

# Bachelier en 3D en temps réel option arts

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Sculpture 3D 1			
Ancien Code	ARTA2B07	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2070		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Initiation à un logiciel de sculpture 3D. Découverte de l'interface et des outils.

### 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

Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**

5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes

5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel

### Acquis d'apprentissage visés

- Sculpter des personnages 3D en respectant l'anatomie, les proportions, les articulations
- Maîtriser les méthodes de retopologie pour préparer l'animation du maillage et l'intégration dans un moteur temps réel.

### Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

## 3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTA2B07A

Sculpture 3D 1

36 h / 3 C

### Contenu

Interface

Apprentissage du sculpt

Pratique

## Démarches d'apprentissage

Workshop spécialisé

## Dispositifs d'aide à la réussite

nombreux tutoriel fournis

## Sources et références

Documentation Pixology

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Tutoriaux vidéos

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 60% des points seront rejoués via le projet

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	40				
Période d'évaluation	Prj	60			Prj	60

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

### 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).