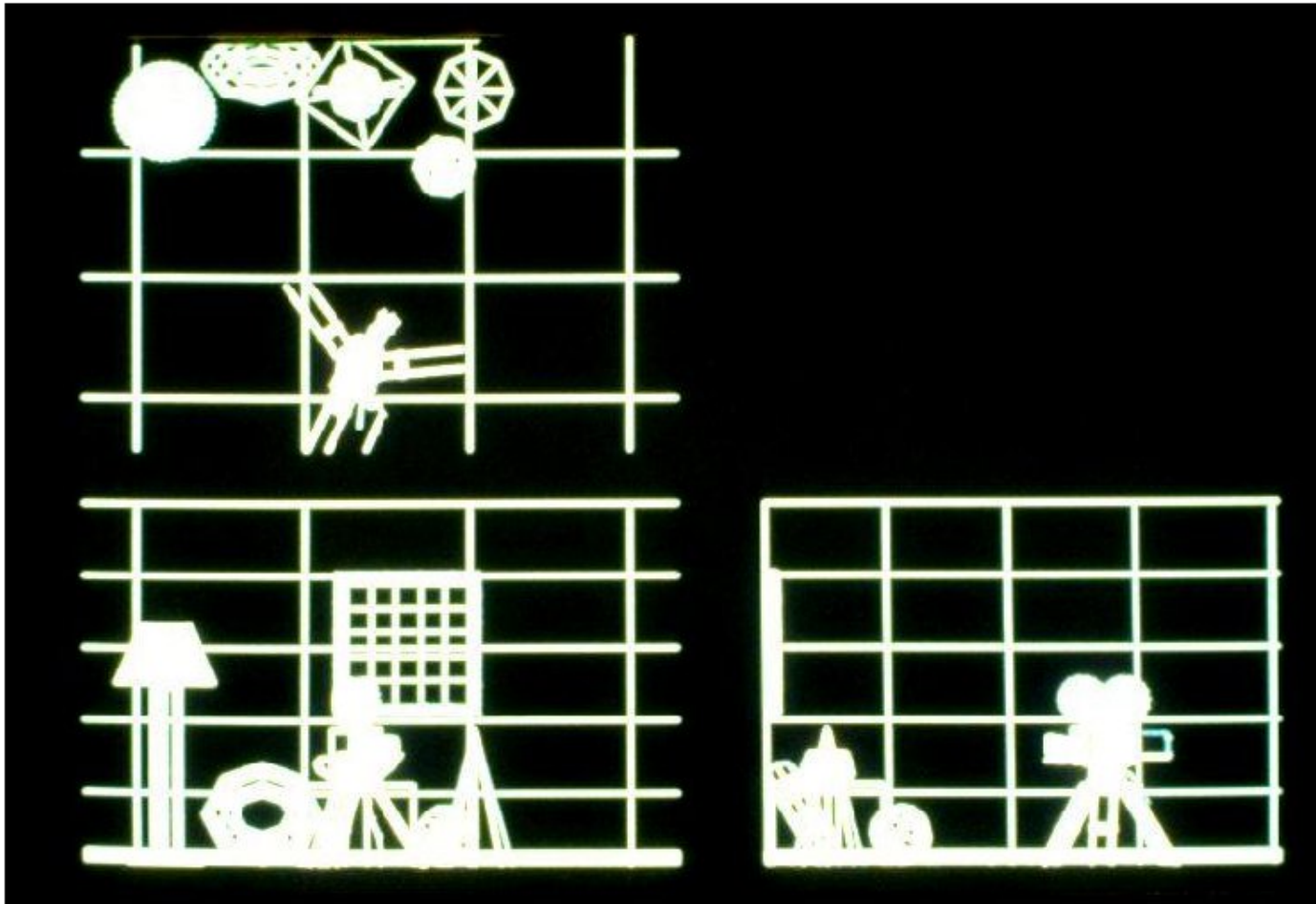


# Synthèse d'images

- Objectifs
  - Connaître les modèles et algorithmes fondamentaux intervenant dans la synthèse d'images
  - Exemples sur les diapos suivantes
  - Applications en C-OpenGL

