

Sommaire

Partie I – Fondements de la programmation graphique

1. Introduction au graphisme temps réel
2. Architecture vidéo des PC
3. Modes graphiques VGA
4. Gestion de la mémoire vidéo
5. Affichage et manipulation des pixels

Partie II – Techniques graphiques 2D

6. Tracé de lignes
7. Dessin de cercles et d'ellipses
8. Remplissage de surfaces
9. Gestion des couleurs et des palettes
10. Animation 2D
11. Double buffering et page flipping

Partie III – Optimisation graphique

12. Programmation en langage C et assembleur
13. Optimisation des accès mémoire
14. Accélération des routines graphiques
15. Mesure et amélioration des performances

Partie IV – Graphisme 3D

16. Bases mathématiques de la 3D
17. Transformations géométriques
18. Projections et perspectives
19. Gestion des polygones
20. Suppression des surfaces cachées
21. Éclairage et rendu

Partie V – Animation et moteurs graphiques

22. Animation 3D temps réel
23. Texture mapping
24. Gestion de la visibilité
25. Arbres BSP (Binary Space Partitioning)
26. Construction d'un moteur graphique

Annexes

- Structures de données graphiques
- Routines VGA avancées
- Bibliothèque de code source
- Références et index

