

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
Charles D'HONDT Michaël MASLOWSKI	25	Quad 2

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Initiation à l'animation 3D	25h	Charles D'HONDT 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

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.

- Projet global en fin d'année : animation 2.5D

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 : syllabus, 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 70% Évaluation continue 30% (non remédiable en 2e session)	

Année académique : **2021 - 2022**