

| | |
|-------------------------|---|
| Intitulé de l'UE | Création graphique 3D avancée |
| Section(s) | - (4 ECTS) Bachelier en Techniques Graphiques orientation Techniques infographiques - Cycle 1 Bloc 3 |

| Responsable(s) | Heures | Période |
|-----------------------|---------------|----------------|
| Charles D'HONDT | 48 | Quad 1 |

| Activités d'apprentissage | Heures | Enseignant(s) |
|----------------------------------|---------------|----------------------|
| Création graphique 3D avancée | 48h | Charles D'HONDT |

| Prérequis | Corequis |
|------------------|-----------------|
| | |

| Répartition des heures |
|--|
| Création graphique 3D avancée : 4h de théorie, 20h d'exercices/laboratoires, 24h de travaux |

| Langue d'enseignement |
|--|
| Création graphique 3D avancée : Français, Anglais |

| Connaissances et compétences préalables |
|--|
| CG3D |

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



Éducation de qualité

Objectif 4 Assurer l'accès de tous à une éducation de qualité, sur un pied d'égalité, et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

- 4.3 D'ici à 2030, faire en sorte que les femmes et les hommes aient tous accès dans des conditions d'égalité à un enseignement technique, professionnel ou tertiaire, y compris universitaire, de qualité et d'un coût abordable.
- 4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat.
- 4.5 D'ici à 2030, éliminer les inégalités entre les sexes dans le domaine de l'éducation et assurer l'égalité d'accès des personnes vulnérables, y compris les personnes handicapées, les autochtones et les enfants en situation vulnérable, à tous les niveaux d'enseignement et de formation professionnelle.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Perfectionner la modélisation, le dépliage d'UV et le rendu réaliste sous Maya
 Perfectionner le texturing sous Substance Painter
 Apprendre les bases du sculpt 3D sous Zbrush
 Maîtriser le workflow Zbrush>Maya>SubstancePainter>Arnold
 Maîtriser un pipeline complet de production 3D
 Maîtriser les principes de l'animation et du rendu sous Cinema 4D.

Contenu de l'AA Création graphique 3D avancée

Laboratoires:
 Exercices de perfectionnement de modélisation avec le logiciel Maya
 Exercices de Sculpt sous Zbrush
 Exercices d'apprentissage de Motion Design sous C4D

Travaux:
 Projets de modélisation et d'animation d'objets en vue de Motion Design
 Projet de modélisation et sculpt en vue d'un rendu photoréaliste.
 Rendu de projets par deadline

Méthodes d'enseignement

Création graphique 3D avancée : cours magistral, approche par projets, approche par situation problème, approche déductive, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

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

| Évaluations et pondérations | |
|---|--|
| Évaluation | Note globale à l'UE |
| Langue(s) d'évaluation | Français |
| Méthode d'évaluation | Evaluation Continue 20% : (non remédiable en 2e session) Examen pratique - projet final : 80% |
| Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE | |
| Création graphique 3D avancée : non | |

Année académique : **2023 - 2024**