

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

Direction artistique			
Ancien Code	ARTA2B09	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2090		
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

Elaboration d'une charte graphique pour une direction artistique cohérente, lisible et créative.

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**

3.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

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**

5.2 Concevoir une expérience interactive respectant une direction artistique précise pour une lisibilité et un équilibre graphique intrinsèque

Acquis d'apprentissage visés

- Enrichir la direction artistique en se posant les bonnes questions par rapport au contexte (thématique, public cible, contraintes techniques, scope, ...)
- établir les piliers visuels, les objectifs visuels, le niveau de stylisation

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) :

ARTA2B09A Direction artistique

36 h / 3 C

Contenu

- Introduction au workshop et présentation du briefing
- élaboration d'une charte graphique, d'un moodboard, piliers visuels, mise en place d'un mockup, étapes de développement visuel, principes de composition, stylisation.
- construction d'un blocking 3D de la scène dans le moteur.
- habillage d'un LD, comment diriger le joueur, mettre en évidence les centres d'intérêt, ... + exemples pratiques
- présentation et feedbacks sur la scène en blocking et la charte graphique.
- présentation des méthodes de création des différents éléments visuels de la scène : terrain et rochers.
- partie théorique : placement efficace des éléments dans la scène.
- présentation des méthodes de création des différents éléments visuels de la scène : végétation et props, édition de la scène : présentation des outils (foliage, paint tool, ...), gestion des collisions.
- partie pratique : éclairage de la scène
- présentation des travaux et feedbacks

Démarches d'apprentissage

Workshop spécialisé

Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible en dehors du cours via un serveur discord

Sources et références

Documentation Epic Games

Supports en ligne

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

https://www.youtube.com/watch?v=k70_jvVOcG0

https://www.worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/how-to-plan-level-designs-game-environments-workflow.php

<https://www.ctrlpaint.com/>

<https://www.cambridgeincolour.com/tutorials/natural-light-photography.htm>

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).