

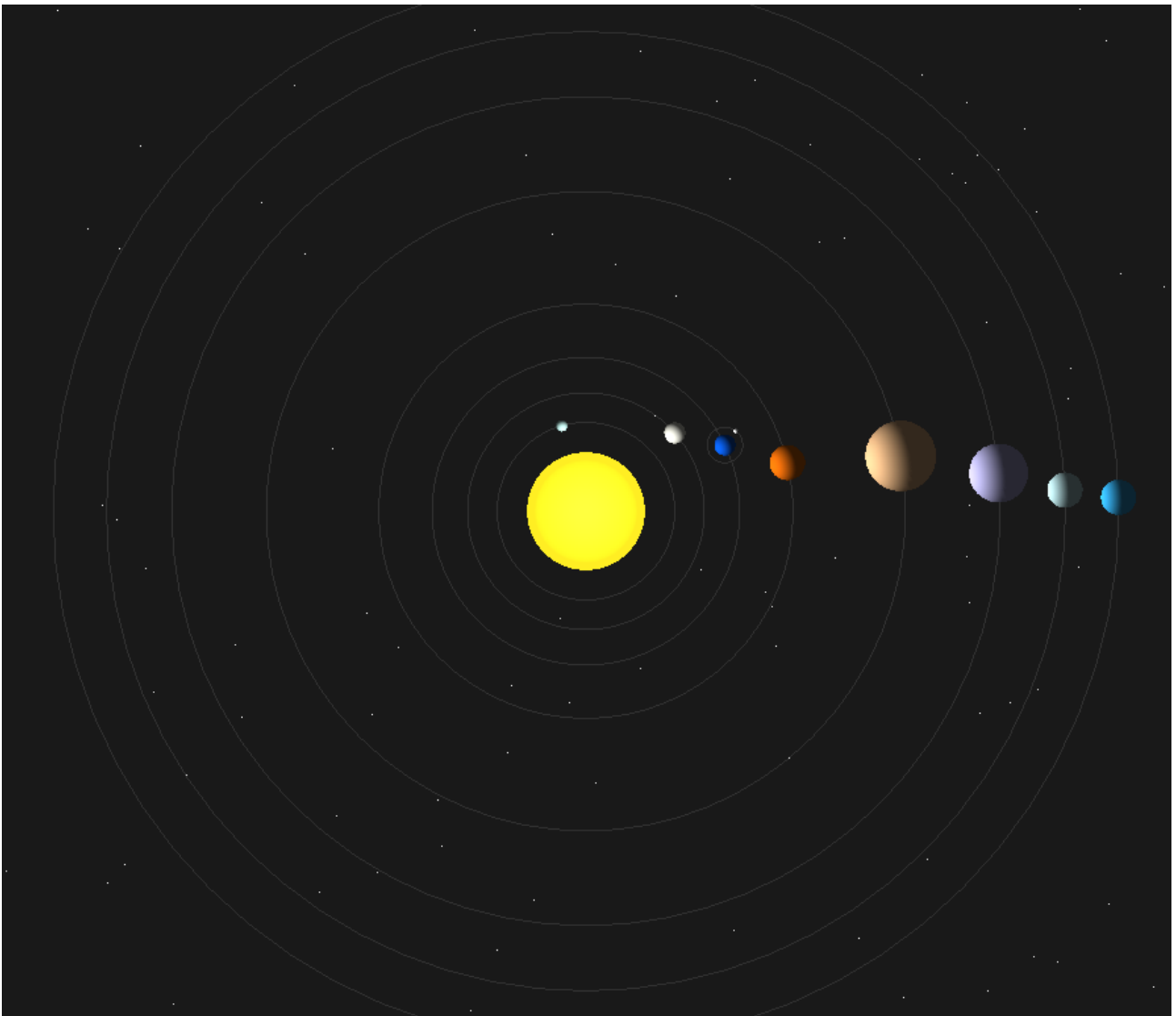
# TD3

## DEVELOPPEMENT MULTIMEDIA (FISE2) *Eclairage*

### OBJECTIFS

---

Définir un éclairage afin d'ajouter du réalisme à la scène. L'affichage de cette scène sera fait en projection orthographique.



Scène OpenGL constituée de plusieurs quadriques éclairées par une source lumineuse centrée à l'origine

### EXERCICE

---

Définissez une source lumineuse à l'origine de la scène. Chaque planète aura alors un matériau qui réfléchira les couleurs ambiante et diffuse. Modifiez la classe **Planet** en conséquence.

Enfin, ajoutez plusieurs détails à votre système solaire :

- Des étoiles réparties aléatoirement dans l'espace 3D
- La trace de l'orbite de chaque planète