

Question 1

Quelles sont les différences entre les codages GIF et JPEG ?

Question 2

Que sont les tri-strips ? Pourquoi sont-ils intéressants pour modéliser un objet 3D ?

Question 3

Donnez les données nécessaires et les différentes étapes permettant de faire du coloriage de type gouraud ?

Question 4

Pourquoi interpoler les profondeurs pour l'algorithme du Z Buffer ?

Question 5

Comment calcule-t-on les normales aux faces ? Aux sommets ? A quoi servent-elles ?

Question 6

Donner le principe des géométries englobantes. Pourquoi accélère-t-elle le traitement des collisions ?

Question 7

Expliquer l'algorithme du lancer de rayon permettant de gérer la réflexion et la transparence.

Question 8

Classez les types d'images GIF, PNG, TIFF, JPEG, BMP dans les deux catégories compression avec perte ou compression sans perte.

Question 9

Quels sont et à quoi servent les différents buffers d'une API 3D ?