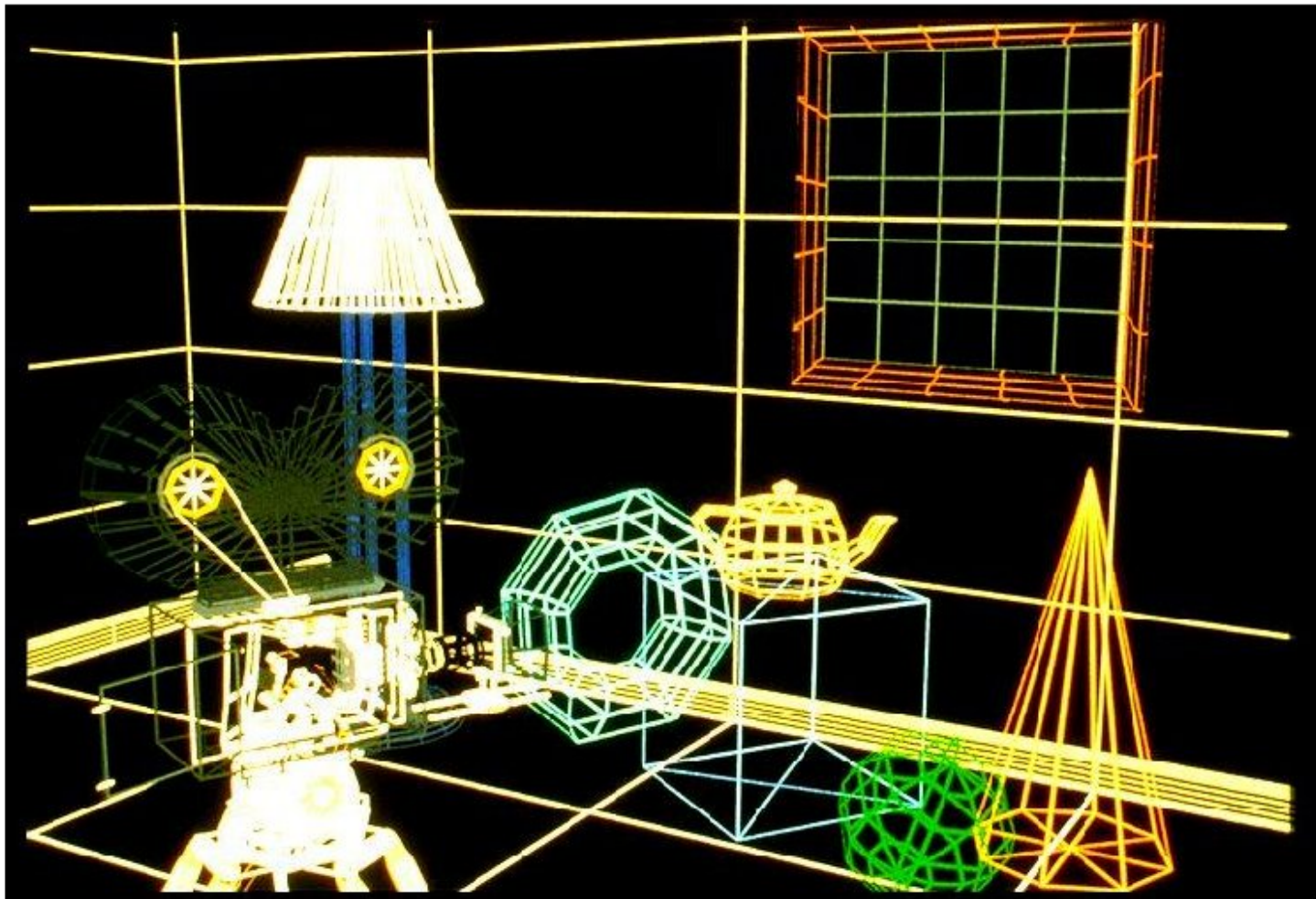
# Géométrie

- Objets définis par maillages: points et faces

