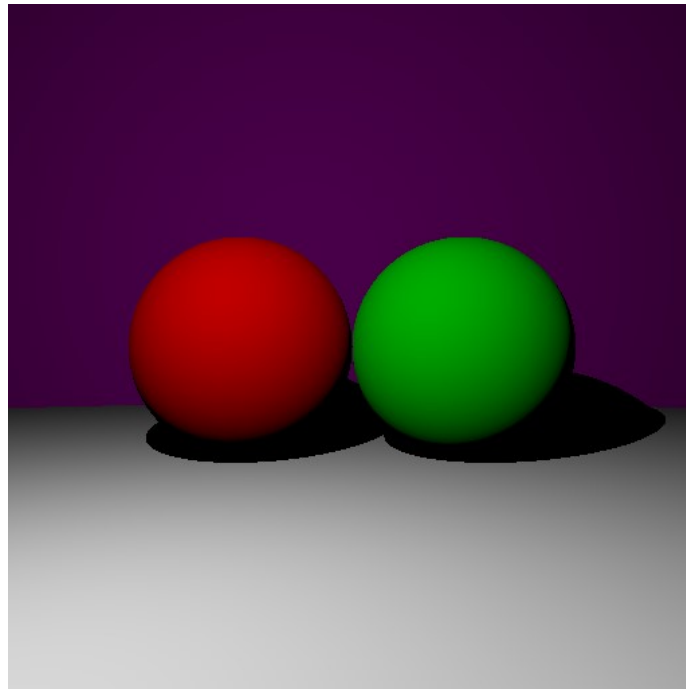


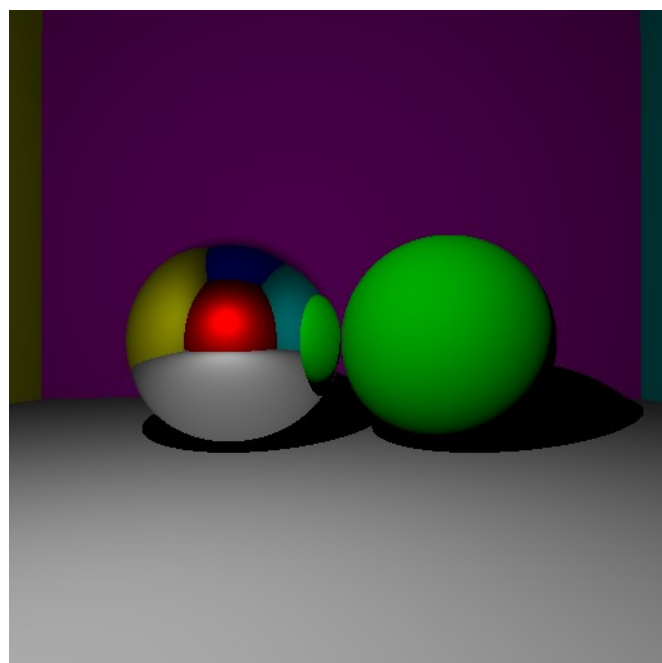
## Rapport – Informatique graphique

Dans ce cours d'informatique graphique, les points suivants ont été développés :

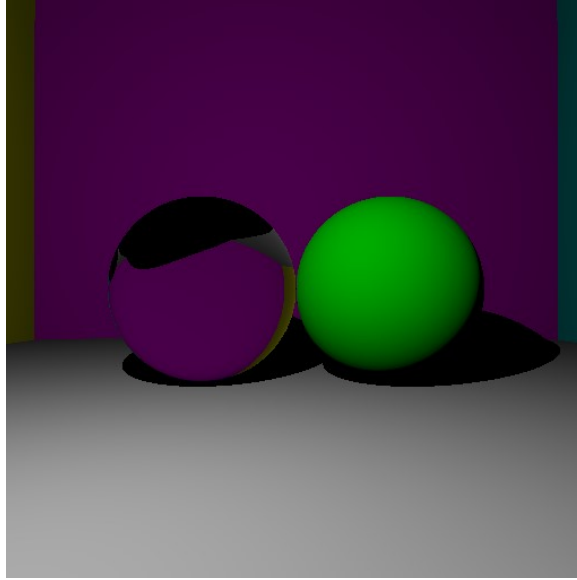
### **1) L'affichage simple de sphères colorées avec leurs ombres**



