



Département d'informatique IMN 529 – Synthèse d'images

Plan d'activité pédagogique Été 2026

Enseignant Hisanari Otsu

Courriel : hisanari.otsu@usherbrooke.ca

Local :

Téléphone :

Disponibilités : Disponible sur Teams et par courriel. Disponible aussi pour des rencontres en personne sur rendez-vous.

Site web du cours : <https://moodle.usherbrooke.ca>

Horaire Exposé magistral :

Description officielle de l'activité pédagogique¹

Cibles de formation : Acquérir des connaissances avancées sur les techniques de synthèse d'images réalistes ; réaliser un projet de synthèse d'images dans le but d'approfondir une ou plusieurs de ces techniques.

Contenu : Formation d'images : équation de la lumière, réfraction et réflexion de la lumière, modèles de caméra, construction du plan image. Tests de visibilité, modèles de lumières et de texture, intégration de Monte Carlo, techniques d'échantillonnage et illumination globale. Algorithme de lancer de rayon : hiérarchie de scènes, parcours de la lumière, formes et calculs d'intersections.

Crédits 3

Organisation 3 heures d'exposé magistral par semaine
6 heures de travail personnel par semaine

Préalable IMN401

Particularités Aucune

¹<https://www.usherbrooke.ca/admission/fiches-cours/imn529>

1 Présentation

Cette section présente les cibles de formation spécifiques et le contenu détaillé de l'activité pédagogique. Cette section, non modifiable sans l'approbation du comité de programme du Département d'informatique, constitue la version officielle.

1.1 Mise en contexte

Ce cours constitue la suite du cours *IMN 401 - Infographie et jeu vidéo* et traite de la production d'images de synthèse réalistes. Cette séquence de deux cours vise à donner aux étudiantes et étudiants des outils utilisés en infographie tridimensionnelle. En plus d'enseigner à utiliser ces outils, ces deux cours visent à apprendre aux étudiants leur construction et les principes sous-jacents.

1.2 Cibles de formation spécifiques

L'objectif du cours est de maîtriser les techniques de création d'images virtuelles réalistes. À la fin du cours, l'étudiant ou l'étudiante doit être en mesure de comprendre et de modéliser le parcours de la lumière dans une scène virtuelle 3D de manière à produire un résultat visuel très réaliste.

À la fin de cette activité pédagogique, l'étudiante ou l'étudiant comprendra et pourra simuler les notions suivantes :

1. La réflexion et la transmission d'un faisceau lumineux sur un seul objet (illumination locale);
2. Les réflexions et les transmissions de la lumière dans une scène à l'aide de différents modèles d'illumination globale;
3. Une surface complexe (courbe, fractale, etc.) et les calculs d'intersection d'un rayon avec celle-ci;
4. La méthode de Monte-Carlo pour trouver des solutions numériques à des phénomènes complexes par exemple, des réflexions floues, la profondeur de champs, des calculs d'illumination globale;
5. La résolution d'un système d'équations linéaires pour le calcul d'illumination globale (radiosité).

1.3 Contenu détaillé

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
1	Introduction : Introduction.	1	1, 2 et 3	
2	Illumination locale : Rappels mathématiques (points, vecteurs, etc.); réflexion diffuse, spéculaire, ambiante; émission; plusieurs sources lumineuses.	2	1	Section 4.5 de [5]
3	Tracé de rayons : Rayons de départ; ombres; réflexion miroir; réfraction (Snell, Fresnell); anticrénelage.	5	1 et 2	Chapitre 15 [3]
4	Intersection d'un objet avec un rayon : Primitives simples (sphère, triangle); primitives complexes (maillage); intersection d'un rayon avec une scène hiérarchique; accélération de l'intersection en utilisant des volumes englobants (hiérarchie des volumes englobants, partition binaire de l'espace, arbres k-d, arbres octaires).	4	1 et 3	Chapitre 37 de [3]
5	La méthode de radiosité : Facteurs de formes (entre un point et une pièce, entre deux pièces); calcul de la radiosité par assemblage (Gauss-Seidel) ou par propagation; technique de l'hémicube; validation et affichage de la radiosité.	7	1, 2, 4 et 5	Chapitre 11 de [8] Section 31.10 de [3]
6	Radiométrie : Flux, irradiance, radiosité, radiance; réflectivité bidirectionnelle (<i>BRDF</i>), diffusion bidirectionnelle (<i>BSDF</i>), réflectivité en sous-surfaces bidirectionnelle (<i>BSSRDF</i>), modèles d'illumination locale basés sur la physique; équation de la lumière.	5	1 et 2	Chapitre 2 de [1]

