

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 1			
Ancien Code	ARTR1B03TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1030		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Nicolas JURA (nicolas.jura@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

Ce cours s'adresse principalement aux débutants absolus et vise à introduire les concepts de base du dessin numérique, tels que la compréhension du format d'image, d'alpha, de calques, masques. Les élèves apprennent à contrôler leur main et à utiliser une tablette graphique.

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

Acquis d'apprentissage visés

- 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
- savoir 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

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

ARTR1B03TRA Dessin numérique 1

60 h / 5 C

Contenu

Apprentissage du digital painting
 Se familiariser avec une tablette graphique
 Travailler avec des calques

Démarches d'apprentissage

Ateliers, travaux pratiques, review sur les projets

Dispositifs d'aide à la réussite

review sur les projets, soutien technique, discussions en ligne avec les enseignants

Sources et références

Sources données durant le cours

Supports en ligne

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

Différents tutoriels vidéo mis à disposition

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 pour 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).