

Sommaire :

Partie 1 : Projets d'animation guidés (apprentissage par la pratique)

Chapitre 1 : Projet I Logo *Hidden Eyes*

- Création de la pellicule (filmstrip)
- Modélisation du logo
- Introduction à la capture de mouvements
- Animation du logo
- Mise en scène et rendu

Chapitre 2 : Projet II – *Gravity Zone*

- Techniques avancées de texturing
- Placage de textures complexes
- Application des matériaux
- Animation du logo
- Effets visuels

Chapitre 3 : Projet III – Le projet “V”

- Modélisation complète du logo
- Création de l'environnement 3D
- Animation de la scène
- Application d'effets lumineux (Lens Effects Glow)
- Création d'effets d'éclat

Méthodologie de production

- Préproduction (planification, storyboard)
- Organisation du travail
- Gestion du temps et pipeline
- Workflow d'animation

Études de cas réels

- Projet *Weekend Magazine*
- Projet *Upfront Tonight*
- Projet *NBC News – Decision 98*
- Analyse des techniques utilisées
- Conseils professionnels

Index