

Enseignant(s)

BENGOUGAM Malek

Email(s)

mbengoug@myges.fr

Projet OPENGL (conjoint avec C++)

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet : **Programmation graphique OpenGL**

Formations : **4A - Groupe 3DJV1 || Groupe 3DJV2 ||**

Nombre d'étudiant
par groupe : **2 à 4**

Règles de constitution des groupes: **Libre**

Charge de travail
estimée par étudiant : **15,00 h**

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet : **Imposé**

Rendu OpenGL du projet commun C++

Dans un cadre commun avec le projet C++, effectuer le rendu du jeu (y compris la GUI) en OpenGL moderne en utilisant donc exclusivement du rendu avec SHADERS et SANS fonctionnalités dépréciées.

3 Détails du projet

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)

Etre à l'aise avec l'API OpenGL moderne ainsi que les notions mathématiques fondamentales requises en infographie (matrices, vecteurs, projections...)

Descriptif détaillé

Dans un cadre commun avec le projet C++, effectuer le rendu du jeu (y compris la GUI) en OpenGL moderne en utilisant donc exclusivement du rendu avec SHADERS et SANS fonctionnalités dépréciées.

Attention, AUCUNE librairie mathématique ou de gestion de scène ne doit être utilisée, tout doit être fait par vous même !

Il est néanmoins permis d'utiliser des bibliothèques facilitant le chargement de texture, création de polices de caractère etc..., tant que ces bibliothèques ne font aucune référence directe à OpenGL.

Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)

Outils informatiques à installer

4 Livrables et étapes de suivi

5

Soutenance

Durée de présentation
par groupe :

20 min

Audience :

Type de présentation :

Précisions :