

Image de synthèse et compositing I

Semestre 6

Responsable : Alexis Héloir

Objectifs de l'ECUE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés

A l'issue de cette UE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :

BC 4.2 Concevoir, produire et utiliser des environnements virtuels

Plus précisément, il sera capable de :

Décrire l'historique et l'état de l'art actuel des effets spéciaux et des images de synthèse

Utiliser les outils, standards et contraintes technologiques

Utiliser un outil de production d'images de synthèse (Blender, 3DS ou équivalent)

Décrire la chaîne de post-production (After FX ou équivalent)

Description de l'ECUE

1. Introduction

Applications et pipeline

Equipements, software

Pré production, production et postproduction

2. Généralités : interface et commandes

3. La modélisation (les concepts : primitives, polygones, splines, Nurbs, subdivision et autres fonctions)

4. Les animations (gestion et pose des points clés – courbes et contrôleurs- personnages – cinématique inverse- le skinning – animation comportementale et dynamique)

Prérequis

Références

Computer Animation, Algorithms and techniques, 2nd édition de Rick Parent, Morgan Kaufmann, 2007
Intégrer image réelles et images 3D de Gilles Simon, Dunod
www.campuspress.net - www.sybex.fr - www.wiley.com - www.microapp.com - www.newriders.com