Thème	Contenu	Nbr. d'heures	Objectifs	Lectures ¹
7	Placage de photons : Algorithme en deux passes, tracé de photons, rendu de l'oeil ; placage de photons pour les caustiques et pour l'illumination globale ; roulette russe ; chemin de la lumière.	5	1, 2 et 4	Chapitres 4 à 9 de [4]
8	Tracé de rayons Monte-Carlo : Tracé de rayons distribués ; ombres floues, mouvements flous, profondeur de champs ; échantillonnages par importance ; échantillonnages stratifiés ; tracé de chemins, échantillonnage de chemins de lumière, forcer des échantillonnages aux sources lumineuses ; médias participants.	5	1, 2 et 4	Sections 4.3, 4.4 et 4.5 et chapitre 12 de [7] Chapitre 10 de [4] Chapitre 11 de [6]
9	Formation de l'image de synthèse : rappels ; modèles de caméras virtuelles (orthographique, perspective) ; profondeur de champ ; construction du plan image ; suréchantillonnage ; anticrénelage.	5	1	Chap.5 de [6]

¹ Les lectures indiquées ne sont là qu'à titre indicatif. L'enseignant est libre de choisir un autre document de référence

2 Organisation

Cette section propre à l'approche pédagogique de chaque enseignante ou enseignant présente la méthode pédagogique, le calendrier, le barème et la procédure d'évaluation ainsi que l'échéancier des travaux. Cette section doit être cohérente avec le contenu de la section précédente.

2.1 Méthode pédagogique

Cours magistraux accompagnés de travaux permettant de consolider la compréhension des concepts. Des instructions particulières seront données pour chacun des travaux. Les cours magistraux se dérouleront en partie au tableau et en partie sur transparents électroniques.

2.2 Calendrier

Semaine	Commençant le	Thème
1	2026-05-04	1 et 9
2	2026-05-11	2 et 3
3	2026-05-18	3 et 4
4	2026-05-25	4
5	2026-06-01	6
6	2026-06-08	6
7	2026-06-15	Semaine des examens périodiques
8	2026-06-22	8
9	2026-06-29	8
10	2026-07-06	8
11	2026-07-13	5 et 8
12	2026-07-20	7 et 8
13	2026-07-27	7 et 8
14	2026-08-03	Projet
15	2026-08-10	Projet
16	2026-08-17	Semaine des examens finals

2.3 Évaluation

Type de l'évaluation	Pondération	Utilisation des IAG ¹
Travaux pratiques	30 %	Interdite ●
Projet	30 %	Interdite ●
Examen intra	15 %	Interdite ●
Examen final	25 %	Interdite ●

¹ Référez-vous à la page « Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative » à la fin du document.

Le non-respect de la date de remise entraîne une pénalité de 10 % par jour de retard. La notation pourra tenir compte de différents éléments selon le travail demandé : résultats (fiabilité, robustesse); code (lisibilité, modularité, normes, indentation, constance); qualité de la langue (jusqu'à 5 % de la note); etc.

2.3.1 Qualité de la langue et de la présentation

Conformément à l'article 17 du Règlement facultaire d'évaluations des apprentissages² l'enseignante ou l'enseignant peut retourner à l'étudiante ou à l'étudiant tout travail non conforme aux exigences quant à la qualité de la langue et aux normes de présentation.

