

- Tito informatique Engels Robin

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont : - Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels 3D ; - Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ; - Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique ; - Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique du projet. Au terme du cours, les étudiants devront être capables de choisir les outils/techniques les mieux adaptées à un travail de modélisation donné et de modéliser une scène 3D de géométrie relativement complexe.

Contenu

Le cours s'organise en 2 modules d'environ 7 semaines : - Le premier module permet d'aborder les différentes techniques de base de modélisation 3D, - Le second module permet à l'étudiant d'explorer d'autres applications liées à la 3D en fonction de son projet (rendu, découverte d'un autre logiciel, impression, etc.).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours est composé de plusieurs modules autonomes d'une ou deux séances. Chaque module est consacré à un thème particulier ou à la découverte d'un logiciel. Les modules se déroulent en 2 phases : 1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants. 2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur

Mode d'évaluation pratique

L'évaluation porte sur la synthèse des apprentissages et la maîtrise des techniques vues en cours et approfondies lors de son travail.

En cours :

- L'étudiant est pro-actif dans sa démarche d'apprentissage.
- Sa présence rend compte d'une évolution à travers sa formation.
- Il réalise les exercices demandés et explore les possibilités des programmes.
- Les exercices produits en classe sont sauvegardés sur le serveur dans le fichier et au format adéquat.

13 janvier 2025, jour de l'évaluation (Remise de travail + entretien de +/-20 min) :

- L'ordre de passage sera fixé en classe au dernier cours et renvoyé aux étudiants, les étudiants absents le jour de la mise en place de l'horaire se verront attribuer une plage horaire aléatoire.
- L'étudiant remet un travail à thème personnel et dont le sujet a été préalablement envisagé avec le professeur afin de rendre compte de sa faisabilité. Ce travail rend compte de l'investissement de l'étudiant dans son apprentissage des différents programmes abordés au cours.
- Il est demandé à l'étudiant de fournir un descriptif écrit (+/-20 lignes en police 12 dactylographiées sur une feuille A4) reprenant : son sujet, sa démarche et le résultat obtenu.
- Les fichiers produits doivent être apportés sur une clé USB dans les formats adéquats en fonction du sujet choisi : .skp , .blend , .png , .mp4, etc...
- Le résultat des différents fichiers est ensuite évalué par le professeur et discuté avec l'étudiant. Des questions complémentaires sur des nœuds techniques viennent préciser la note.

La note finale tiendra compte des points repris ci-dessus et de la capacité à l'étudiant à intégrer ses acquis dans sa démarche artistique.

Evaluation fin du quadrimestre: Examen remise d'un travail et entretien 40% Evolution de l'étudiant durant le quadrimestre 60% TOTAL 100%

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours