

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

Animation 3D 1			
Code	ARTR2B03TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
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

Élaboration d'un squelette, setup pour le jeu vidéo, skinning, rigging et boucle d'animation.

Configurer son export pour l'engin, créer des mouvements de caméra.

Mise en pratique dans un espace tridimensionnel des savoirs acquis en UE-113 (timeline, animation keyframe, interpolations, courbes).

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

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

Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

4.3 4.C. Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

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

- créer une animation en respectant un cahier des charges spécifique jusqu'à l'export dans un moteur de jeu
- réaliser l'animation d'un squelette
- personnaliser le squelette d'un personnage ou d'un animal

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) :

ARTR2B03TRA Animation 3D 1

36 h / 3 C

Contenu

Jour 1 : introduction aux outils d'animation? Découverte des courbes d'animation sur houdini

Jour 2 et 3 : rigging avec kinefx

Jour 4 et 5 : animation basique personnage avec export houdini et import unreal

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

SideFX, bibliographie supplémentaire donné au début du cours

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).