



Forum: Moteurs de rendu

Topic: [Pixelvore] MOLE, le moteur de rendu des taupins (gros up p.4)

Subject: Re: [Pixelvore] MOLE, le moteur de rendu des taupins :)

Posté par: Pixelvore

Contribution le : 26/7/2009 10:19:26

Tiens, un confrère taupin ! T'as bien choisi ton pseudo en plus

En réponse à tes questions : yep j'suis en MP (* même #gonflé de fierté#

), je fais SI par contre, pas info (l'info j'ai jugé que c'était simplement des maths avec le PC, moi ce qui m'intéresse c'est faire de la physique avec le PC en fait).

C'est vrai qu'ils utilisent des langages plutôt spéciaux comme Caml, pour faire des maths en résumé, mais à ce que je sache ça pose pas vraiment de problème de faire un prog dans un autre langage (je connais quelqu'un qui avait fait un prog en C++ aussi et qui s'en est tiré avec un 16

).

Après, on imprimera pas tout le code, on fera simplement des captures d'écran des passages clé du programme à mon avis. On orientera pas l'étude sur la façon dont c'est codé, plutôt sur les principes physiques à l'appui. Un peu comme ce que je viens d'expliquer sur les distributions non uniformes de la direction sortante d'un rayon : les maths nous donnent les méthodes Monte Carlo pour évaluer des intégrales complexes, et la physique nous dit que c'est judicieux d'utiliser des distrib non uniformes pour accélérer la convergence... Et pas des distributions quelconques puisqu'on les "cale" sur les propriétés physiques du matériau concerné...

Bref, on s'émancipera de tout détail technique (

) pour se concentrer sur le sens physique de la chose. Du moins je l'espère