

Université L'arbi en mhidi
Faculté des sciences exactes et des sciences de la nature et de la vie
Département d'informatique
Master01 : Vision artificielle
Synthèse d'images

TP04

Le but de ce TP est d'appliquer les notions vues dans le cours d'OpenGL :

- La projection
- La perspective
- L'utilisation de l'algorithme Z-Buffer

Exercice :

Ecrivez le code Open GL pour dessiner un cube avec 6 faces, en définissant :

- La projection perspective avec un angle de vision égal à 70.
- Placement de la caméra à la position (3.4.2), le centre de vision est (0.0.0) selon l'axe Z
- Avec l'élimination des parties cachées