

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

Dessin numérique 1			
Code	ARTR1B03TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Elene SPAGO (elene.spago@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Apprentissage des outils et techniques de retouche d'image et de peinture numérique, sensibilisation à la couleur, à la composition.

Analyse et mise en application des ombres, de la lumière, des formes, des couleurs, des compositions, du modelé, des perspectives, de l'anatomie, des structures, des reliefs, des surfaces... sur support numérique."Apprentissage des outils et techniques de retouche d'image et de peinture numérique, sensibilisation à la couleur, à la composition. Analyse et mise en application des ombres, de la lumière, des formes, des couleurs, des compositions, du modelé, des perspectives, de l'anatomie, des structures, des reliefs, des surfaces... sur support numérique.

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

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

Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

- 3.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- 3.4 Développer sa sensibilité et son sens esthétique

Acquis d'apprentissage visés

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

- comprendre le rôle de la lumière sur les surfaces
- construire une composition dans un format imposé
- maîtriser les calques de réglages, les masques de fusion et les masques vectoriels
- gérer ses bibliothèques d'outils et organiser son espace de travail pour la production d'assets
- savoir réaliser un dessin construit dans un espace tridimensionnel à l'aide d'outils numériques

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) :

Contenu

Introduction au digital painting
 Perspective et construction
 Personnage (théorie, anatomie basique et proportions, variété de corpulences, ligne de force, construction)
 Le shading
 La couleur
 Shape
 Isométrie 2D
 Recherche créative
 Design de personnage (langage des formes, design, vêtements, cheveux, détails & rythme, motifs, flow)
 Composition de l'image
 Mockup

Démarches d'apprentissage

Ateliers, travaux pratiques, review sur les projets

Dispositifs d'aide à la réussite

review sur les projets, soutien technique, discussions en ligne avec les enseignants

Sources et références

"Personnages :

<https://www.youtube.com/user/KienanLafferty/videos>

<https://www.youtube.com/c/AngelGanev/videos>

https://www.youtube.com/watch?v=74HR59yFZ7Y&list=PLtG4P3lq8RHGuMuprDarMz_Y9Fbw_d2ws&ab_channel=Proko

KIBBITZER. Dynamic reference sheets: Poses in action for artists and aspiring designers. Edition Kudos.

Environnement :

https://www.youtube.com/watch?v=1d577v_XBKA&ab_channel=LightPonderings

https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y&ab_channel=NoahBradley

Supports en ligne

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

Différents tutoriels vidéo mis à disposition

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	30				
Période d'évaluation	Prj	70			Prj	70

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 2022-2023).

