USMU2L - Tech Art et Animation procédurale

Mis à jour le 11-12-2025

Code : USMU2L

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Savoir faire un personnage en 3D riggé.

Avoir déjà vu un moteur (unity/Unreal).

Objectifs pédagogiques

Apprendre à faire des animations procédurales dans un moteur de jeu.

Compétences

Créer des animations et VFX procéduraux, temps réel pour le jeu vidéo.
Savoir faire les réglages pour pouvoir manipuler des personnages avec un contrôleur.

Programme

Contenu

1 - Créer des animations/VFX temps réel en 2D et 3D

- Animer avec des contraintes fortes.
- Animer des personnages, des objets, des textures et des textiles.

2 - Intégration moteur

- Animation temps réel destinée à être intégré dans un moteur de jeux comme Unity et/ou Unreal.
- Faire les réglages avec les programmeurs/programmeuses.
- Manipuler un personnage avec un contrôleur.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1 :

-Exercices à faire en groupe et si possible avec des programmeurs.

Session 2 :

-Projet devant un jury final.