

# 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

Paint 3D			
Code	ARTR2B04TR	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

Maîtrise d'un logiciel de peinture 3D pour améliorer son workflow de création de texture.

### 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**
  - 5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**
  - 6.4 Améliorer les pipelines de développement en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

### Acquis d'apprentissage visés

- enrichir l'aspect visuel d'un mesh 3D en utilisant des outils de peinture surfacique
- maîtriser le pipeline de texturing d'asset (packaging de texture) en vue de l'intégrer dans un moteur RT

### 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) :

ARTR2B04TRA Paint 3D

36 h / 3 C

### Contenu

Jour 1 : découverte interface, fonctionnement général, importations de modèles, application sur une première réalisation

Jour 2 : correction du premier travail. Introduction au système procédural. Réglages des uvs. Début du deuxième travail (ensemble de végétaux)

Jour 3 : suite et fin de la deuxième réalisation (après travail à domicile). Système de projection high et low poly. Création de channels supplémentaires. Début de la troisième réalisation.

Jour 4 : Fin de la troisième réalisation. Utilisation des matériaux importés de substance designer. Système de pochoirs. Exportation des textures pour une utilisation adaptée (UE).

Il sera demandé aux étudiants de terminer leurs réalisations à domicile entre les différentes interventions.

### **Démarches d'apprentissage**

**Néant**

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

**Néant**

### **Sources et références**

Youtube chaîne officielle adobe

### **Supports en ligne**

**Néant**

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

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

Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen en deuxième session.

### **Pondérations**

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

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 66 du règlement général des études 2023-2024).