2.3.2 Plagiat

Le plagiat consiste à utiliser des résultats obtenus par d'autres personnes afin de les faire passer pour sien et dans le dessein de tromper l'enseignante ou l'enseignant. Vous trouverez en annexe un document d'information relatif à l'intégrité intellectuelle qui fait état de l'article 9.4.1 du Règlement des études³. Lors de la correction de tout travail individuel ou de groupe une attention spéciale sera portée au plagiat. Si une preuve de plagiat est attestée, elle sera traitée en conformité, entre autres, avec l'article 9.4.1 du Règlement des études de l'Université de Sherbrooke. L'étudiante ou l'étudiant peut s'exposer à de graves sanctions qui peuvent être soit l'attribution de la note E ou de la note zéro (0) pour un travail, un examen ou une activité évaluée, soit de reprendre un travail, un examen ou une activité pédagogique. Tout travail suspecté de plagiat sera transmis au Secrétaire de la Faculté des sciences. Ceci n'indique pas que vous n'avez pas le droit de coopérer entre deux équipes, tant que la rédaction finale des documents et la création du programme restent le fait de votre équipe. En cas de doute de plagiat, l'enseignante ou l'enseignant peut demander à l'équipe d'expliquer les notions ou le fonctionnement du code qu'elle ou qu'il considère comme étant plagié. En cas d'incertitude, ne pas hésiter à demander conseil et assistance à l'enseignante ou l'enseignant afin d'éviter toute situation délicate par la suite.

2.4 Échéancier des travaux

Les dates de remise des travaux seront indiquées sur les énoncés.

2.5 Utilisation d'appareils électroniques et du courriel

Selon le règlement complémentaire des études, section 4.2.3⁴, l'utilisation d'ordinateurs, de cellulaires ou de tablettes pendant une prestation est interdite à condition que leur usage soit explicitement permise dans le plan de cours.

Dans ce cours, l'usage de téléphones cellulaires, de tablettes ou d'ordinateurs est autorisé. Cette permission peut être retirée en tout temps si leur usage entraîne des abus.

Tel qu'indiqué dans le règlement universitaire des études, section 4.2.3⁵, toute utilisation d'appareils de captation de la voix ou de l'image exige la permission de la personne enseignante.

Note : Je réponds aux questions posées par courriel à l'extérieur des périodes de cours.

²https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/2017-10-27_Reglement_facultaire_-_evaluation_des_apprentissages.pdf

³<https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>

⁴https://www.usherbrooke.ca/sciences/fileadmin/sites/sciences/documents/Etudiants_actuels/Informations_academiques_et_reglements/Sciences_Reglement_complementaire.pdf

⁵<https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>

3 Matériel nécessaire pour l'activité pédagogique

Les transparents électroniques seront disponibles sur le site web du cours (Moodle).

4 Références

- [1] DUTRE, PHILIP AND BALA, KAVITA AND BEKAERT, PHILIPPE AND SHIRLEY, PETER : *Advanced Global Illumination*. AK Peters Ltd, 2006.
- [2] EBERT, DAVID S. AND MUSGRAVE, F. KENTON AND PEACHEY, DARWYN AND PERLIN, KEN AND WORLEY, STEVEN : *Texturing and Modeling : A Procedural Approach*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA, 3rd édition, 2002.
- [3] HUGHES, JOHN F. AND VAN DAM, ANDRIES AND MCGUIRE, MORGAN AND SKLAR, DAVID F. AND FOLEY, JAMES D. AND FEINER, STEVEN AND AKELEY, KURT : *Computer Graphics : Principles and Practice*. Addison-Wesley, Upper Saddle River, NJ, 3 édition, 2013.
- [4] JENSEN, HENRIK WANN : *Realistic Image Synthesis Using Photon Mapping*. A. K. Peters, Ltd., Natick, MA, USA, 2001.
- [5] MARSCHNER, STEVE AND SHIRLEY, PETER : *Fundamentals of Computer Graphics, Fourth Edition*. A. K. Peters, Ltd., Natick, MA, USA, 4 édition, 2016.
- [6] PHARR, MATT AND JAKOB, WENZEL AND HUMPHREYS, GREG : *Physically Based Rendering : From Theory to Implementation*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, CA, USA, 3rd édition, 2016.
- [7] SHIRLEY, PETER AND MORLEY, R. KEITH : *Realistic Ray Tracing*. A. K. Peters, Ltd., Natick, MA, USA, 2 édition, 2003.
- [8] WATT, A.H. : *3D Computer Graphics*. 3D Computer Graphics. Addison-Wesley, 3 édition, 2000.