### **2) Le miroir parfait**

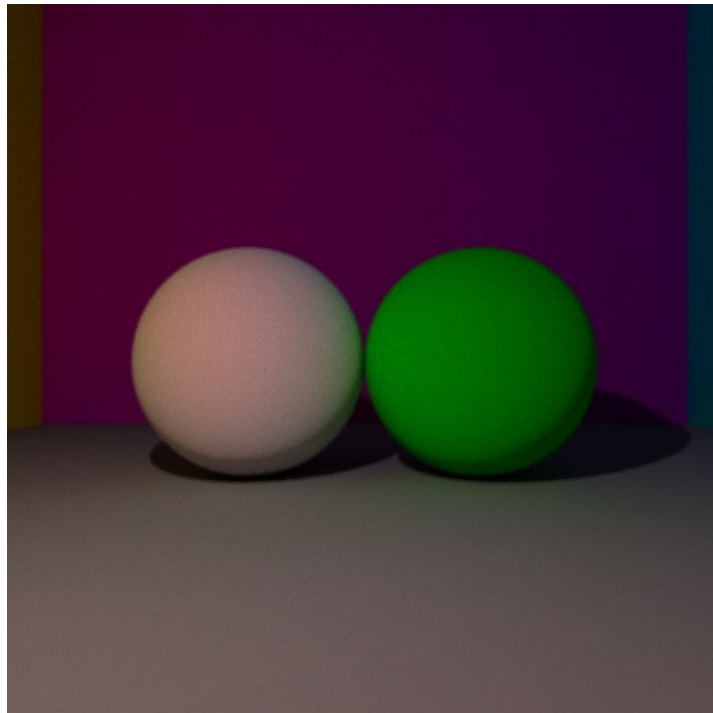


### 3) La sphère transparente

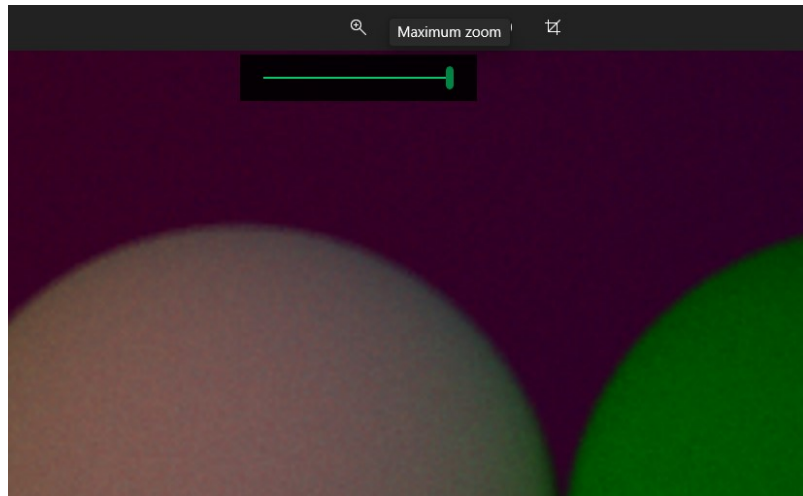


### 4) L'éclairage indirect

Avec une intensité lumineuse égale à  $10^9$ , un nombre de rayon par pixel de 80 et un nombre de rebonds maximum des rayons de 2, la sphère blanche est légèrement colorée sur les côtés.



## 5) L'anti-aliasing



## 6) La profondeur de champs

