

US332U - Conception visuelle "L'image"

Présentation

Prérequis

Développer des « univers » graphiques et créer des personnages adaptés aux nécessités d'une narration interactive.

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet aux concepteurs visuels de pratiquer une partie du travail de la conception graphique d'un jeu.

Elle commence par la conception de décors et de personnages soumis à une thématique.

Elle se poursuit avec la réalisation d'un trailer d'après un film ou un jeu, conçu par rapport à un public ciblé et d'un média déterminé.

Elle se conclut par des cours de remise à niveau des outils numériques d'animation (Maya, 3DS Max, Blender, Zbrush...).

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1

- Moyenne de rendus de TP individuel ou en groupe

Session 2

- évaluation type travaux pratiques individuel

Mis à jour le 27-10-2023



Code : US332U

Unité spécifique de type cours

9 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Axel
BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net