Délits relatifs aux études

Extrait du règlement des études (Règlement 2575-009)

Sont notamment considérés comme un délit relatif aux études les faits suivants :

- a) commettre un plagiat, soit faire passer ou tenter de faire passer pour sien, dans une production évaluée, le travail d'une autre personne, des passages ou idées tirés de l'œuvre d'autrui ou du contenu, de toute forme, généré par un système d'intelligence artificielle (ce qui inclut notamment le fait de ne pas indiquer la source et la référence adéquate);
- b) commettre un autopl plagiat, soit soumettre, sans autorisation préalable, une même production, en tout ou en partie, à plus d'une activité pédagogique ou dans une même activité pédagogique (notamment en cas de reprise);
- c) usurper l'identité d'une autre personne ou procéder à une substitution de personne lors d'une production évaluée ou de toute autre prestation obligatoire;
- d) fournir ou obtenir toute forme d'aide non autorisée, qu'elle soit collective ou individuelle (incluant l'assistance provenant d'un système d'intelligence artificielle), pour une production faisant l'objet d'une évaluation;
- e) obtenir par vol ou toute autre manœuvre frauduleuse, posséder ou utiliser du matériel non autorisé de toute forme (incluant le matériel numérique et celui généré par un système d'intelligence artificielle) avant ou pendant une production faisant l'objet d'une évaluation;
- f) copier, contrefaire ou falsifier un document pour l'évaluation d'une activité pédagogique;
- k) posséder ou avoir à sa portée un appareil électronique ou numérique interdit durant une activité d'évaluation;

[...]

Un [guide sur l'intégrité intellectuelle](#) vous est rendu disponible par le service des bibliothèques et des archives de l'Université de Sherbrooke, afin de bien comprendre les différents délits et ainsi éviter d'être aux prises avec un dossier disciplinaire et une ou des sanctions.

Les mesures pouvant être imposées à titre de sanctions disciplinaires sont les suivantes :

- a) la réprimande simple ou sévère consignée au dossier étudiant pour la période fixée par l'autorité disciplinaire ou à défaut, définitivement. En cas de réprimande fixée pour une période déterminée, la décision rendue demeure au dossier de la personne aux seules fins d'attester de l'existence du délit en cas de récidive;
- b) l'obligation de reprendre une production ou une activité pédagogique, dont la note pourra être établie en tenant compte du délit survenu antérieurement;
- c) la diminution de la note ou l'attribution de la note E ou 0;

[...]

Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative

Autorisés ou pas dans les situations d'apprentissage et d'évaluation ?

NIVEAU 0

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

L'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative (IAg) est limitée, voire complètement interdite parce que la personne enseignante considère que l'usage de ces outils nuit au développement de compétences essentielles. Ces compétences peuvent être disciplinaires, comme elles peuvent être d'ordre méthodologique, rédactionnel ou informationnel. Considérant que l'utilisation des IAg requiert un esprit critique, il peut s'agir d'une situation d'apprentissage ou d'évaluation sans IAg qui vise à développer celui-ci.

Dans ces situations, **la personne étudiante produit le travail.**

L'utilisation prononcée des IAg est permise parce que la personne enseignante considère que les personnes étudiantes sont en mesure d'exercer un esprit critique et sont capables de juger de la qualité des contenus produits par les IAg. Ou encore, l'utilisation est encouragée parce que la situation d'apprentissage ou d'évaluation proposée contribue à développer leur esprit critique.

Dans ces situations, l'IAg produit le travail préliminaire, alors que **la personne étudiante s'assure de sa qualité en l'améliorant.**



Utilisation interdite

Le **NIVEAU 0** signifie que l'**utilisation est interdite**.

Ceci signifie que si la personne enseignante a un motif de croire qu'il y a eu l'utilisation d'une IAg dans une situation d'évaluation, elle doit dénoncer les faits auprès de la personne responsable des dossiers disciplinaires universitaires. Il s'agit d'un délit relatif aux études tel que stipulé dans le [Règlement des études](#).



Utilisation limitée

Le **NIVEAU 1 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée uniquement pour assister l'apprentissage dans le domaine disciplinaire ou des langues**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation peut être considérée comme un délit. Par exemple :

Domaine disciplinaire :

- S'inspirer
- Générer des idées
- Explorer un sujet pour mieux le comprendre
- Générer du matériel pour apprendre

Domaine des langues :

- Identifier ses erreurs et se les faire expliquer
- Reformuler un texte
- Générer un plan pour aider à structurer un texte
- Traduire un texte



Utilisation guidée

Le **NIVEAU 2 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée pour améliorer un travail produit par la personne étudiante**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit. Par exemple :

