

Objectifs de l'UE

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

Appréhender les aspects mathématiques, physiques, physiologiques et informatiques de la production d'images numériques.

Modéliser et visualiser des objets et des scènes 2D et 3D statiques.

A l'issue du cours de réseaux multimédia l'étudiant sera capable de connaître :

- La définition d'un réseau et les différents équipements qui le composent
- Son rôle dans le développement des technologies de l'information
- L'architecture générale des nouveaux outils de communication à distance
- De mettre en pratique les éléments nécessaires à l'utilisation d'un ordinateur dans un réseau Internet

Faisant suite au cours de réseaux multimédia I, le cours de développement Web I permettra à l'étudiant de savoir développer un site Web

Description des ECUE

Infographie 1

- histoire et vue générale
- outils, standards et contraintes technologiques
- algorithmes graphiques élémentaires
- transformations géométriques
- courbes et surfaces

1. Introduction:

Définitions

Avantages des réseaux

Historique

2. Classifications

3. Mode de fonctionnement

Principes généraux

4. Le modèle OSI

Développement Web I

- HTML/CSS

- moteurs de rendus

- Méthodes de conception de produits multimédias

Prérequis

Algorithmique (notions)
Mathématiques (analyse, algèbre, géométrie)
Réseaux informatiques
Systèmes d'exploitation

Bibliographie

Computer Graphics: Principles and Practice, [John F. Hughes](#) Andries Van Dam et al. Addison-Wesley (July 20, 2013)
www.w3.org
Analyse structurée des réseaux, J. Kurose & K. Ross, Pearson Education, 2002
Unix, Programmation et communication, J-M Rifflet & J-B Yunès, Dunod, 2003
Le Réseau Internet, Des services aux infrastructures, S. Lohier et A. Quidelleur, Dunod, 2010
Réseaux, A. Tanenbaum, Pearson Education, 2003