

# 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

Shader			
Ancien Code	ARTA3B07	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR3070		
Bloc	3B	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

Création de shader procéduraux, découverte d'un pipeline professionnel de texturing à destination d'un moteur temps réel.

### 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**
  - 5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes

### Acquis d'apprentissage visés

- créer ses propres textures et shaders de façon procédurale
- combiner différentes textures pour optimiser le rendu temps réel
- packager et exporter vers un moteur de jeu

### 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) :

ARTA3B07A Shader

36 h / 3 C

### Contenu

Découverte et apprentissage de substance designer

### Démarches d'apprentissage

Workshop spécialisé

### Dispositifs d'aide à la réussite

Disponibilité de l'intervenant via discord

## Sources et références

Supports pdf donné en cours

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Site d'Adobe

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 60% des points seront rejoués via le projet

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	40				
Période d'évaluation	Prj	60			Prj	60

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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).