

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

Formats d'images: graphisme 2D			
Ancien Code	ARTR1B04TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1040		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (jean-yves.arboit@helha.be)		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Compréhension des différents formats de fichiers d'image, de la logique de création d'assets à destination des moteurs 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

Acquis d'apprentissage visés

préparer des assets dans le bon format pour les moteurs 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) :

ARTR1B04TRA Formats d'images: graphisme 2D

24 h / 2 C

Contenu

La lumière, l'œil, la couleur, aberration, profondeur de champ, fréquence, l'image numérique (historique de la camera obscura au smartphone), les formats d'image, conteneur et codecs, notion théorique de 3D, channels, méthodes de rendu, interopérabilité, théorie des shaders.

Démarches d'apprentissage

Cours ex-cathedra

Dispositifs d'aide à la réussite

Liste complète donnée en cours

Sources et références

Vidéos, schémas, images explicatives, démonstration de logiciels.

Supports en ligne

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

cours en ligne, capsules vidéo

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 lors du rendu du projet 3D.

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).