USMU2K - Animation 2D et 3D

Mis à jour le 11-12-2025

Code : USMU2K

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Avoir déjà fait un peu d'animation.

Objectifs pédagogiques

Maitriser les bases de l'animation.
Bases du motion design.

Compétences

Faire des animations basiques pour le jeu vidéo et motion design.

Programme

Contenu

1 - Animation 2D et 3D.

- Étude de cas et analyse.
- Fondamentaux de l'animation 2D.
- Fondamentaux de l'animation 3D.

2 - L'animation dans le jeu vidéo

- Étude de cas et analyse de l'animation dans le jeu vidéo.
- Réalisation de séquences animées pour le temps réel.
- Intégration / Procédural

3 - Projet

- Storyboard et animation pour le projet.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1 :

Examen et rendus

Session 2 :

Projet noté par un jury