Master Informatique
Fondamentaux pour l'informatique graphique

Responsables	Descriptions	Informations
Alexandra BAC alexandra.bac@univ-amu.fr Aldo GONZALEZ LORENZO aldo.gonzalez-lorenzo@univ-amu.fr	Code : S51IN3B1 Nature : Domaines : Sciences et Technologies	Composante : Faculté des Sciences Nombre de crédits :

LANGUE(S) D'ENSEIGNEMENT

Français

CONTENU

Ce cours a pour objectif de donner aux étudiants les fondements théoriques et pratiques nécessaires à la mise en œuvre des méthodes qui seront présentées en Informatique Graphique, dans les autres cours de ce Master 2. Il s'agit d'une part de concepts algébriques (et de leur mise en œuvre au niveau algorithmique), permettant, entre autres, de calculer la projection d'un modèle géométrique à partir d'une caméra virtuelle mobile (et de faire évoluer cette caméra de manière fluide), et d'autre part de méthodes numériques permettant la résolution d'équation ou l'optimisation de critères sous contraintes.

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 27 heures
- Cours magistraux: 15 heures
- Travaux dirigés: 8 heures
- Travaux pratiques: 4 heures

CODES APOGÉE

- SINCU09L [ELP]

M3C

Aucune donnée M3C trouvée

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Aller sur le site de l'offre de formation...

Dernière modification le 19/03/2024