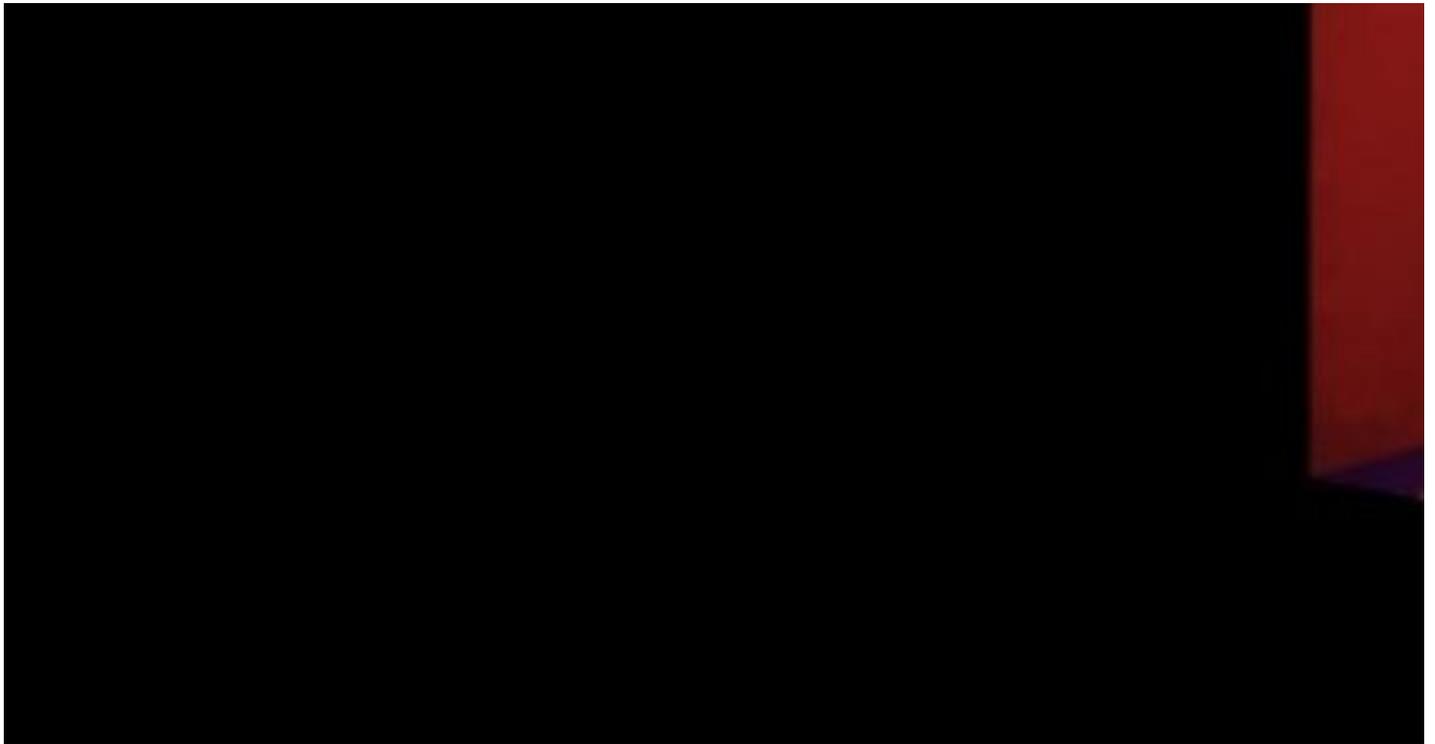


L'état d'avancement de la dynamique d'illumination globale dans les jeux vidéo

Publié le 21 mars 2022 – Mis à jour le 5 mai 2022

[Mémoire] Le mémoire de Benoit Toth s'articule autour de l'explication des méthodes et du fonctionnement d'illumination globale dynamique dans les jeux vidéo. Il énumère également les avantages et les inconvénients de ce procédé.



L'illumination globale réaliste est extrêmement coûteuse. Les jeux vidéo ont préféré souvent la pré-calculer, en sacrifiant l'éclairage dynamique ou la géométrie géométrie mobile. Cependant, de plus en plus de solutions entièrement dynamiques émergent.

L'illumination globale (GI) a toujours été un élément clé du rendu pour obtenir une scène réaliste dans un jeu vidéo. La GI est la combinaison de l'éclairage direct, la lumière directement émise par une surface ou reçue par une source lumineuse, et de l'éclairage indirect, la lumière qui rebondit de surface en surface. L'éclairage indirect est le principal problème que nous nous efforçons de résoudre en temps réel pour obtenir une belle GI.

MÉMOIRE COMPLET

👉 | Informatique | Innovation | Jeux | Numérique

Contact

Benoit Toth
benoit.tothdenimal@gmail.com

Liens

[Portfolio](#)

[Mémoire complet](#)

