

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

Paint 3D			
Ancien Code	ARTR2B04TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2040		
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

Continuité de l'UE-203

Texturing et topologie avancée

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**
 - 5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel
- 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

topologie avancée

mapping et dépliage UV avancé

texture et shader avancé

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) :

ARTR2B04TRA Paint 3D

36 h / 3 C

Contenu

Apprentissage du dépliage UV et de la réflexion topologique sur des assets 3D plus avancés

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).