- Analyser des contenus
- Obtenir une rétroaction
- Évaluer la qualité de son travail à partir de critères
- Demander à être confronté relativement à ses idées, à sa démarche
- Diriger les processus de résolution de problèmes



Utilisation balisée

Le **NIVEAU 3 D'UTILISATION** signifie que l'**utilisation est autorisée pour produire un travail qui sera amélioré**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de citer selon les normes¹ le contenu généré par l'IAg ou de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit. Par exemple :

- Résumer ou rédiger des parties d'un texte
- Générer un texte ou un modèle d'une production et l'adapter
- Réaliser des calculs mathématiques
- Produire du code informatique
- Résoudre des problèmes complexes
- Répondre à une question
- Générer des images, ou autres contenus multimédias



Utilisation libre

Le **NIVEAU 4 D'UTILISATION** signifie qu'**aucune restriction spécifique n'est imposée**.

Dans ce contexte, la personne étudiante **est tenue de citer selon les normes¹ le contenu généré par l'IAg ou de déclarer l'utilisation qu'elle en a faite** selon les consignes fournies par la personne enseignante sans quoi l'utilisation est considérée comme un délit.

Ce niveau inclut tout ce qui précède, de l'exploration à la production, ainsi que toute autre tâche particulière jugée complexe.

À considérer avant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielles génératives

Si, en tant que personne étudiante envisagez d'utiliser un outil d'intelligence artificielle générative (IAG) lorsque l'évaluation autorise les niveaux 1 à 4 d'utilisation mentionnés précédemment.

Dans ce cas, gardez à l'esprit les éléments clés suivants.

- Vous assumez la responsabilité de tout le contenu produit, avec ou sans IAG, et intégré à votre production.
- Les produits des outils d'IAG peuvent très souvent comporter **des erreurs ou des faussetés** (hallucinations) : on doit donc impérativement valider tout contenu généré par ces outils.
- Dans l'état actuel de la Loi sur le droit d'auteur du Canada, les **productions faites par l'IAG sont du domaine public**, puisque les outils d'IAG ne sont pas reconnus comme des auteurs au sens de la Loi et que les contenus générés ne répondent pas aux critères d'une œuvre protégée, notamment aux critères d'originalité.
- L'entreprise qui fournit le service pourrait émettre certaines exigences dans ses conditions d'utilisation. Comme l'algorithme et le code informatique appartiennent à l'entreprise qui les a développés, nous devons tenir compte de ces conditions. Celles-ci pourraient également fournir des précisions relatives à la **réutilisation des données soumises (confidentialité)**.

Comment déclarer l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle générative

Dans l'esprit d'une conduite intègre et responsable, vous devez TOUJOURS mentionner de façon explicite toute utilisation de l'intelligence artificielle, conformément au Règlement des études (9.4.1 Délits relatifs aux études). De plus, à des fins pédagogiques, il est recommandé de toujours intégrer à la production les requêtes, de même que les réponses intégrales générées par les outils d'IAG. Celles-ci pourront être intégrées directement dans le corps du texte ou en note de bas de page. Les réponses longues pourraient être insérées en annexe de votre document ou dans des documents supplémentaires, selon les directives de la personne enseignante.

L'utilisation de ces deux documents s'avèrera utile, ils se trouvent sous licence libre, donc vous pouvez utiliser les tableaux et les adapter selon votre besoin:

1. [Modèle de citation](#) : Ce formulaire, à remplir par l'enseignant, donne un exemple aux étudiants de citation de l'IAG dans la réalisation d'un travail évalué ou non.
2. [Déclaration d'usage](#) : Ce formulaire, à remplir par les étudiants, doit être remis avec une réalisation afin de déclarer l'usage de l'IAG dans la réalisation, qu'elle soit évaluée ou non.

Référence

La Faculté des sciences tient à remercier le SSF pour la production des documents.

- Cabana, M. et Côté, J.-A. (2024). Balises d'utilisation des outils d'intelligence artificielle générative. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).
- Cabana, M. et Beaudet, M. (2024). Directives de déclaration de l'utilisation de l'intelligence artificielle générative dans une production étudiante. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).
- Cabana, M. (2024). Formulaire de déclaration de l'utilisation de l'intelligence artificielle générative dans une production étudiante. Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke. Sous licence [CC BY 4.0](#).