

Programmation 3D



Composante
ENSEIRB-
MATMECA

Présentation

Code interne : EI9IT386

Description

Le but de cette UE est de s'initier à l'informatique graphique à travers du cours intégrés et des travaux pratiques. L'initiation porte sur le rendu dit offline avec l'implémentation d'un mini logiciel de lancer de rayon (ray-tracing) ainsi que sur le rendu temps réel à l'aide de GPU via l'API OpenGL.

Pré-requis obligatoires

Programmation C/C++

Informations complémentaires

Programmation 3D, OpenGL, lancer de rayons

Modalités de contrôle des connaissances



Évaluation initiale / Session principale - Épreuves

Type d'évaluation	Nature de l'épreuve	Durée (en minutes)	Nombre d'épreuves	Coefficient de l'épreuve	Note éliminatoire de l'épreuve	Remarques
Contrôle Continu Intégral	Contrôle Continu			1		Une soutenance est prévue à la fin du semestre.

Infos pratiques

Contacts

Mathieu Faverge

✉ Mathieu.Faverge@bordeaux-inp.fr