

Objectifs de l'ECUE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés

A l'issue de cette UE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :

BC 4.2 Concevoir, produire et utiliser des environnements virtuels

Plus précisément, il sera capable de :

Appliquer les outils mathématiques de l'infographie

Pratiquer les outils physiques, physiologiques et informatiques de la production d'images numériques.

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

Description de l'ECUE

- 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

Références

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