

- Techniques et technologies - informatique q2

Juchmes Roland

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à 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 :

- 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, vidéo, AR/VR 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 :

- Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.
- 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 comprend deux parties :

- Evaluation des travaux remis ou présentés lors du quadrimestre (50% de la cote finale);
- Examen (50% de la cote finale).

En seconde session, examen : présentation du même travail qu'en première session.

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