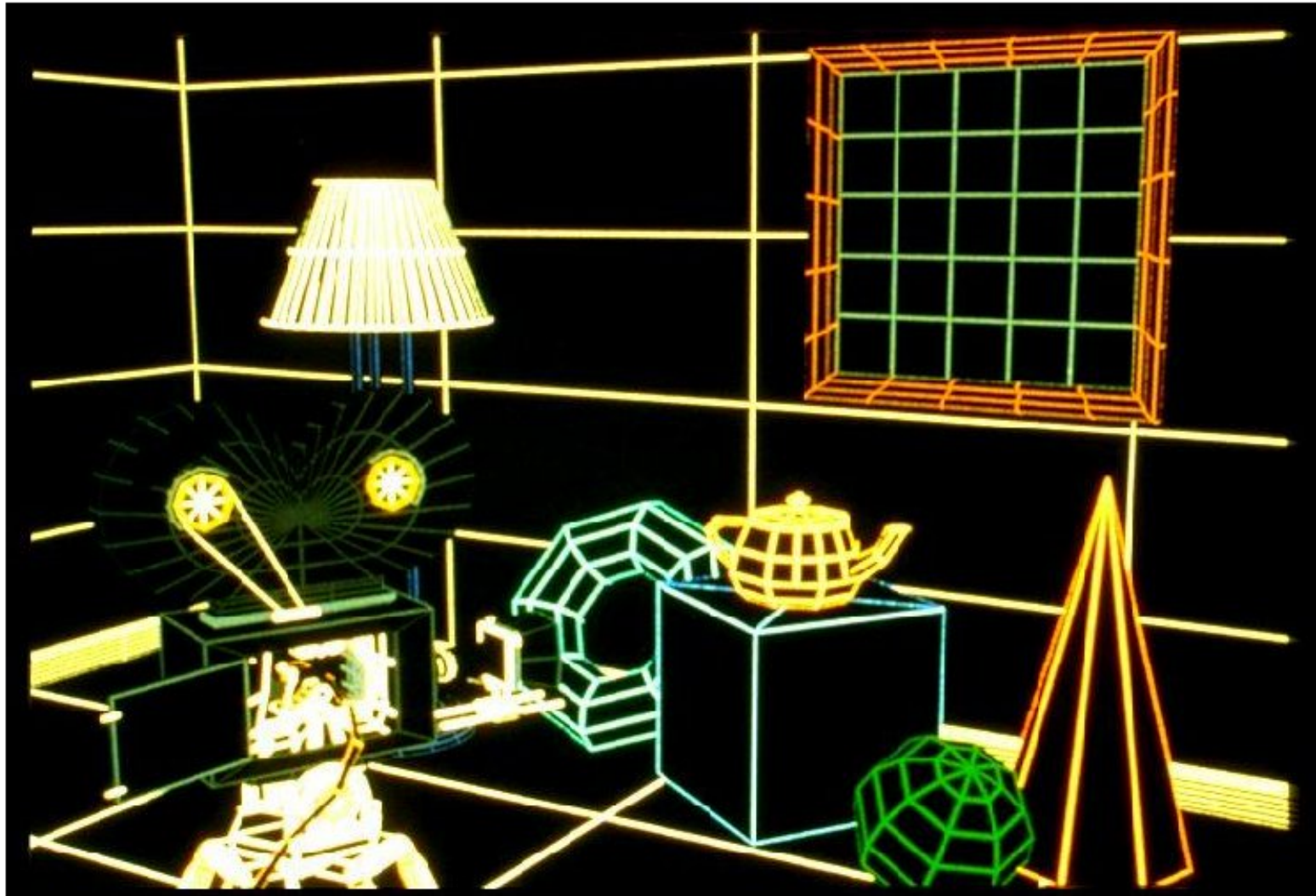


# Transformations géométriques

- Projection de 3D vers 2D

