Usages des techniques vidéoludiques

ECTS
1 crédits

Composante
UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication (LLASIC)

Période de l'année
Automne (sept. à dec./janv.)

Diplômes intégrant cet élément

- Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Ce cours vise à présenter les techniques et logiciels liés à l'image et au son à travers des exercices d'utilisation (prise en main des outils, techniques sonores en vue de l'intégration). Il s'agit aussi de s'initier aux logiciels de conception 3D tels que Blender (pour la modélisation, les volumes, textures) ainsi qu'Unreal Engine afin de séquencer le projet et de créer des animations.

Objectifs

*S'initier aux logiciels d'intégration sonore
*Prendre en main les outils de modélisation d'images et objets 3D.
*Comprendre les possibilités de configuraiton des objets, textures et matières de l’image de synthèse.
*Appréhender la création d'effets spéciaux (FX) ainis que leurs rendus.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026