

<b>Intitulé de l'UE</b>	<b>Création graphique 3D</b>
<b>Section(s)</b>	- (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 2

<b>Responsable(s)</b>	<b>Heures</b>	<b>Période</b>
Charles D'HONDT	48	Quad 1

<b>Activités d'apprentissage</b>	<b>Heures</b>	<b>Enseignant(s)</b>
Création graphique 3D	48h	Charles D'HONDT

<b>Prérequis</b>	<b>Corequis</b>

<b>Répartition des heures</b>
<b>Création graphique 3D</b> : 6h de théorie, 28h d'exercices/laboratoires, 14h de travaux

<b>Langue d'enseignement</b>
<b>Création graphique 3D</b> : Français, Anglais

<b>Connaissances et compétences préalables</b>

<b>Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES</b>
<b>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Communiquer et informer <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Mener une discussion, argumenter et convaincre de manière constructive</li> <li>◦ Utiliser le vocabulaire adéquat</li> </ul> </li> <li>• Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Elaborer une méthodologie de travail</li> <li>◦ Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques</li> <li>◦ Rechercher et utiliser les ressources adéquates</li> <li>◦ Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes</li> </ul> </li> <li>• S'engager dans une démarche de développement professionnel <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques</li> <li>◦ S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente</li> <li>◦ Développer une pensée critique</li> <li>◦ Travailler tant en autonomie qu'en équipe dans le respect de la structure de l'environnement professionnel</li> </ul> </li> <li>• S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Respecter le code du bien-être au travail</li> <li>◦ Participer à la démarche qualité</li> <li>◦ Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique</li> <li>◦ Intégrer les différents aspects du développement durable</li> </ul> </li> <li>• Développer sa créativité</li> </ul>

- Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs
- Observer et Analyser des « oeuvres » graphiques existantes
- Se différencier
- Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles, dépasser les contraintes
- Maîtriser les outils informatiques
  - Utiliser efficacement les environnements et systèmes d'exploitations informatiques spécifiques à l'infographie
  - Produire et traiter des images
- Concevoir et réaliser un visuel 3D
  - Analyser et définir les composantes d'une réalisation 3D (géométrie, texture, ombre et lumière, squelette et maillage)
  - Finaliser le visuel en fonction des contraintes (diffusion et visualisation)
  - Cadrer et animer des objets 3D

**Objectifs de développement durable** (rubrique optionnelle pour l'année académique 2022-2023)

Aucun

**Acquis d'apprentissage spécifiques**

- être à même de réaliser un projet de modélisation 3D en suivant une demande précise
- être à même de réaliser une topologie propre
- être à même de réaliser un texturing et un rendu professionnel
- gérer une scène tridimensionnelle
- savoir mettre en valeur une réalisation 3D dans le fond et la forme

**Contenu de l'AA Création graphique 3D**

Théorie :

- Outils de modélisation spécifiques, textures et rendus en application avec le projet.
- Les règles à suivre pour obtenir une topologie de qualité.

Exercices :

- Approche par projets > participation et présences au cours obligatoire!
- Chaque point de théorie est expliqué avec un exercice spécifique.

**Méthodes d'enseignement**

**Création graphique 3D** : cours magistral, approche par projets, approche par situation problème, utilisation de logiciels

**Supports**

**Création graphique 3D** : syllabus, notes de cours, notes d'exercices

**Évaluations et pondérations**

<b>Évaluation</b>	Note globale à l'UE
<b>Langue(s) d'évaluation</b>	Français
<b>Méthode d'évaluation</b>	Évaluation continue - Exo - Devoirs : 40% (non remédiable en 2nd session) Projet final - examen : 60%

**Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE**

Création graphique 3D : **non**