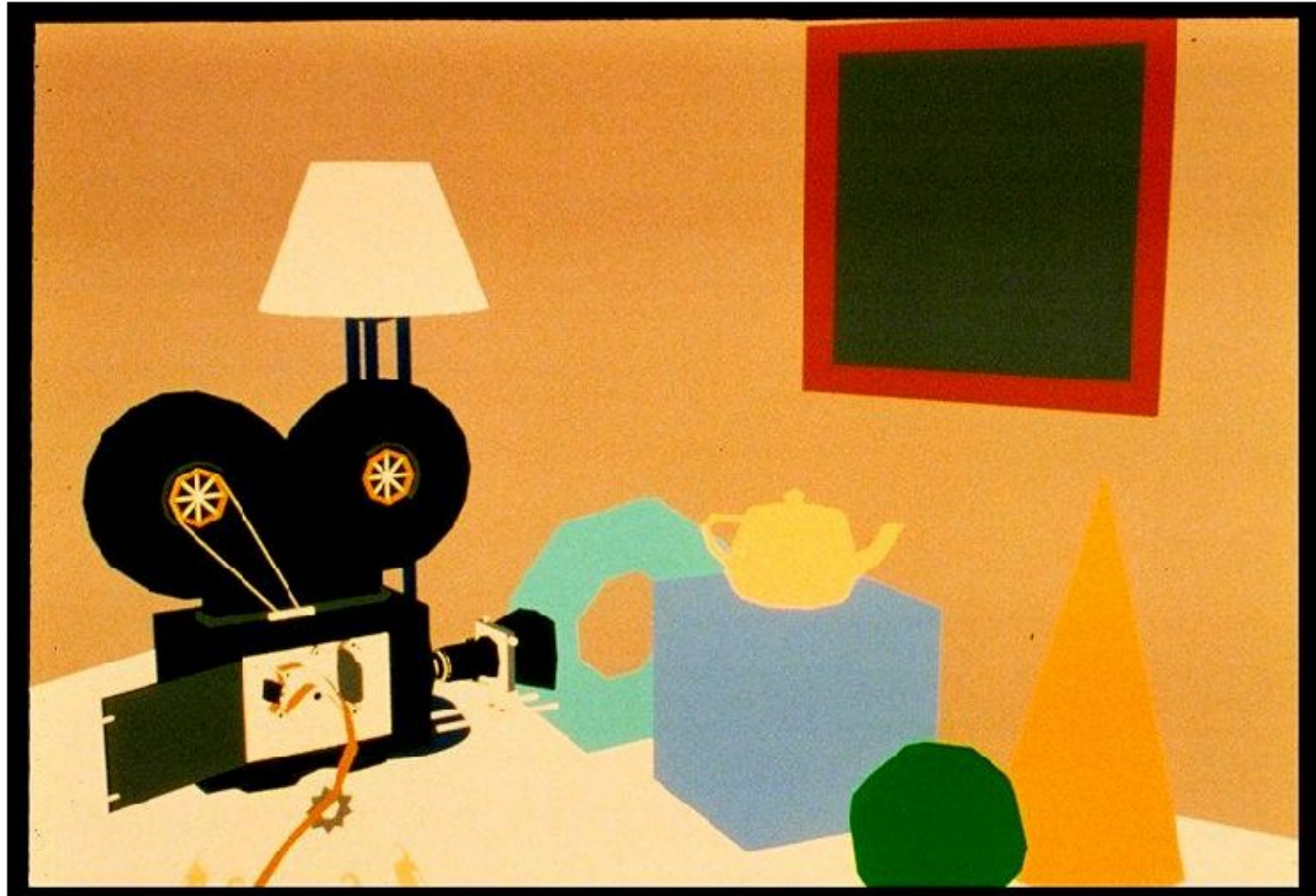


# Elimination de parties cachées

