

école camondo

architecture intérieure & design

SYLLABUS

T-A2S2_2024-2025

REPRESENTATION NUMERIQUE DU PROJET

3 heures x 6 = 18 heures

1 ECTS

Français

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

Laurent Coupechoux, infographiste 3D en architecture

PRÉSENTATION DU COURS

L'étudiant développera une compréhension avancée de la simulation 3D dans le but de produire une illustration photo réaliste de son projet.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **ASSOCIER LES OUTILS NUMERIQUES ENTRE EUX** afin de mettre en place une méthode de travail permettant l'échange entre logiciels 2D / 3D / Moteur de rendu photo-réaliste.
- **DECOUVRIR ET CHOISIR UN MOTEUR DE RENDU** parmi les différents logiciels du marché.
- **SIMULER LE REEL** en apprenant à utiliser les outils informatiques de rendu architectural.

COMPÉTENCES VISÉES

- **ASSOCIER LES OUTILS NUMERIQUES ENTRE EUX:** connaître les différents formats de fichiers numériques. Savoir importer et exporter les fichiers numériques entre logiciels.
- **SIMULER LE REEL:** illustrer un projet de manière claire et lisible en utilisant un moteur de rendu.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cours théoriques et pratiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Une appréciation sera donnée pour chaque production finalisée afin de permettre à l'étudiant de comprendre ses points d'amélioration.

L'étudiant disposera de deux jours après le cours pour finaliser sa production afin de prendre en compte le temps de calcul informatique.

Au-delà de l'évaluation de chaque exercice, l'attitude et la progression durant le travail (écoute, assiduité, recherche, persévérance, efforts,...) entrent en ligne de compte dans l'appréciation de fin de semestre.