

# 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

Animation 3D 1			
Ancien Code	ARTR2B03TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2030		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Fabien HIRSOUX (fabien.hirsoux@helha.be)		
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

Focus sur la topologie et son impact dans le processus de texturing basique.

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

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

- Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**
  - 4.3 4.C. Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel
- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
  - 5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes
  - 5.4 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

topologie  
mapping et dépliage UV  
texture et shader  
export pour interopérabilité

### 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) :

ARTR2B03TRA Animation 3D 1

36 h / 3 C

### Contenu

Apprentissage du dépliage UV et de la réflexion topologique

## Démarches d'apprentissage

Apprentissage continu

## Dispositifs d'aide à la réussite

Capsule vidéo disponible en sus du cours

## Sources et références

Documentation officielle Adobe et Autodesk

## Supports en ligne

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

CGItrainer

## 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).