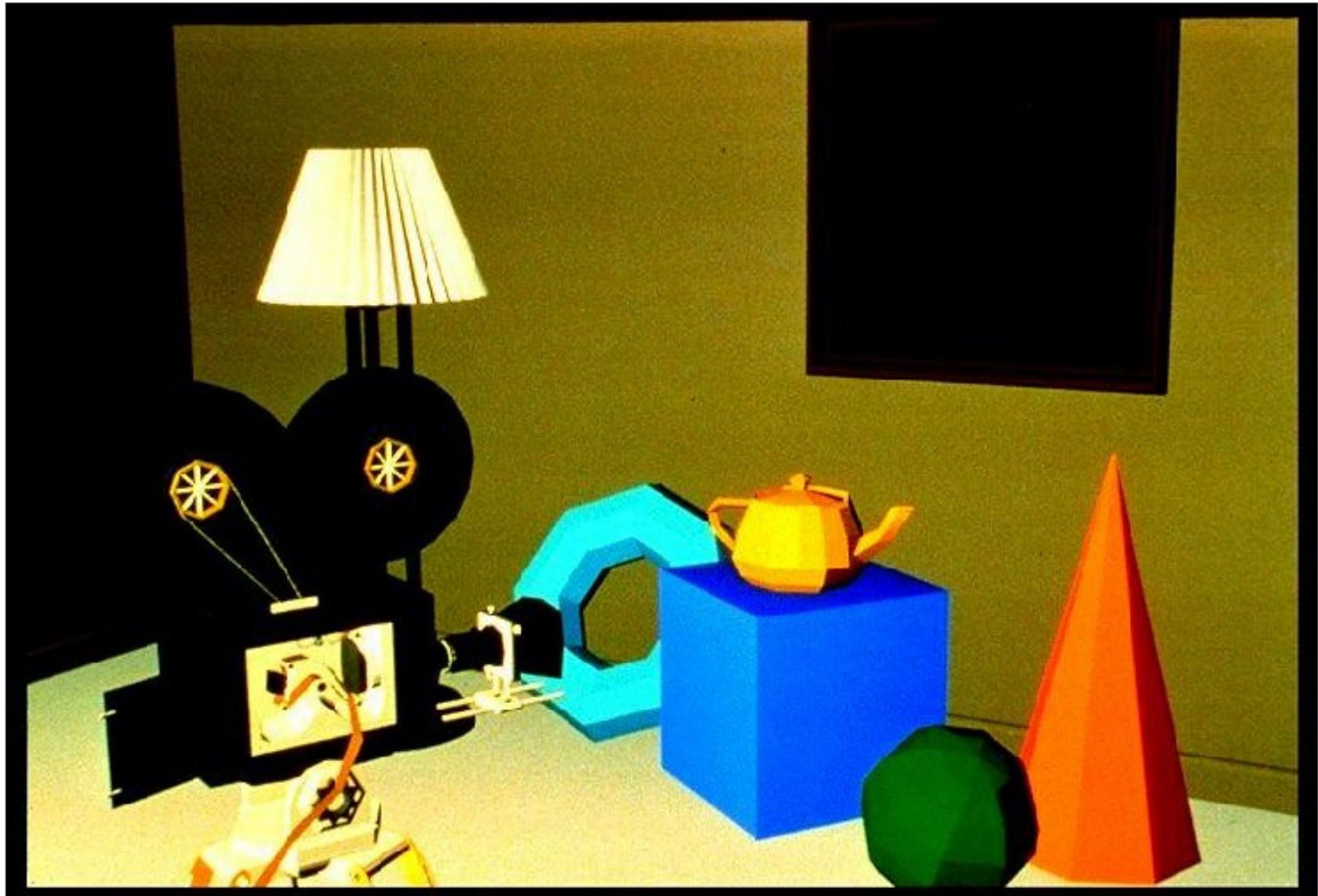


Done

# Remplissage plat

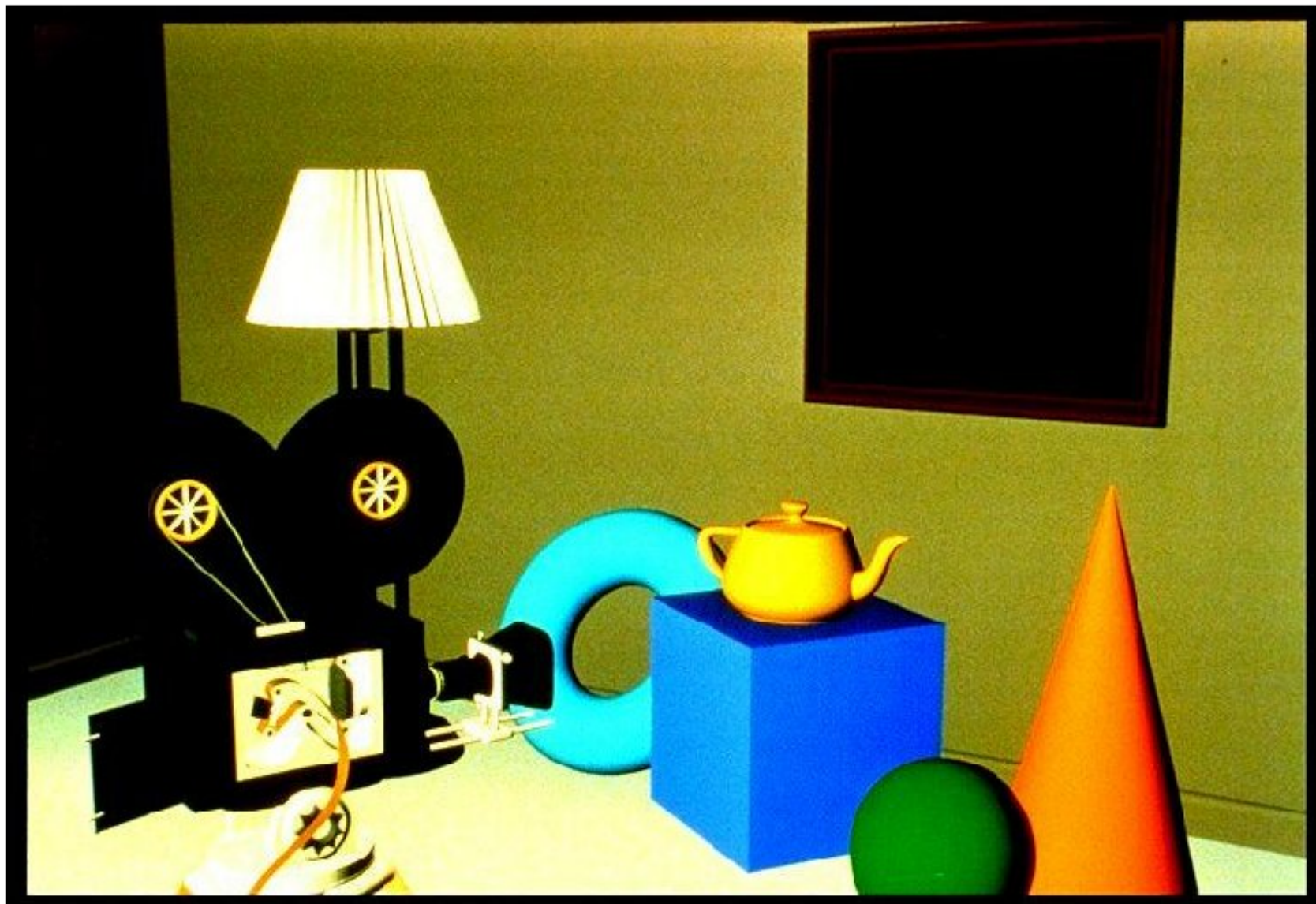


