

TP2 - Été 2020

IMN 401

Infographie et jeu vidéo

Date limite pour remettre votre travail : 28 juin

Objectifs

1. Utiliser quelques fonctions de base d'OpenGL.
2. Utiliser et programmer des parties d'OROGUS.
3. Appliquer des transformations affines 3D.
4. Afficher des objets 3D.
5. De modifier un fragment shader.

Description

À l'aide du code fournit vous devez implanter certaines fonctionnalités de OROGUS. Les endroits où vous devez ajouter du code sont clairement indiqués par l'étiquette «TP2 : À compléter».

Vous devriez pouvoir figurer ce que vous devez coder en examinant les méthodes semblables. À certaines étiquettes, il y a des commentaires pour vous diriger.

Remarque : pour voir les opérations possibles avec OROGUS, presser la touche **H**.

Pour ce TP, vous devez aussi modifier le fragment shader **BaseColorLitFragmentShader.fs**. Au départ, l'illumination est calculée par le modèle de Phong. Vous devez le modifier pour qu'il représente le modèle de Blinn.

Remarque : si le fichier **BaseColorLitFragmentShader.fs** n'existe pas, le modèle de Phong sera utilisé par défaut. Vous pouvez alors comparer ce que vous avez programmé en renommant temporairement **BaseColorLitFragmentShader.fs** et appuyer sur la touche **R**. Autre remarque, la grandeur et dans certains cas, la forme du spéculaire ne sera pas la même pour le modèle de Phong et le modèle de Blinn.

Soumission

Ce travail doit être fait par **équipe de TROIS**. Au moment de soumettre votre travail, assurez-vous que votre code compile bien sous *Microsoft Visual Studio 2017*. Utiliser le système **turnin web** pour soumettre votre travail. Compresser le répertoire **tp2** avant de le soumettre.