

**Objectifs de l'UE****Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de :**

Comprendre les atteintes aux droits de la personnalité (vie privée, droit à l'image, etc.) par l'étude de nombreux cas pratiques (jurisprudence).  
Proposer une synthèse précise et actualisée du droit de la presse.  
Comprendre les mécanismes du droit moral et du droit patrimonial.  
Maîtriser les problèmes que soulève aujourd'hui l'application des droits voisins du droit d'auteur.  
Préciser les enjeux de tout contrat en s'inspirant du contrat de production audiovisuelle.  
Maîtriser les enjeux de l'expérience utilisateur des supports audiovisuels et numériques  
Mettre en œuvre un plateau virtuel : création des éléments en images de synthèse, mise en œuvre d'une régie avec plateau sur fond vert

**Description des ECUE****Image, Contenu et médias interactifs**

-Notions de droit à l'image  
Atteintes aux droits de la personnalité commise par voie audiovisuelle  
Censure cinématographique  
La loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse et ses infractions  
Les principes directeurs du droit d'auteur : le nombre des auteurs ; le droit moral et le droit patrimonial ; la contrefaçon ; les droits voisins  
Les sociétés civiles de perception et de répartition des droits  
Les contrats de l'audiovisuel, les principes qui les gouvernent.  
- Storytelling : histoire, perception, émotions  
Créer un récit authentique  
Bâtir votre histoire autour du branding, en lien avec les valeurs et le positionnement de la marque.  
Résonner avec le public  
L'histoire doit être naturellement d'intérêt pour le public. Le récit entourant les faits présentés doit accrocher la cible, répondre à un besoin, attirer son attention ou créer un lien émotionnel.  
Racontez toute l'histoire  
Une bonne histoire doit répondre aux six questions de base : Qui? Quoi? Quand? Comment? Pourquoi? Où?,  
Faires des choix : Choisir un ou deux objectifs à communiquer, puis être concis dans le récit.  
Adaptez au média : L'histoire doit être adaptée à la plateforme sur laquelle elle sera diffusée.  
Le débit, le texte, la durée, le visuel, le son, l'interactivité et le niveau de langage ne sont que quelques facteurs à considérer lors de la rédaction.  
- Notions d'interactivité  
Introduction à l'UX design et à l'interactivité dans le domaine de l'audiovisuel

**Plateau virtuel**

Préparation de séquences filmées

Préparation des avatars

Préparation d'un plateau virtuel (placement des caméras, calibrage, tests...)

Tournage sur fond bleu

Post-production des images (retouches colorimétriques, incrustation des éléments de synthèse dans les plans filmés)

**Image de synthèse II**

1. Habillage et rendu (matière, texture, lumière) : Elaboration et application des textures et matières, Paramètres de rendu
2. Lumières et caméras : Types, fonctionnalités, placements et mouvements

**Capture du mouvement**

Introduction aux techniques de capture du mouvement

**Prérequis**

Techniques et technologies audiovisuelles 5A, 5B et 6A

**Bibliographie**

Droit à la vie privée et droit à l'image de André Bertrand, Litec

Connaître la loi de 1881 sur la presse de Christophe Bigot, Guide Légipresse

Droit de la communication de Emmanuel Derieux, LGDJ

Le droit de la presse de Philippe Bilger, PUF / Que sais-je ?

Propriété littéraire et artistique de André Lucas, Dalloz / Connaissance du Droit

Le droit d'auteur de Frédéric Pollaud-Dullian, Economica

Propriété Littéraire et Artistique de Pierre-Yves Gautier, PUF / Droit

Storytelling: La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits de Christian Salmon, La Découverte (2008)

Storytelling - Réenchantez votre communication de Sébastien Durand, Dunod (2011)

www.campuspress.net - www.sybex.fr - www.wiley.com - www.microapp.com - [www.newriders.com](http://www.newriders.com)

Computer Animation, Algorithms and techniques, 2nd édition de Rick Parent, Morgan Kaufmann, 2007

Intégrer image réelles et images 3D de Gilles Simon, Dunod