# Facettes et normales



Done

# Interpolations



# Matériaux



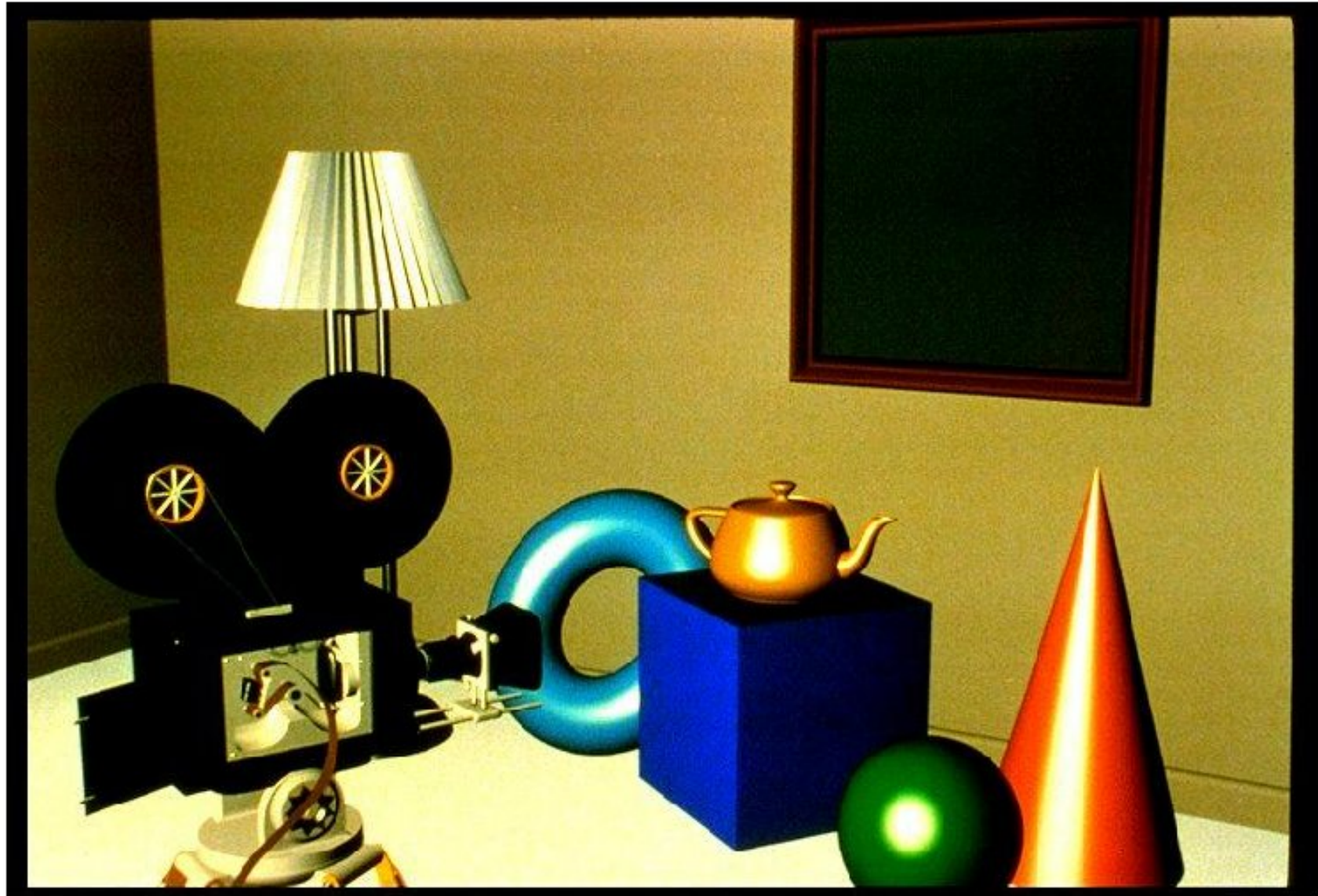
Done

# Rendu par pixel



Done

# Maillages avancés



# Lumière



Done

