

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Motion Design 3D</b>
<b>Section(s)</b>	- (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)
<b>Motion Design 3D</b>	50h	<b>Michaël MASLOWSKI</b> Charles D'HONDT

Prérequis	Corequis
- Conception 3D - Modélisation 3D architecturale	

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

Langue d'enseignement
<b>Motion Design 3D</b> : Français

Connaissances et compétences préalables
Voir préalables AA

<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>◦ Choisir et utiliser les moyens d'informations et de communication adaptés</li> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Assurer la diffusion vers les différents niveaux de la hiérarchie (interface)</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</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>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</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> </ul>

- 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**

<b>Évaluation</b>	Note d'UE = note de l'AA
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	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**