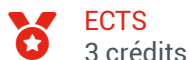


Audiovisuel 9



Présentation

Objectifs

Au terme de cette UE, les étudiants seront capables de :

Être capable de trouver les annonces d'appel d'offre sur les plateformes dématérialisées, de les analyser, d'analyser ensuite le Dossier de Consultation des Entreprises et toutes ses pièces afin de répondre à cet appel d'offre. Être capable de monter une équipe, de faire un dossier de candidature et de formuler une offre.

Enseigner les bases de la conception et de la réalisation de l'animation de personnages.

Approfondir l'aspect technique de l'animation et la construction de personnages ainsi que leur intégration dans l'image filmée.

L'objectif du cours de restitution stéréoscopique et en relief est de donner les éléments à prendre en compte dans la conception et la mise en oeuvre de dispositifs immersifs. Il permet également de connaître et de maîtriser les techniques et les dispositifs de restitution d'images restituant la profondeur d'une scène.

Le cours Environnement et Audiovisuel a pour objectif de donner la démarche et les outils pour mener à bien une ingénierie qui prend en compte les contraintes environnementales et de dérèglement climatique. Synthétisant les approches dispensées dans différents enseignements (optimisation de la programmation, choix des équipements et des solutions économes en énergie...), cet enseignement permet aux ingénieurs de maîtriser les étapes de conception et de mise en production afin de réduire l'impact environnemental de ces activités (énergie, transport, décors, déchets ...).

Pré-requis obligatoires

Image de synthèse et compositing I et II

Bibliographie

Créez et animez vos personnages 3D – First interactive – 2002

Techniques d'animation pour le dessin animée, l'animation 3D et le jeu vidéo – Eyrolles 2003

Understanding motion capture for computer animation and video games - Academic Press, 1995.

Et aussi : www.campuspress.net, www.sybex.fr, www.wiley.com, www.microapp.com, www.newriders.com

ROCK (I.). – La perception. De Boeck

JULESZ (B.). – Stereoscopic vision. Visual Research

CUTTING (J.E.) et VISHTON (P.M.). – Perceiving layout and knowing distances. In : Perception of Space and motion, Academic Press

GIBSON (J.). – The perception of the visual world. Boston : Houghton Mifflin

TYLER (C.W.). – Spatial organization of binocular disparity sensitivity. Vision Research

JULESZ (B.). – Foundations of cyclopean perception. University of Chicago Press, Chicago

GILLAM (B.). – The perception of spatial layout from static optical information. In W. Epstein et S. Rogers (dir.), Perception of space and motion

ITTELSON (W.H.). – Visual Space perception. New York : Springer

NAKAYAMA (K.) et SHIMOJO (S.). – Da Vinci stereopsis: depth and subjective occluding contours from unpaired image points. Vision research

TYLER (C.W.). – The birth of computer stereogram for unaided stereovision. In Stereogram, Shogakukan, San Francisco, Cadence books

DELORME (A.) et FLÜCKIGER (M.). – Perception et réalité : une introduction à la psychologie des perceptions. De Boeck

MALLEM (M.) et ROUSSEL (D.). – Réalité augmentée – Principes, technologies et applications. [TE 5 920]

JOUHANEAU (J.). – Perception de l'espace et immersion – Perception visuelle. [TE 5 182]

JOUHANEAU (J.). – Perception de l'espace et immersion – Perception auditive. [TE 5 183]

MORINEAU (T.). – Influence des environnements virtuels. [TE 5 950]

<https://www.ecoprod.com/fr/>

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Les marchés publics et appels d'offres	UE				
Image de synthèse et compositing III	UE				
Images stéréoscopiques et en relief	UE				
Environnement et audiovisuel	UE				