

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

## Activité.s d'apprentissage

**V453I - Techniques et technologies: motion design 1**  
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 :

- Apprivoiser le(s) logiciel(s) et/ou outils numériques adéquats
- Apprivoiser 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

---

Apprendre les bases de l'animation ainsi que les bases du logiciel After Effect.

### Contenu

---

#### Au niveau théorique :

- L' Interface du logiciel After Effect
- 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 vu 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