

Sommaire

Introduction à l'imagerie de synthèse

- Histoire et évolutions
- Concepts fondamentaux: modélisation, rendu, shading

Modélisation 3D

- Primitives, topologie, UV mapping
- Techniques de modélisation polygonale et NURBS
- Texturing et shading
 - Maps (diffuse, specular, normal, roughness)
 - Physically Based Rendering (PBR)
- Éclairage et rendu
 - Types d'éclairage, radiosit , ray tracing
 - Techniques de rendu r aliste et non r aliste
- Animation et simulations
 - Squelettes, skinning, morphing
 - Simulations de fluides, particules, tissus
- Post-production et composition
 - Compositing, nodes, correction colorim trique
- Projets et workflows
 - Pipeline, ing nierie logicielle et optimisation
- Annexes techniques
 - Formats de fichier, standards de l'industrie, ressources

Option B Sommaire bas  sur l'auteur (M. Bret) et l' dition exacte

- Peux-tu me confirmer l' dition ou l' diteur (ann e, collection) Cela m'aide   te donner un sommaire chapitre par chapitre pr cis et fid lement align  sur le livre que tu poss des.

Option C D tails sp cifiques que tu souhaites

- Veux-tu un r sum  chapitre par chapitre (si tu as l' dition exacte) ou un aper u par grandes sections
- Pr f res-tu un focus sur des notions techniques PBR, shaders, lighting) ou sur le pipeline complet mod lisation   la post-production
- Souhaites-tu des d finitions rapides des termes cl s et des exemples pratiques exercices simples