

NAND415 Animation et capture de mouvement (3 crédits)

Le cours sera présenté par Marc Beaudoin, professionnel de l'industrie depuis plus de 25 ans, occupant des postes directeur technique en animation chez Ubisoft et Autodesk entre autres. Il occupe actuellement ce même poste chez Eidos Interactive.

Dans ce cours, vous apprendrez comment utiliser tous les types de capture de mouvements afin de produire des animations de haut niveau. **De plus, le cours vous donnera accès au système de capture de l'École NAD.**

La capture de mouvements est un incontournable dans l'industrie du jeu vidéo et de la cinématographie. Elle permet de produire rapidement une grande quantité d'animation qui sont caractérisées entre autres par un réalisme difficilement atteignable par les méthodes d'animation traditionnelle.

Après cette formation, vous serez en mesure d'appliquer les meilleures pratiques de l'industrie concernant les animations produites par des systèmes optiques ou vidéos, utilisés par les plus grands studios. Ces connaissances sont un atout essentiel pour tout animateur professionnel.

Parmi les sujets abordés; planification d'une séance de capture de mouvement. Outils et technologies de capture de mouvement. Direction d'acteur. Nettoyage des données. Création de cycles d'animation à partir des données selon les pratiques actuelles en développement de jeux vidéo. Création d'animation de personnages et d'objets à partir des données selon les pratiques actuelles de la création d'effets visuels. Utilisation des données de capture de mouvement avec des animations par image clé. Préparation des animations pour leurs intégrations dans un engin de jeu et un moteur de rendu.

