

Infographie II	Semestre 6	Responsable : Philippe Thomin
-----------------------	-------------------	--------------------------------------

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 :

Décrire les aspects théoriques d'une chaîne de production d'images de synthèse
 Concevoir et utiliser une chaîne de production d'images de synthèse
 Sélectionner un modèle géométrique pertinent
 Déterminer les paramètres d'habillage
 Concevoir des séquences animées

Description de l'ECUE

- histoire et vue générale
- outils, standards et contraintes technologiques
- modélisation géométrique
- animation
- algorithmes de visualisation
- matériaux et textures

Prérequis
Infographie I du semestre 5

Références
Computer Graphics: Principles and Practice, J. Foley et al. Addison-Wesley