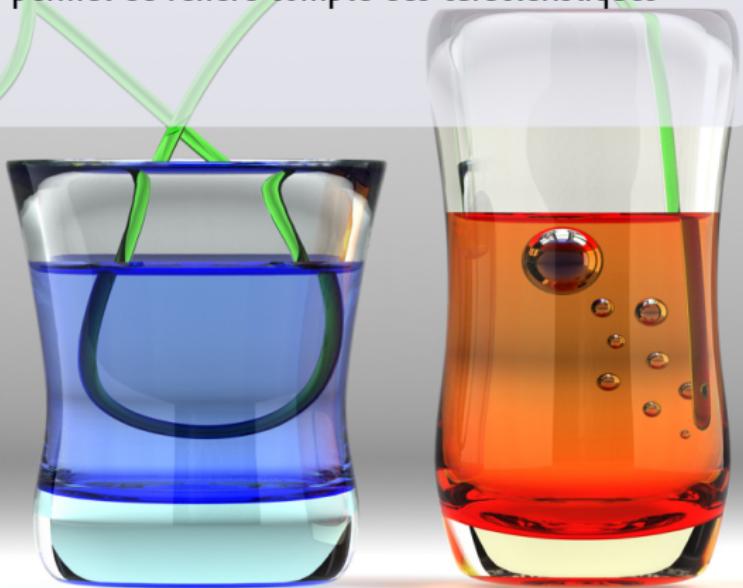


Rendu d'images 3D par lancer de rayons

Un **algorithme performant** qui permet de rendre compte des caractéristiques géométriques de la lumière.



Principe

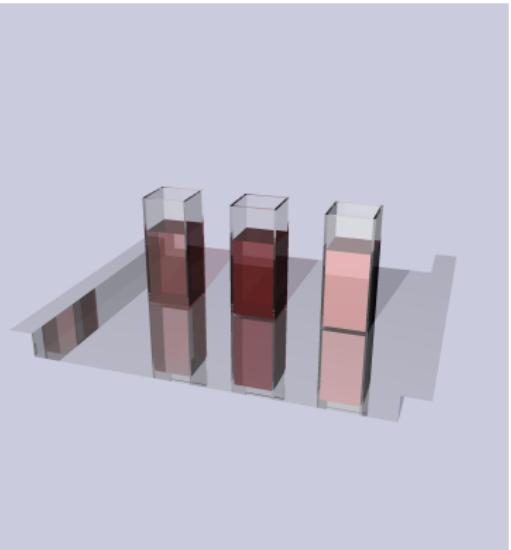
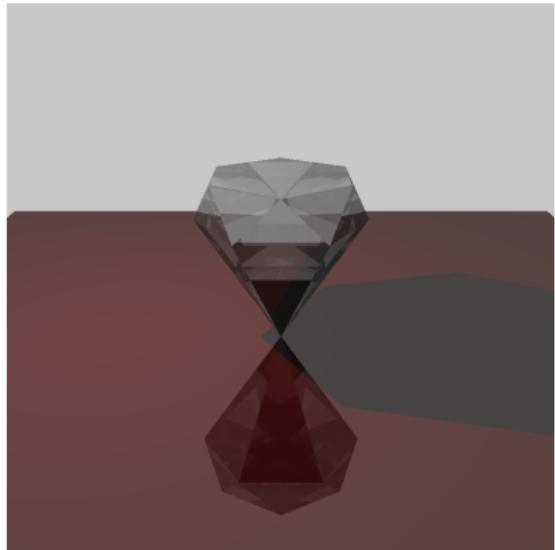
À partir d'une description d'un ensemble d'objets aux propriétés géométriques et visuelles différentes, on produit l'image que pourrait voir un observateur en suivant le parcours inverse de la lumière.



