

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 l'architecture globale, la gestion de la mémoire, les structures de données spécifiques aux maillages et voxels 3D

Expliquer le graphe de scène, la boucle de rendu, la boucle d'interaction, le moteur physique, la spatialisation du son, l'intégration des primitives du rendu.

Description de l'ECUE

Architecture globale, gestion de la mémoire, structures de données spécifiques aux maillages et voxels 3D.

Graphe de scène, boucle de rendu, boucle d'interaction, moteur physique, spatialisation du son, intégration des primitives du rendu.

Prérequis

Multimédia des semestres 5 et 6

Bases en programmation à objets (C++)

Références