

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 2			
Code	ARTR2B11TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
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

Continuation de l'UE-203

Élaboration d'un squelette, setup pour le jeu vidéo, skinning, rigging et boucle d'animation.
Utiliser les bons plug-ins pour une exportation vers l'engin.

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
- 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

- 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 dans un logiciel 3D

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) :

ARTR2B11TRA Animation 3D 2

36 h / 3 C

Contenu

J1

Intro à l'anim sur Blender, timeline, viewport, outils d'anim, organisation des scènes, playblast...

Animation d'objets simples

Actions et montage des anims

J2

Intro au rig sur Blender : armatures et outils de rigs, rig simple d'un objet, skinning et rig simple d'un bras, intro à l'utilisation de rigify pour personnages.

J3

Animation de personnage, cycles

Cycle de marche

J4

Animation de personnage, cycles

Idle et run

Animation de personnage, ponctuelle

Jump

J5

Animation de personnage, ponctuelle

Fin de Jump et Yawn

Variations avec des actions

Montage des anims

Exports FBX

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

The animator's survival kit, Richard Williams

blender.org et studio Blender pour refs, tutos, et assets/personnages

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 en deuxième session

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).