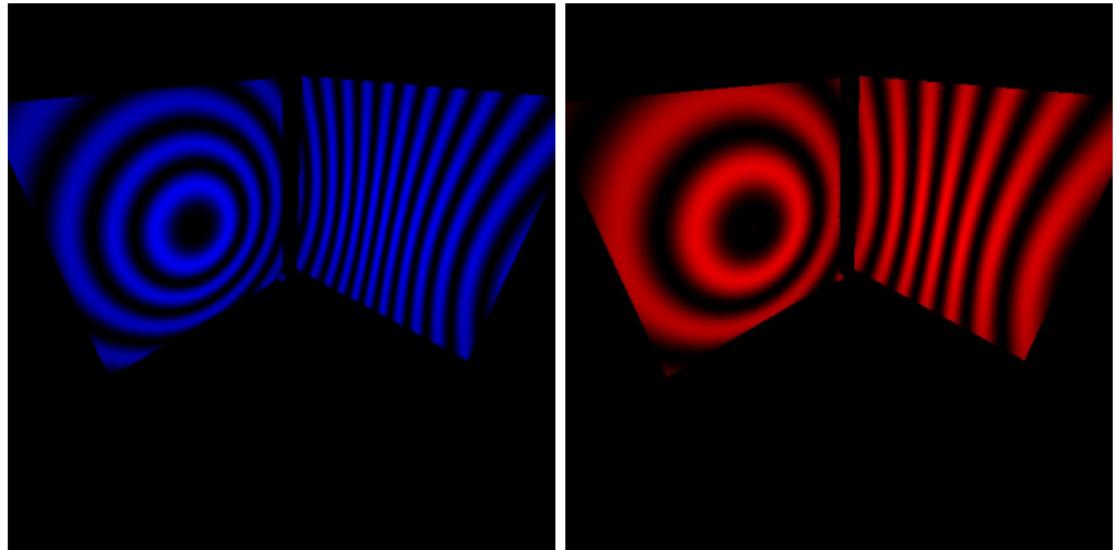
Objectifs

- ▶ Concevoir, programmer et évaluer un programme simple de rendu d'images 3D.
- ▶ Y prendre du plaisir.

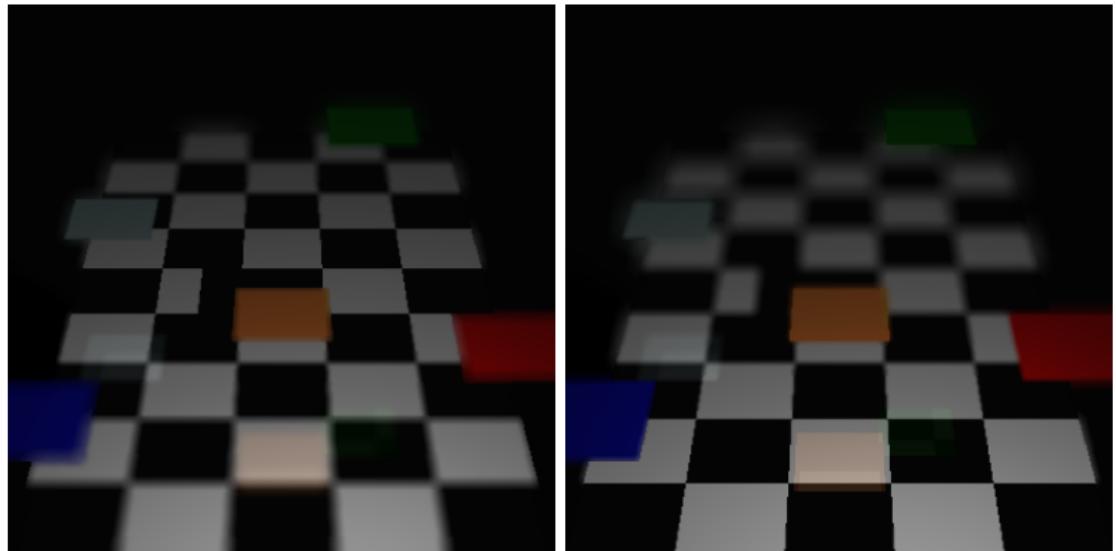
De la réfraction



Des interférences



Du flou de profondeur



Et pour s'amuser avec des sphères...

