

Bachelier en 3D en temps réel option programmation

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Motion capture: calibration			
Ancien Code	ARTP3B06	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR3060		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	() Cyril STEELANDT (cyril.steelandt@helha.be)		
Coefficient de pondération	24		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Découverte des techniques de motion capture utilisées par les studios de production en temps réel.

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

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

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

- 5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes
- 5.3 Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- 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

- utiliser des équipements de motion capture
- calibrer et traiter les informations de tracking en vue de leurs intégrations dans un logiciel 3D
- comprendre l'intérêt et les limites des nouvelles technologies de capture de mouvement

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) :

ARTP3B06P Motion capture: calibration

24 h / 2 C

Contenu

Workshop dédié à la découverte des périphériques de capture de mouvement et faciale

Démarches d'apprentissage

TP

Dispositifs d'aide à la réussite

Tutoriel en ligne

Sources et références

Site apple et epic games

Supports en ligne

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

Différents tutoriels vidéo sont fournis durant le cours

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 un projet.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	100				
Période d'évaluation					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).