

Compte-rendu du TP6 de Synthèse d'image

INFO4 Polytech Grenoble
Chevrier-Pivot Yohan

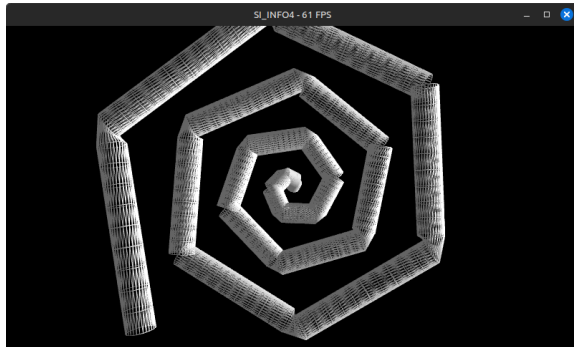
Tessellation

Tessellation control shader

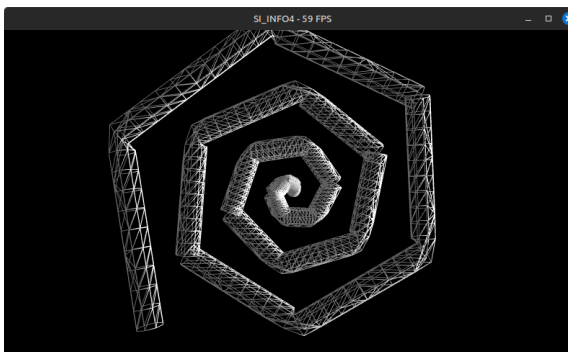
Tous les paramètres à 8



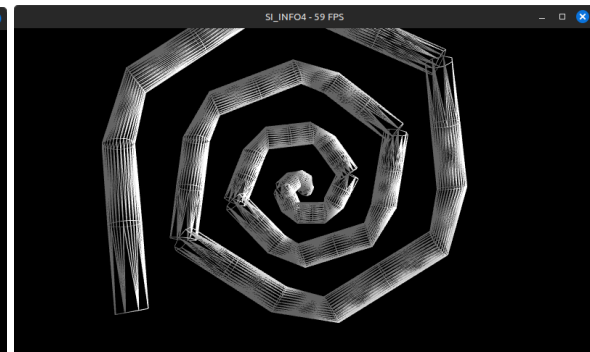
Tous les paramètres à 30



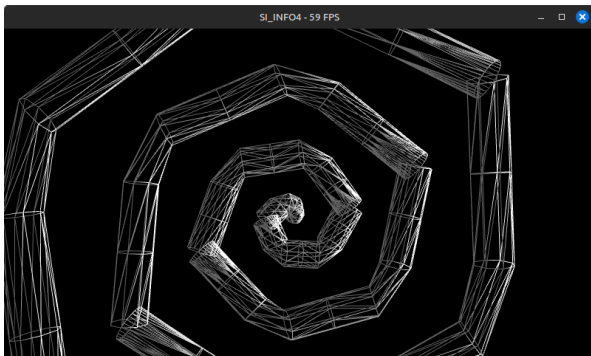
`gl_TessLevelInner[0] = 30.0f`



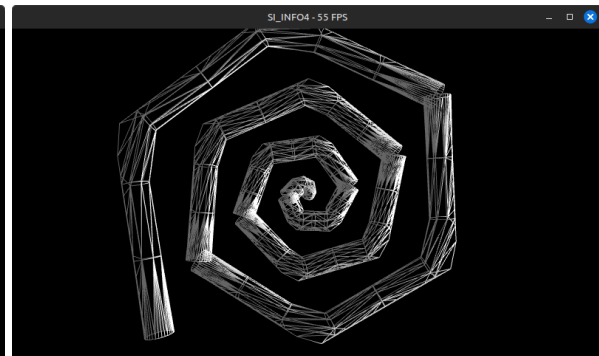
`gl_TessLevelInner[1] = 30.0f`



`gl_TessLevelOuter[0] = 30.0f`

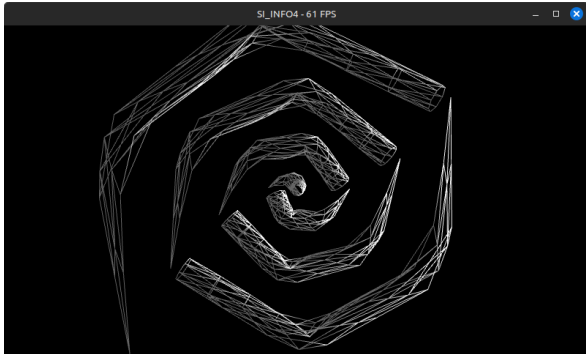


`gl_TessLevelOuter[i] = 30.0f`

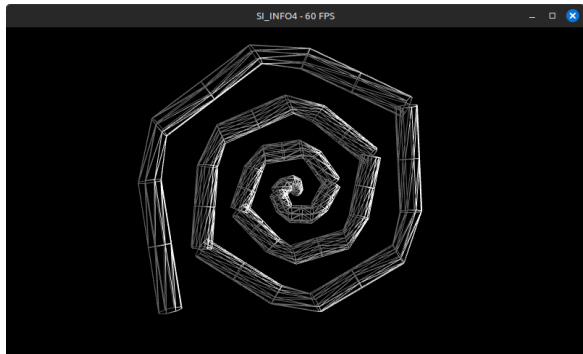


Tessellation evaluation shader

Triangle

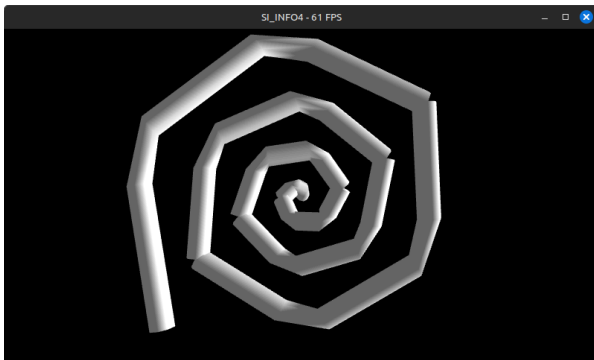


