

Rapport final de TIPE

PEREIRA Romain

4 Juin 2017

Sommaire

1	Introduction	1
2	Corps principal	2
2.1	Modalités d'action	2
2.2	Restitution des résultats	2
2.3	Analyse - Exploitation - Discussion	2
3	Conclusion générale	3
4	Références	4

Préambule

Les algorithmes de rendu graphique en temps réel consistent à générer des images numériques, qui sont calculées et affichées suffisamment rapidement pour faire l'illusion de continuité sur l'œil humain.

Mon travail s'est limité à l'étude de grille uniforme bi-dimensionnel sur-elevés, basée sur des champs de hauteurs. On peut ainsi simuler un relief. Ce TIPE décrira leur processus de rendu, les structures de données utilisées pour les stocker en mémoire et une brève étude sur la génération de la carte de hauteur de procédure.

1 Introduction

2 Corps principal

2.1 Modalités d'action

2.2 Restitution des résultats

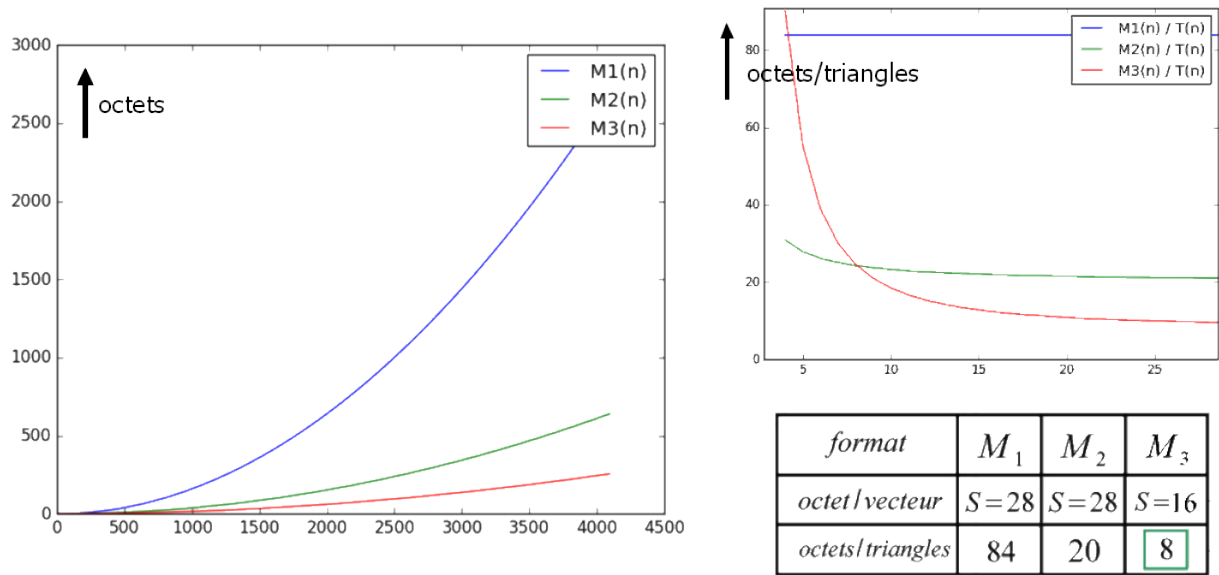


Figure 1: Utilisation mémoire d'un terrain de coté à n points

2.3 Analyse - Exploitation - Discussion

3 Conclusion générale

4 Références