

Intitulé de l'UE	Motion design 3D
Section(s)	- (2 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3 Option Conception et animation 3D

Responsable(s)	Heures	Période
Charles D'HONDT	24	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Motion design 3D	24h	Charles D'HONDT

Prérequis	Corequis
- Motion Design 2.5D	

Répartition des heures
Motion design 3D : 2h de théorie, 16h d'exercices/laboratoires, 6h de travaux

Langue d'enseignement
Motion design 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 ◦ 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 ◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques ◦ 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

- Respecter le code du bien-être au travail
- 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 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

Objectifs de développement durable



Education de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Perfectionner le texturing sous Substance Painter
 Maîtriser les bases et spécificités du logiciel 3D Maxon Cinema4D
 Maîtriser les bases de la simulation 3D
 Maîtriser les principes de l'animation/du motion design et du rendu sous Cinema 4D

Contenu de l'AA Motion design 3D

Exercices d'apprentissage du Motion Design sous Cinema4D
 Exercice de texturing orienté 3D product sous Substance Painter
 Exercices de lighting et rendering sous Cinema4D

Projet de 3D Product/Motion Design individuel
 Rendus de projets par deadline

Méthodes d'enseignement

Motion design 3D : cours magistral, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche déductive, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Motion design 3D : syllabus, notes de cours, notes d'exercices, protocoles de laboratoires

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français

Méthode d'évaluation	Evaluation Continue 10% : (non remédiable en 2e session) Examen pratique - projet final : 90%
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Motion design 3D : non	

Année académique : **2024 - 2025**