

# MUX101 - Multimédia et interaction humain-machine

## Présentation

### Prérequis

Avoir le niveau de deuxième année de licence d'informatique.

### Objectifs pédagogiques

Acquérir les bases de l'informatique multimédia et de l'interaction homme-machine.

### Compétences

Comprendre les enjeux techniques des médias numériques visuels et sonores. Acquérir les bases de la programmation des médias interactifs.

## Programme

### Contenu

1. Généralité sur les médias
2. Présentation de Processing
3. Interfaces graphiques
4. Numérisation de l'image et du son
5. Traitement d'image
6. Techniques graphiques 2D
7. Animation interactive 2D
8. Traitement du son
9. Synthèse sonore
10. Le texte et la lecture numérique
11. Visualisation d'information
12. Introduction à la 3D
13. Captation pour l'interaction
14. Soutenances projets

### Modalités de validation

- Projet(s)
- Examen final

### Description des modalités de validation

La note finale est la moyenne du projet (50%) et de l'examen (50%)

### Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Processing, le code informatique comme outil de création. Pearson, 2011.	J.M. Géridan et J.N. Lafargue

Mis à jour le 27-01-2025



### Code : MUX101

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **50 heures**

### Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Pierre-Henri CUBAUD

### Contact national :

EPN05 - Informatique

2 rue Conté

33.1.9A

75003 Paris

01 58 80 87 99

Jean-mathieu Codassé

[jean-](mailto:jean-mathieu.codasse@lecnam.net)

[mathieu.codasse@lecnam.net](mailto:mathieu.codasse@lecnam.net)