

Responsable UE
Marie Breuer

Président de jury
Roland Decaudin

Secrétaire de jury
Martine Liakhov

Contact
service.etudiants@saint-
luc.be
+32 4 341 81 33

Master 2 • Cycle 2 • Niveau 7 du CFC
UE donnée en Français • Obligatoire • Premier quadrimestre
2 crédits • 40 points • 30 heures

Activité.s d'apprentissage

V553I - Techniques et technologies: motion design
2 crédits • 40 points • 30 heures • Breuer Marie

Acquis d'apprentissage

Au terme du cours de **Motion Design** l'étudiant est capable, sur base des informations récoltées préalablement, en prenant soin de justifier et défendre ses choix et en proposant des choix graphiques novateurs animés, de :

- Maîtriser le(s) logiciel(s) et/ou outils numériques adéquats
- Maîtriser les différents formats de vidéos avec leurs codecs et containers
- Analyser un contexte, d'en identifier les besoins et de formuler une proposition

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours.

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C2 C4 C6 C7 C8 de notre référentiel interne.

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