Quads



Geometry shader

Triangle strip



Line strip



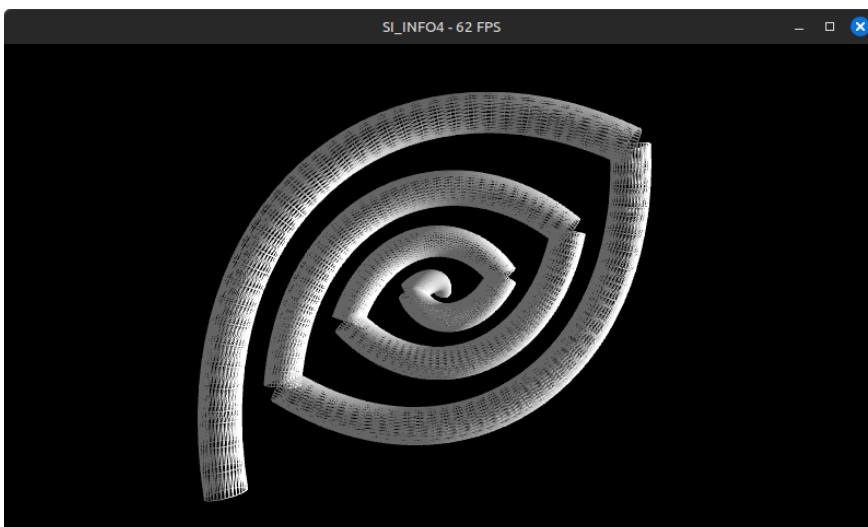
Courbes de bézier

Algorithme de De Casteljau

Modification des calculs en utilisant l'algorithme de De Casteljau

combinaison barycentrique de $b[0]$ $b[1]$, $b[1]$ $b[2]$ et $b[2]$ $b[3]$ pour former b_{10} , b_{11} et b_{12} puis combinaison de ces résultats jusqu'à arriver à un seul point.

La tangente au point p correspond au vecteur entre les 2 points dont leur combinaison permet de calculer le point p .



Lissage des raccords entre les courbes

On modifie les points correspondants au raccord des courbes (modulo 3) en faisant une moyenne entre le point d'avant et d'après.

