

Intitulé de l'UE	Motion Design 3D
Section(s)	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

Responsable(s)	Heures	Période
Michaël MASLOWSKI	50	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Motion Design 3D	50h	Michaël MASLOWSKI

Prérequis	Corequis
- Conception 3D - Modélisation 3D architecturale	

Répartition des heures
Motion Design 3D : 5h de théorie, 20h d'exercices/laboratoires, 25h de travaux

Langue d'enseignement
Motion Design 3D : Français

Connaissances et compétences préalables
Voir préalables AA

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 ◦ 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 ◦ 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 <ul style="list-style-type: none"> ◦ Respecter le code du bien-être au travail

- Participer à la démarche qualité
- 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
 - Analyser et définir les composantes d'une réalisation 3D (géométrie, texture, ombre et lumière, squelette et maillage)
 - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
 - Cadrer et animer des objets 3D

Acquis d'apprentissage spécifiques

- Maîtriser les principes de l'animation et du rendu sous Cinema 4D.
- Savoir monter sons et images pour sortir une demoreel efficace de qualité.
- Maîtriser les contraintes liées à la matière en D.A.O. (pliage de tôles etc)

Contenu de l'AA Motion Design 3D

Laboratoires

Exercices d'apprentissage de modélisation surfacique avec le logiciel Maya

Travaux

Projets de modélisation et d'animation d'objets en vue de Motion Design

Projets d'animation dynamique, basée sur des "effets types" du logiciel C4D

Application de l'exercice en vue d'un projet personnel (1 exercice = 1 projet)

Méthodes d'enseignement

Motion Design 3D : cours magistral, approche par projets, approche avec TIC, utilisation de logiciels

Supports

Motion Design 3D : notes de cours

Ressources bibliographiques de l'AA Motion Design 3D

Notes de cours en ligne

<https://greyscalegorilla.com/>

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note d'UE = note de l'AA
Langue(s) d'évaluation	Motion Design 3D : Français
Méthode d'évaluation de l'AA Motion Design 3D :	
Travaux / Rapports 40% (non remédiable en 2e session) Examen pratique - projet final 60%	

Année académique : **2020 - 2021**