

# Bachelier en Animation 3D et effets spéciaux (VFX)

**HELHa Campus Mons** 159 Chaussée de Binche 7000 MONS  
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : [pub.mons@helha.be](mailto:pub.mons@helha.be)

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 23 Paint 3D			
Code	ARAN2B10	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Fabien HIRSOUX</b> ( <a href="mailto:fabien.hirsoux@helha.be">fabien.hirsoux@helha.be</a> )		
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

Peinture pour ajuster et corriger les jointures sur structures 3D  
Soft : substance painter

### 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.A Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
  - 5.B Concevoir une production audio-visuelle respectant une composition lisible et équilibrée
  - 5.C Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
  - 5.D Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates à une diffusion audio-visuelle
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**
- 6.C S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique
  - 6.D Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

### Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable d' :

- enrichir l'aspect visuel en utilisant des outils de peinture surfacique.
- Le premier objectif est d'utiliser le logiciel paint 3D afin de corriger les jointures UV.

### 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) :

ARAN2B10A Paint 3D 24 h / 2 C

### Contenu

Par la suite, une sensibilisation aux divers outils relatifs aux logiciels sera abordée.  
Il est important que les créations au sein du logiciel doivent être compatibles avec MAYA, HOUDINI

### **Démarches d'apprentissage**

Néant

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

Néant

### **Sources et références**

Néant

### **Supports en ligne**

Néant

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

60% de l'évaluation est consacrée aux travaux de l'année, 40% au jury de fin d'année.

### **Pondérations**

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Prj	60	Prj	0
Période d'évaluation			Exm	40	Exm	40

Prj = Projet(s), Exm = Examen mixte

### **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 de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2020-2021).

Ces modes d'évaluation pourront être modifiés durant l'année académique étant donné les éventuels changements de code couleur qui s'imposeraient de manière locale et/ou nationale, chaque implantation devant suivre le code couleur en vigueur en fonction de son code postal (cfr. le protocole année académique 2020-2021 énoncé dans la circulaire 7730 du 7 septembre 2020 de la Fédération Wallonie Bruxelles).