

Master 1 IVA
Durée: 02 séance.

Module: SGPU
2019/2020

TP N°01

Découverte de GLSL et manipulation de l'éclairage

Le but de ce TP est d'assimiler la technique des éclairages sous GLSL. On définit des propriétés matérielles.

On anime la source lumineuse et on complète notre modèle de scène pour inclure les matériaux.

Vous devez modéliser une scène 3D éclairée par les modèles d'éclairage suivants:

1. Flat shading(ombrage constant).
2. Phong.
3. Phong blinn
4. Gouraud shading (par sommet).
5. Toon shading
6. X-Toon Shading
7. Cook-Torrance

Remarque :

1. Chaque modèle doit être implémenté dans un shader séparé.
2. Utiliser une version de GLSL supérieur à 3.3.
3. Utiliser les VBO pour la modélisation.

Chaque étudiant qui ne respect pas ces conditions son travail sera noté zéro.