ENSEIRB-MATMECA

# Programmation 3D

École / Prépa
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.

### Heures d'enseignement

| | | |
|---|---|---|
| CI | Cours Intégrés | 18h |

### 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