

Programmation Graphique I



Présentation

Description

- 1- Approfondir la maîtrise des transformations géométriques permettant le déplacement de primitives graphiques dans un espace cartésien 3D ainsi que leurs projections dans l'espace camera, l'espace d'affichage et l'espace de texture.
- 2- Approfondir les principaux modèles d'éclairage permettant un rendu semi-réaliste de primitives 3D soumises à des sources de lumière
- 3- Approfondir les grands principes liés à l'animation, notamment la maîtrise de la boucle d'affichage ainsi que les méthodes d'interpolation de trajectoires.
- 4- programmation du pipeline de rendu à l'aide de shaders.