Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai	Année académique 2019 - 2020
	Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace
	Option : Arts Numériques
	Volume horaire :
	Nombre de crédits : 4 crédits
	Quadrimestre : Annuel

Intitulé : Arts numériques / 3D	Code UE : UE. 2
Pondération : 40	Type de cours : Artistique
Cycle : 2ième cycle	
Langue : français	Code de cours : ARTS NUM 402

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
		Sébastien Verbièse
		Coordonnées
		sebastien.verbiese@actournai.be
Pré requis	Co requis	
1er cycle		

Objectifs de l'enseignement

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé et pourra expliquer (principaux concepts) :
Le choix du sujet par rapport à l'orientation de l'atelier. La finalité et la cible de son projet. Le choix de sa composition en fonction des contraintes techniques.

L'étudiant devra être capable de :

- Adapter ses concepts 2D en trois dimensions
- Réaliser, de concevoir des modèles 3D en vue d'une série d'image.
- Adapter et développer sa créativité aux contraintes de la 3D sans se laisser enfermer dans les problèmes techniques et faire d'autres propositions.
- Réaliser une présentation des modèles par tous les moyens nécessaire.

L'étudiant devra être capable en fin de bloc de :

- Réaliser des modèles 3D sur base de concept.
- Réaliser et finaliser des images 3D
-

Description de l'enseignement

Programme :

- Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.
- Modélisation 3D low poly/high poly.
- eclairage et rendering.

Organisation :
Présentation du sujet et des contraintes avec une démonstration magistrale des mécaniques possibles pour l'application.
Échange verbal d'idées entre le professeur et les étudiants.
L'étudiant propose plusieurs projets appuyés par des recherches et de la documentation.
L'étudiant est orienté dans ses choix de façon individuelle pour l'aider à résoudre les problèmes de manière personnalisée et lui permettre une progression adaptée.

L'étudiant expérimente, propose différentes techniques et trouve la technique la plus appropriée selon son sujet et ses propres affinités. L'étudiant doit s'investir et se positionner dans une démarche active. Il doit être critique et être capable d'engager une discussion sur son travail. Le travail final est réalisé après discussion et correction sur le projet de façon individuelle.

Méthode d'évaluation

Q1		Q2	4 crédits
		Évaluation artistique	

Critères d'évaluation :

- Respect des consignes, bonne présentation.
- La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.
- Présentation du travail devant le professeur et ses camarades pour faire un échange et une analyse des critiques observées.

Remise des travaux à la fin du bloc de master2 et évaluation par des professeurs de l'option.

Compétences visées

- L'autonomie : l'étudiant élabore, propose, conçoit, expose, discute d'un projet ;
- la réflexion : l'étudiant reconnaît, reformule, élargit et différencie des acquis ;
- l'application : l'étudiant construit, agit, découvre, produit et développe des projets
- la capacité : l'étudiant résout, manipule, modifie, met en pratique et maîtrise des capacités ;
- l'adaptation : l'étudiant construit, agit, découvre, produit et développe des projets.

Bibliographie

Mots clés

3D, images numériques