

<b>Académie des Beaux-Arts de la Ville de Tournai</b>	Année académique 2019 - 2020
	Domaine : Arts plastiques, visuels et de l'espace
	Option : Publicité
	Volume horaire : 2
	Nombre de crédits : 4
	Quadrimestre : Annuel

Intitulé : Arts Numériques   3D	Code UE : U.E.3
Pondération : 40	Type de cours : Artistique
Cycle : 2ème cycle	
Langue : français	Code de cours : PUB 403

Activités d'apprentissages dans l'UE		Titulaire de l'AA
PUB 403		Sébastien Verbièse
		Coordonnées
		sebastien.verbiese@actournai.be
Pré requis	Co requis	

### Objectifs de l'enseignement :

Le cours de 3D offre un soutien technique à l'atelier et permet à l'étudiant d'enrichir ses campagnes publicitaires de contenu 3D.

A la fin du bloc, l'étudiant devra avoir maîtrisé et pourra expliquer (principaux concepts) :

- Les principes fondamentaux de la 3D.
- La mise en volume d'un concept 2D.
- Le choix du sujet et sa méthodologie de travail.
- Le choix de sa composition et de sa mise en page en fonction des contraintes techniques.
- La cible visée et le message qu'il veut faire passer.

L'étudiant devra être capable de :

- Réaliser, de concevoir le design d'un objet 3D à des fins publicitaires.
- Illustrer ses idées par des recherches graphiques cohérentes pour supporter son discours.

- Adapter et développer sa créativité sur un sujet imposé sans se laisser enfermer dans les contraintes techniques et faire d'autres propositions.
- Adapter pour la 3D des concepts de graphisme 2D.
- Réaliser des packshots mettant en scène des objets 3D.

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

- Réaliser et concevoir une image 3D capable d'apporter une plus value à une campagne publicitaire.

### Description de l'enseignement

Programme (contenu détaillé) :

- Créations de croquis adapté à la 3D.
- Adaptation des créations vis-à-vis des contraintes techniques.
- Base de la modélisation 3D.
- Création et retouche de textures et de matériaux sur base de contenu 2D.
- Mise en scène et éclairage.
- Utilisation d'un moteur de rendu d'image 3D.

Organisation (déroulement) : Méthodologie

Présentation du sujet et des contraintes avec une démonstration magistrale des techniques possibles pour la création 3D.

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 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
<p>Critères d'évaluation :</p> <p>Respect des consignes, bonne présentation.</p> <p>La capacité à expliquer ses projets, ses recherches et sa créativité développée par rapport au sujet imposé.</p> <p>Présentation du travail devant le professeur et ses camarades. Cette présentation peut donner lieu à une évaluation formative sous forme de cotation indicative.</p>			
<p>Evaluation certificative en fin de bloc.</p>			

**Compétences visées**

connaissance, adaptation, application.

**Bibliographie**

--

**Mots clés**

Créativité – originalité - volume - graphisme - 3d

