

IN.06		INTRODUCTION A LA SYNTHÈSE D'IMAGES ET A L'ANIMATION DE SCÈNES VIRTUELLES : PROGRAMMATION OPENGL			
Objectif : <i>Acquisition des bases de l'infographie et initiation à un langage de création et d'animation de scènes virtuelles.</i>					
Public concerné		Pré-requis			
<i>Techniciens supérieur, Ingénieurs</i>		<i>Notions de base sur les transformations géométriques et le graphisme sur ordinateur.</i>			
Niveau	Session (s)	Durée	Début	Fin	Volume horaire
<i>I</i>	<i>1</i>	<i>3 jours</i>	<i>9h</i>	<i>16h</i>	<i>18 heures</i>
Répartition du volume horaire					
<i>12h de cours ; 6h de TP</i>					
Contenu du programme					
<p>I- INTRODUCTION A LA SYNTHÈSE D'IMAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Introduction</i> - <i>Les transformations géométriques</i> - <i>Elimination de parties cachées</i> - <i>Le modèle d'éclairage</i> - <i>Le traitement des textures</i> <p>II- VRML</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Forme, géométrie et apparence</i> - <i>Texture, lumière et carte d'environnement</i> - <i>Animation, capteur et géométrie</i> - <i>Scripts et prototypes pour l'animation</i> <p>III-TRAVAUX PRATIQUES :</p> <p><i>Les travaux pratiques seront réalisés sur des PC sous Windows et consisteront à créer des scènes et à les animer via des scripts écrits en java script.</i></p>					
Enseignant responsable du stage			Coût du stage (en H.T.)		
<i>M. Y. AMARA (EMP)</i>			<i>18000,00 DA</i>		