

Bachelier en 3D en temps réel option arts

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Moteur intégration 1			
Code	ARTA2B08	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération		40	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Découverte d'un moteur de jeu d'un point de vue graphique.

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

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

- intégrer des assets à un moteur de jeu en traitement par lot via un pipeline spécifique
- créer des matériaux animés et dynamiques
- créer des interactions de gameplay basique pour tester ses intégrations
- raisonner de façon structurée en visual scripting
- contrôler les cinématiques et caméra IG
- appliquer le cours de Level Design dans un moteur temps réel (UE-115 et UE-212)

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) :

ARTA2B08A Moteur intégration 1

48 h / 4 C

Contenu

- découverte globale de l'interface d'Unreal Engine
- blackout
- Processus d'importation d'assets
- Initiation au LOD et à Nanite

- Initiation aux collisions
- Installation d'un serveur Perforce
- Lighting
- Material
- PostProcess
- Material
- Landscape
- Landscape Houdini
- Blueprint

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Chaine youtube unreal engine

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

inclus dans jury POC (Proof of competence)

Les notes de l'évaluation continue (travail journalier) ne seront pas rattrapables en deuxième session.

Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, 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 66 du règlement général des études 2023-2024).