

- Techniques et technologies: motion design 2

Breuer Marie

Objectifs

Revoir ce qui a été vu en master 1 et consolider cet apprentissage via la pratique.

Contenu

Au niveau théorique :

- Les images clés et l'interpolation des images clés
- La timeline (s'y déplacer, organiser les calques, l'éditeur de graphiques ...)
- Les différents types de calques et leurs propriétés
- Les calques parents et enfants
- Les masques, caches et couches alpha
- Les calques de formes
- Le preview
- Les rendus
- La fausse 3D
- Quelques effets
- Le lien entre After Effect et Illustrator et Photoshop

En pratique

Au niveau pratique, on utilisera toute la théorie que l'on aura vue via différents exercices tels que :

- L'animation de logos avec les calques de forme
- L'animation de texte
- L'utilisation des caches, masques et couches alpha
- Le rythme !

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

L'apprentissage se fera presque exclusivement via les exercices qui seront proposés.
Des exemples seront montrés pour chaque exercice.

Ces exercices et sous-exercices devront être remis au professeur, qui aidera l'élève, pendant les cours, à améliorer le résultat (les absents ne bénéficieront donc pas de ces conseils).

S'ajoutera à cela un peu de théorie à chaque début de cours et/ou pendant les exercices, ainsi que des exemples concrets trouvés sur différents sites (Behance, Pinterest, dribbble) ou réalisés par moi-même.

Mode d'évaluation pratiqué

L'évaluation se base sur ces 4 critères principaux :

- Animation et rythme
- Recherches graphiques
- Créativité

Remarque : Suivre un tutoriel et fournir le résultat tel quel n'est pas considéré comme "créatif".

Un élève peut être sanctionné si :

- Les exercices demandés ne sont pas rendus à temps
- Les consignes ne sont pas respectées
- L'exercice n'a pas été réalisé dans son entièreté.

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours