

À (RE)VOIR / CYCLE / HISTOIRE DE L'INFORMATIQUE ET DU NUMÉRIQUE

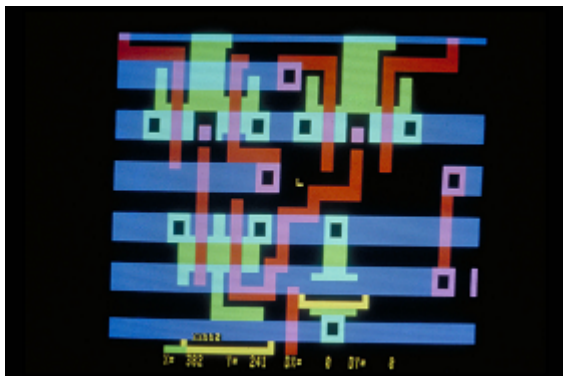
Une histoire française de l'animation numérique

Pierre Hénon revient sur les débuts de l'animation 3D par ordinateur dans les années 80 ou comment des créatifs se sont emparés de l'ordinateur pour faire des films : contraintes techniques, algorithmes, limite des périphériques de sortie, rôle de l'État avec le Plan Recherche-Image

Pierre Hénon est détenteur d'une double formation en statistique et Urbanisme. Il a enseigné à l'Université de Paris 8, à l'École des Beaux Arts d'Orléans puis à l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Ensad). Il y a coordonné des enseignements d'infographie de 1982 à 1998, créé et dirigé le post-diplôme All (atelier d'image et d'informatique), et conduit des programmes de recherche, notamment sur l'histoire de l'image de synthèse. Il a récemment publié *Une histoire française de l'animation numérique*.

+ [Tout sur les séminaires Histoire de l'informatique et du numérique](#)

Ce séminaire est organisé par : **François Anceau**, collaborateur bénévole au LIP6, **Pierre Mounier-Kuhn**, historien, CNRS, université Paris-Sorbonne, **Isabelle Astic**, responsable des collections informatique et réseaux au Musée des arts et métiers.



4 octobre 2018
14h30 - 17h

[Envoyer un courriel](#) ✉

► Entrée sur inscription gratuite : isabelle.astic@lecnam.net

► La séance sera également retransmise en direct sur internet.
Si vous êtes intéressé-e, le lien vous sera communiqué sur simple demande, au plus tard 2 jours avant la séance.