

Le titre de votre TIPE :
avec éventuellement un sous titre

Présentation de **Lucie-Hélène CUINGNET**

travail réalisé avec **Barnabé BARUCHEL**

1. Première section : le haut des slides

À propos de l'en-tête

Mise en forme du bandeau de titre

2. Faire des animations

Titre d'une slide avant la sous-section

Ici on n'a pas encore de titre de sous-section dans le badeau du haut.

Titre d'une slide dans la sous-section

Ici on a un titre de sous-section, contrairement à la slide 1

Regarder le code ici pour référencer une slide avec `\label` et la citer avec son numéro grâce à `\ref`

Ce qui apparaît dans l'en-tête

Dans la **première ligne** :

- la version courte du titre, précisée en option de `\title`
(*en option = entre crochets, avant les accolades*)
- la version courte du nom, voire des initiales, redéfinir la commande `\newcommand {\initiales }{Petit Nom}`
- la version courte de la date, précisée en option de `\date`

Dans la **deuxième ligne** :

- le numéro et le titre de la section, sauf si le numéro est nul
s'il est précisé en option de `\section` le titre court est utilisé
- le numéro et le titre de la sous-section, sauf si le numéro est nul
s'il est précisé en option de `\subsection` le titre court est utilisé

Titre de la slide sans lettre descendant sous la baseline

Pour régler ce problème, utiliser la commande `\esp` à la fin du titre,
Cf. slide suivante

Titre de la slide sans lettre descendant sous la baseline

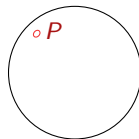
Ici c'est mieux non ?

Titre de la slide qui marche tout seul grâce au q et au g

1. Première section : le haut des slides

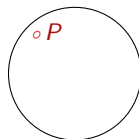
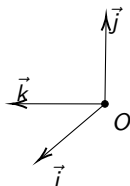
2. Faire des animations

Exemple avec tikZ - v1



P : point réel

Exemple avec tikZ - v1

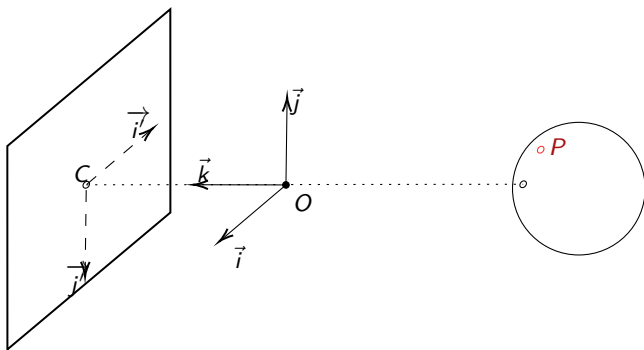


P : point réel

O : objectif de la caméra.

(i, j, k) : axes du repères associées à la caméra.

Exemple avec tikZ - v1



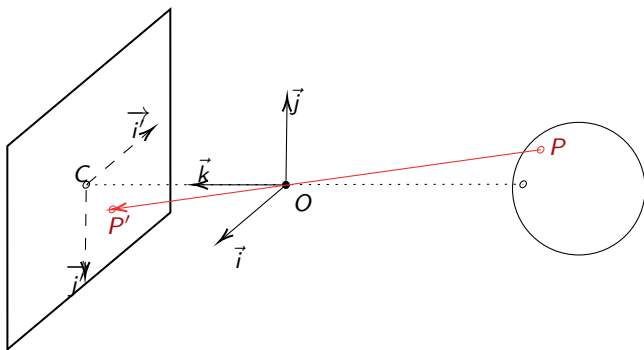
P : point réel

O : objectif de la caméra.

(i, j, k) : axes du repères associées à la caméra.

π : plan image de la caméra

Exemple avec tikZ - v1



P : point réel

O : objectif de la caméra.

(i, j, k) : axes du repères associées à la caméra.

π : plan image de la caméra

P' : point image de P