

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 2			
Ancien Code	ARTA2B16	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2160		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
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

Continuation de l'UE-207A, approfondissement de l'utilisation d'un logiciel de sculpture 3D à des fins de character design.

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 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**
 - 6.4 Améliorer les pipelines de développement en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

Acquis d'apprentissage visés

- sculpter un visage en respectant la position des os et des muscles
- maîtriser le pipeline de production d'un personnage 3D

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) :

ARTA2B16A Sculpture 3D 2

36 h / 3 C

Contenu

Approfondissement du logiciel

Démarches d'apprentissage

L'intervenant est disponible pour répondre à toutes questions via discord

Dispositifs d'aide à la réussite

Nombreuses références données durant le workshop

Sources et références

Site Pixology

Supports en ligne

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

Tutoriels vidéos

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q2 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).