

Image de synthèse et compositing I



Présentation

Description

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