

Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Dessin numérique 2			
Code	ARTR1B12TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Nicolas JURA (nicolas.jura@helha.be) Elene SPAGO (elene.spago@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Continuation de l'UE-103

Apprentissage des outils et techniques de retouche d'image et de peinture numérique, sensibilisation à la couleur, à la composition.

Analyse et mise en application des ombres, de la lumière, des formes, des couleurs, des compositions, du modelé, des perspectives, de l'anatomie, des structures, des reliefs, des surfaces... sur support numérique.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**
 - 3.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
 - 3.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique
- Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**
 - 4.2 4.B. Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques
- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
 - 5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- comprendre le rôle de la lumière sur les surfaces
- construire une composition dans un format imposé
- maîtriser les calques de réglages, les masques de fusion et les masques vectoriels
- gérer ses bibliothèques d'outils et organiser son espace de travail pour la production d'assets
- réaliser un dessin construit dans un espace tridimensionnel à l'aide d'outils numériques

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun
Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

Module 1 : Assise théorique

- 1.1. La création de volumes dans toutes perspectives
- 1.2. La maîtrise de la lumière
- 1.3. La maîtrise de la couleur
- 1.4. La maîtrise des shapes
- 1.5. La maîtrise du logiciel Photoshop dans le cadre du cours.

Module 2 : Character Design

- 2.1. Gesture et figure drawing
- 2.2. Proportion et anatomie
- 2.1. Concept Art

Module 3 : Concept de props

- 3.1. Réalisation de props à partir d'un cube
- 3.2. Conception de props à 360 degré

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	30	Evc	
Période d'évaluation			Exe	70	Exe	70

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).