

Vous avez été recruté par une société qui compte utiliser LuxCoreRender comme backend de rendu pour sortir des copies d'écran de qualité d'un render temps réel. Peu de gens ont de l'expérience sur cet outil, votre entreprise voit en vous l'homme, la femme, de la situation.

Dans un premier temps tracé un diagramme avec le cycle de vie de la création des objets lors du rendu d'une scène. Il n'a pas besoin d'être exhaustif mais il doit bien mettre en évidence les grandes phases de l'application (diagramme de séquence UML).

Mettez en place une scène d'exemple pour tester les modifications que vous allez faire. Une fois cela mis en place implémentez un nouveau type de matériel, le checkboard, qui met de suite un checkboard pattern matte sur un objet. Il s'agit d'un pattern très souvent utilisé pour le débogage.