# Textures

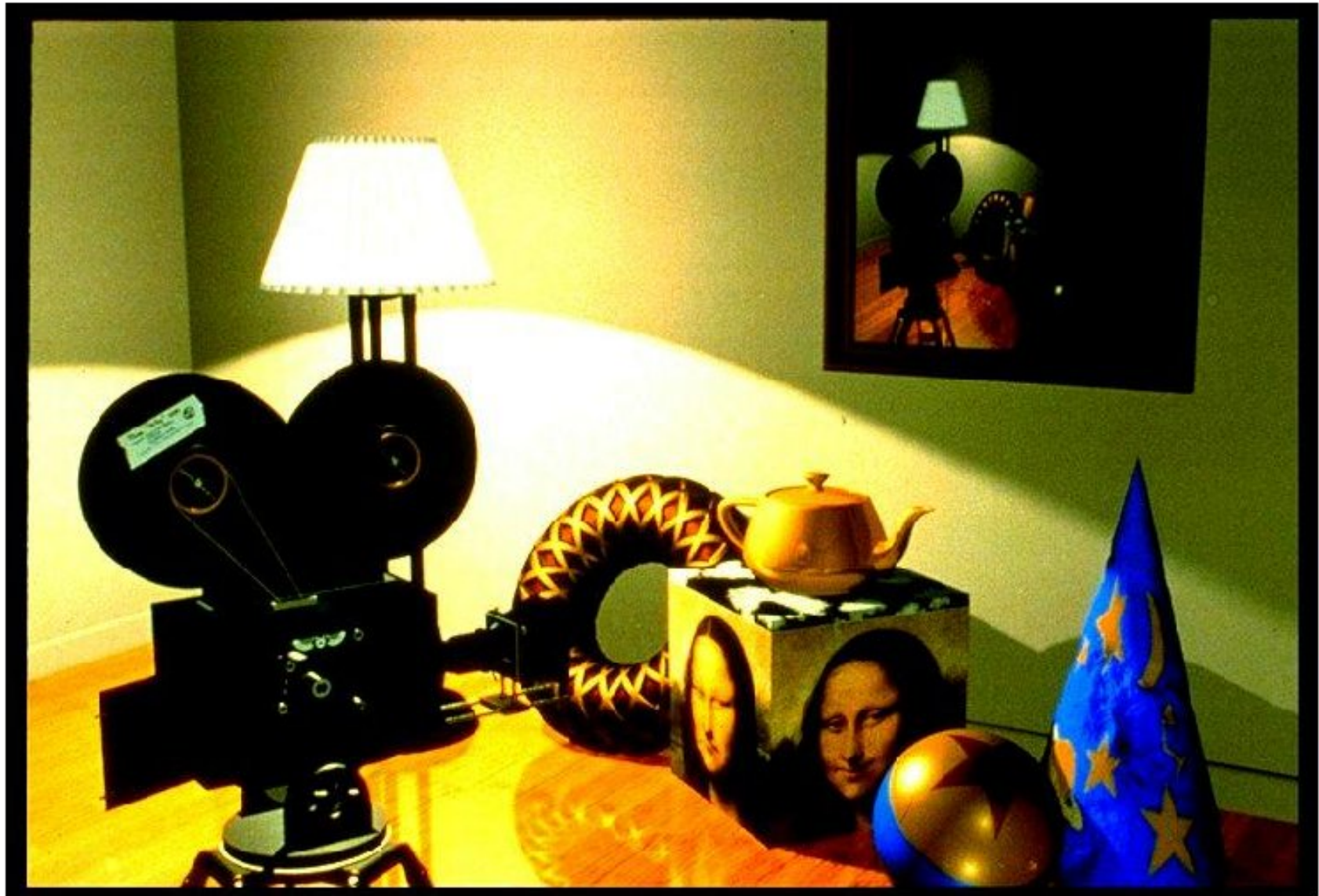


Done

# Ombres



# Réflexions



Done