

## Cahier des charges pour travail de bachelor

---

Titre:	<b>Didacticiel pour les shaders en OpenGL</b>
N° projet:	<b>11INF-TB203</b>
Etudiant:	<b>MAGRI Christophe</b>
Professeur:	<b>CHATELAIN Pierre</b>

---

### **Situation initiale :**

Ce travail fait suite au projet 11INF-TP203.

### **Buts du projet :**

- Il s'agit maintenant de réaliser un didacticiel qui permettra à un utilisateur de comprendre ce qu'est un programme de shaders et comment le réaliser.

### **Démarche proposée :**

- La démarche proposée est la suivante :
  - Analyser la façon la plus conviviale pour créer un didacticiel sur la base du programme existant (en particulier, quelles sont les boîtes de dialogue qui pourraient le mieux aider à comprendre le fonctionnement des shaders déjà réalisés).
  - Bien montrer en particulier l'existence et la différence entre un « vertex shader » et un « fragment shader » (on laissera de côté les « geometry shaders »).
  - Ajouter des shaders simples mais spectaculaires, toujours avec un dialogue convivial pour pouvoir agir au mieux sur leurs effets.
  - Ajouter un programme de shader pour les ombres (toujours avec boîtes de dialogue conviviales). Le projet de référence pour les ombres se trouve :  
P:\Formation\010-Bachelor\040-TravailBachelor\Archives\2010\INF\10INF-TB208-ShadowsVolumes

### **Contraintes :**

On utilisera Qt pour le développement et OpenGL pour le graphisme 3D.

Les directives de travail sont détaillées dans le document annexe.

St-Imier, le 16 mai 2011 / PCH

Les parties ci-dessous déclarent accepter le contenu du présent cahier des charges.

Un exemplaire est remis à chaque partie.

Etudiant :

Professeur :

.....

.....

**Distribution**

Etudiant concerné  
Filière informatique  
Expert