

UE 105 — Conception visuelle

ECTS
3 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Descriptif : Cette UE doit permettre à tout professionnel du jeu vidéo d'évaluer l'importance de la conception visuelle dans le domaine du jeu vidéo et son impact dans le processus de production. Elle met en place les concepts et méthodes permettant d'analyser une œuvre audio visuelle et les éléments de compréhension du domaine de l'image et de l'animation dans les jeux vidéo.

Objectifs

Dans le cadre du processus de création d'un jeu vidéo les objectifs sont

1. D'une part de disposer des méthodes pour analyser une œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive et interpréter les différents éléments de l'image en tant que moyen d'écriture.
2. D'autre part situer l'impact de son action personnelle dans les étapes du Pipe Line de production des images en différenciant l'animation classique et le jeu vidéo.

Heures d'enseignement

TD

TD

24h

Pré-requis obligatoires

Bon niveau de culture générale, en particulier dans le domaine des arts. Niveau d'anglais permettant la lecture et la compréhension d'une intervention en anglais