

# US332V - Conception visuelle dans les jeux

## 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 et des animations de jeux, soumises aux contraintes du temps réel et de réaliser et d'animer des images avec diverses méthodes.

## 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 d'unTP

Mis à jour le 31-03-2023



**Code : US332V**

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](mailto:naq_info@lecnam.net)