

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Animation 3D</b>
<b>Section(s)</b>	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3

Responsable(s)	Heures	Période
Charles D'HONDT Michaël MASLOWSKI	30	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
<b>Animation 3D</b>	30h	<b>Michaël MASLOWSKI</b> Charles D'HONDT

Prérequis	Corequis
- Conception 3D - Modélisation 3D architecturale	

Répartition des heures
<b>Animation 3D</b> : 5h de théorie, 25h de travaux

Langue d'enseignement
<b>Animation 3D</b> : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables
Avoir suivi le cours de Conception 3D en Bloc 2

<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>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</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>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations</li> </ul>

- 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
- 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
  - Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
  - Analyser et définir les composantes d'une réalisation 3D (géométrie, texture, ombre et lumière, squelette et maillage)
  - Cadrer et animer des objets 3D

### Acquis d'apprentissage spécifiques

- Maîtriser les bases de l'animation 3D sous Maya.
- Créer des rendus d'animation 3D sous Arnold. (moteur de rendu Maya)
- Animer de manière plus complexe des objets 3D avec différentes contraintes.
- Retravailler les rendus 3D dans le logiciel Adobe After Effects (étalonnage, colorimétrie, compositing)

### Contenu de l'AA Animation 3D

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

- Découverte de l'animation 3D sous Maya
- Création d'un dossier de recherche pour projet d'animation
- Exercices d'animation divers
- Modélisation d'objets 3D (niveau 2) sous Maya
- Découverte des procédés d'animation
- Rendu de projets par deadline + retakes pour le rendu final (examen)

### Méthodes d'enseignement

**Animation 3D :** cours magistral, travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, utilisation de logiciels

### Supports

**Animation 3D :** notes de cours, notes d'exercices, activités sur eCampus

### Ressources bibliographiques de l'AA Animation 3D

"Introducing Autodesk Maya 2012" By D.Derakhshan.

"Mastering Autodesk Maya 2011" By E.Keller, T.Palamar,A.Honn

[www.3dfv.com](http://www.3dfv.com)

[www.cgsociety.org](http://www.cgsociety.org)

[www.3dtotal.com](http://www.3dtotal.com)

### Évaluations et pondérations

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Animation 3D : Français
<b>Méthode d'évaluation de l'AA Animation 3D :</b>	
Évaluation continue 20% (non remédiable en 2e session) Projet final - examen 80%	

Année académique : **2021 - 2022**