

| | |
|-------------------------|---|
| 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 |

| Prérequis | Corequis |
|------------------|-----------------|
| | |

| Répartition des heures |
|--|
| Initiation à l'animation 3D : 5h de théorie, 10h d'exercices/laboratoires, 10h 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 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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques ◦ 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, utilisation de logiciels

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>

<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, Anglais |

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

Examen 60%
Évaluation continue 40% (non remédiable en 2e session)

Année académique : **2020 - 2021**