Magazine "Photoshop MasterClass"

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

## Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Initiation à l'animation 3D : Français, Anglais
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Initiation à l'animation 3D :</b>	
Travaux / Rapports 60% Évaluation continue 40% (non remédiable en 2e session)	

Année académique : **2019 - 2020**