

SIGGRAPH 2008

par L'équipe de rédaction de la rubriques [2D/3D/Jeux \(Articles\)](#) [\(Blog\)](#)

Date de publication : 20 octobre 2008

Dernière mise à jour :

SIGGRAPH 2008 a été l'occasion de découvrir de nouvelles technologies et de nouvelles techniques sur l'infographie. Vous trouverez ici les traductions françaises de certaines de ces présentations.

I - Introduction.....	3
II - Image-Space Horizon-Based Ambient Occlusion.....	3

I - Introduction

SIGGRAPH est l'acronyme de *Special Interest Group in GRAPHics* qui est une conférence international sur l'infographie. Tous les ans, elle est l'occasion de découvrir les nouvelles technologies et techniques concernant la programmation graphique.

L'édition 2008 a été l'occasion de découvrir de nombreuses techniques plus intéressantes les unes que les autres. Nous vous proposons donc ces présentations traduites en français pour vous donner un accès facilité à ces nouvelles techniques.

II - Image-Space Horizon-Based Ambient Occlusion

Louis Bavoil, Miguel Sainz, and Rouslan Dimitrov, NVIDIA Corporation

L'Ambient occlusion est un modèle d'illumination qui approxime la quantité de lumière qui atteint un point sur une surface diffuse basée sur ses occulteurs visibles directs. Il fournit une ombre douce apparence qui renforce la perception de la profondeur et la relation spatiale entre les objets. Dans cet exposé, nous présentons un nouvel algorithme de rendu pour l'Ambiant Occlusion comme une passe de post-processing par un échantillonnage du tampon de profondeur et ses tampons de normale associés. Nous discutons de la façon d'intégrer cette approche dans les moteurs temps réel ainsi que de fournir une analyse sur les performances.

-  [Présentation sur l'](#)