US332V - Conception visuelle dans les jeux

Mis à jour le 03-02-2026

Code : US332V

Unité spécifique de type cours

9 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :
Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Initiation aux techniques de shader, de capture de mouvement et animation procédurale.

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet aux concepteurs visuels d'analyser des images, de créer des effets spéciaux et des animations de jeux, soumises aux contraintes du temps réel, ainsi que de réaliser et d'animer des images avec diverses méthodes.

Compétences

Avoir une vue d'ensemble des techniques d'animations et effets spéciaux spécifiques pour le temps réel.

Appliquer et expérimenter des techniques diverses.

Connaître et comprendre les principes de l'intégration d'animation, temps réel et procédural.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1

- Moyenne de rendus de travaux pratiques en groupe ou en individuel

Session 2

- Rendu de TP