

# 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 22 Sculpture 3D			
Code	ARAN2B09	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 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	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Initiation du soft de sculpture 3D (Zbrush),  
rotopologie pour animation du maillage,  
exportation pour l'animation

### 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.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

### Acquis d'apprentissage visés

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

- sculpter des personnages 3D en respectant l'anatomie, les proportions, les articulations

Étant donné que cette UE est organisée en avril, il n'y a aucune obligation de « connexion » avec les autres UE. Sauf DESSIN.

Néanmoins, l'apprenant est libre d'impliquer ses acquis au sein des autres objectifs.

L'objectif est de sensibiliser l'apprenant au modeling spécifique d'un logiciel de sculpture ( Zbrush ) et d'analyser l'exploitation d'un maillage 3D obtenu.

Il sera donc amené à utiliser des outils de rotopologie tridimensionnelle ( logiciel souhaité HOUDINI ).

### 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) :

ARAN2B09A Sculpture 3D 36 h / 3 C

### Contenu

Cette nouvelle structure 3D sera adaptée pour faciliter l'animation et de fait les déformations du maillage. Pour cette dernière approche, une analyse retranscrite sous forme de cahier de charge ( analyse model sheet, cible d'interpolation ...) sera demandée pour le jury de juin.

### **Démarches d'apprentissage**

**Néant**

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

**Néant**

### **Sources et références**

**Néant**

### **Supports en ligne**

**Néant**

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

Dans la mesure où le travail est essentiellement technique, cette UE ne participe pas au jury de fin d'année, les 100% de l'évaluation sont des travaux journaliers. Il n'y a donc pas de possibilité de 2ème session.

### **Pondérations**

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

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 de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2021-2022).