

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
Charles D'HONDT Michaël MASLOWSKI	50	Quad 1

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

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
 - 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.
- Perfectionner la modélisation, le dépliage d'UV et le rendu réaliste sous Maya
- Maîtriser les bases de la modélisation dans ZBrush

Contenu de l'AA Motion Design 3D

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

Laboratoires:

Exercices d'apprentissage de modélisation avec le logiciel Maya

Exercices d'apprentissage de Motion Design sous C4D

Exercices d'apprentissage de modélisation avec le logiciel ZBrush

Travaux:

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

Projet de modélisation et d'animation en vue d'un rendu photoréaliste intérieur.

Rendu de projets par deadline + retakes pour le rendu final (examen)

Méthodes d'enseignement

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

Supports

Motion Design 3D : syllabus, 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 :	
Evaluation Continue 20% (non remédiable en 2e session)	
Examen pratique - projet final 80%	

Année académique : **2021 - 2022**