

Intitulé de l'UE	Motion Design
Section(s)	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

Responsable(s)	Heures	Période
Michaël MASLOWSKI	50	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Motion Design 2.5D	50h	Michaël MASLOWSKI

Prérequis	Corequis
- Image et retouche numérique - Dessin et illustration vectoriels - Dessin et illustration traditionnels	

Répartition des heures
Motion Design 2.5D : 5h de théorie, 15h d'exercices/laboratoires, 30h de travaux

Langue d'enseignement
Motion Design 2.5D : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables
Avoir suivi et réussi les cours suivant: HT-P1-TECINF-004-M HT-P1-TECINF-008-M

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

- Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
 - Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques
 - S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente
 - Développer une pensée critique
- S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
 - Respecter le code du bien-être au travail
 - 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
 - Prendre en compte les contraintes liées à l'utilisation d'un média interactif (ergonomie, accessibilité, caractéristique du public cible, ...)
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
 - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
 - Cadrer et animer des objets 3D

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Autocad: dessiner un projet architectural en 3D. Modélisation, texturage, éclairage et rendu
- Maya : modélisation, texturage et utilisation des lumières dans une scène 3D
- After Effects: Maîtriser les différentes techniques du traitement de l'image et du son.

Contenu de l'AA Motion Design 2.5D

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

Théorie :

- Familiarisation avec les bases de l'audio numérique
- Les formats de fichiers
- L'import et l'export
- Les effets sonores
- Compréhension de l'intérêt du son dans la production audiovisuelle
- Utilisation du son comme vecteur émotionnel pour l'habillage des images

Laboratoires :

- Utilisation de différentes plateformes d'édition audio numérique
- Apprentissage d'un logiciel de traitement sonore
- Réalisation d'exercices
- Acquisition des bons réflexes pour une efficacité optimale dans le travail.
- Habillage sonore de séquences vidéos

Méthodes d'enseignement

Motion Design 2.5D : cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Motion Design 2.5D : notes de cours, notes d'exercices, activités sur eCampus

Ressources bibliographiques de l'AA Motion Design 2.5D

Notes de cours

Aide en ligne www.adobe.com

www.vimeo.com

Un maximum de podcast et autres capsules vidéo

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
-------------------	--------------------------

Langue(s) d'évaluation	Motion Design 2.5D : Français
-------------------------------	-------------------------------

Méthode d'évaluation de l'AA Motion Design 2.5D :

Travaux / Rapports 40%

Évaluation continue 30% (non remédiable en 2e session)

Examen pratique 30%

Année académique : **2019 - 2020**