

Série2: Pipeline graphique

Exercice 1

1. Définir la notion d'un pipeline graphique
2. Quelles sont les différences entre le CPU et le GPU ?
3. Quelle est le rôle d'utilisation des GPUs dans la synthèse d'image.
4. Comment on peut construire un pipeline ?

Exercice 2

Retrouvez le type de pipeline correspond à ces tâches :

- transformation modèle-vue
- assemblage des primitives
- définir la couleur de chaque pixel
- traiter les sommets et leurs attributs
- rejeter les vertex qui sont à l'extérieur de pyramide de vision
- éclairage et teinte des vertex
- construction des pixels à partir des vertex
- normalisation des coordonnées des vertex

Exercice 3

Répondez par vrai ou faux :

- Les étapes d'un pipeline graphique classique sont des étapes programmables
- La caméra virtuelle est caractérisée par une position et une direction
- Le vertex shader est une étape de pipeline classique
- Pour modifier la position d'un objet, on utilise une géométrie shader
- Un pipeline dynamique contient des étapes programmables