

# 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	<b>Elene SPAGO</b> (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.

### 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

- 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) :

ARTR1B03TRA Dessin numérique 1

60 h / 5 C

### Contenu

Introduction au digital painting

Introduction au concept art

Les formes

La couleur

Perspective et construction

Composition de l'image  
Shading  
Recherche créative  
Concept art  
Introduction à l'isométrie 2D

### **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](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=1d577v_XBKA&ab_channel=LightPonderings)

[https://www.youtube.com/watch?v=xWMMo1v594Y&ab\\_channel=NoahBradley](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**

inclus au jury POC (proof of competence)

### **Pondérations**

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

Evc = Évaluation continue, Exo = Examen oral

### **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).