

Projet Raytracing - rendu intermédiaire 2

Université de Montpellier

Léa Serrano M1 IMAGINE

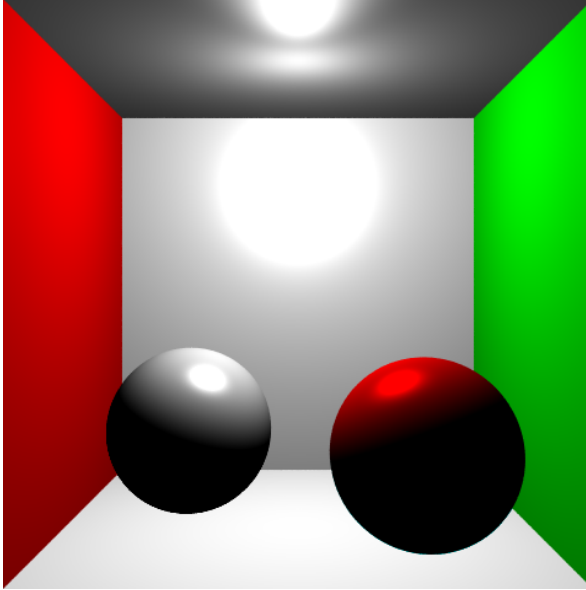
Lien de mon git pour ce projet : <https://github.com/LeaSerrano/M1-IMAGINE-Prog3D-LancerRayon.git>

Table des matières

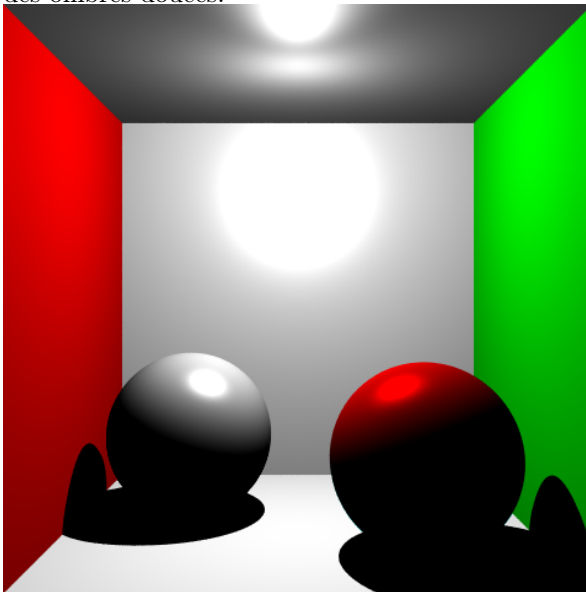
1	Phase 2	2
2	Phase 3	3

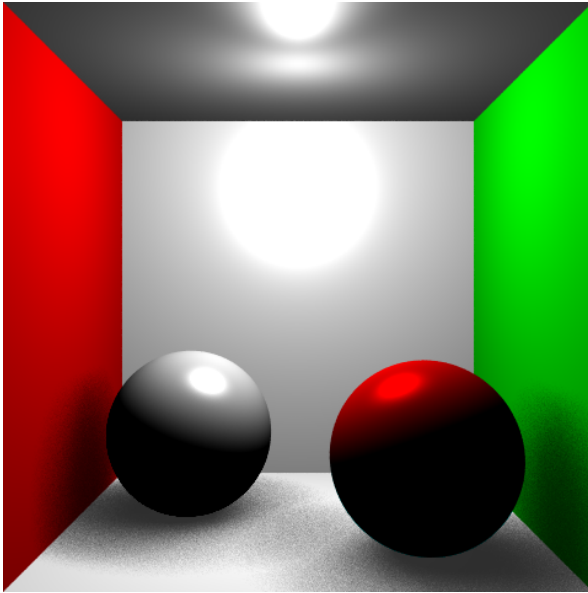
1 Phase 2

Dans la seconde phase, il fallait tout d'abord réaliser l'illumination de Phong :



Ensuite nous devons réaliser les ombres de nos objets. J'ai pour cela réalisé des ombres normales puis des ombres douces.





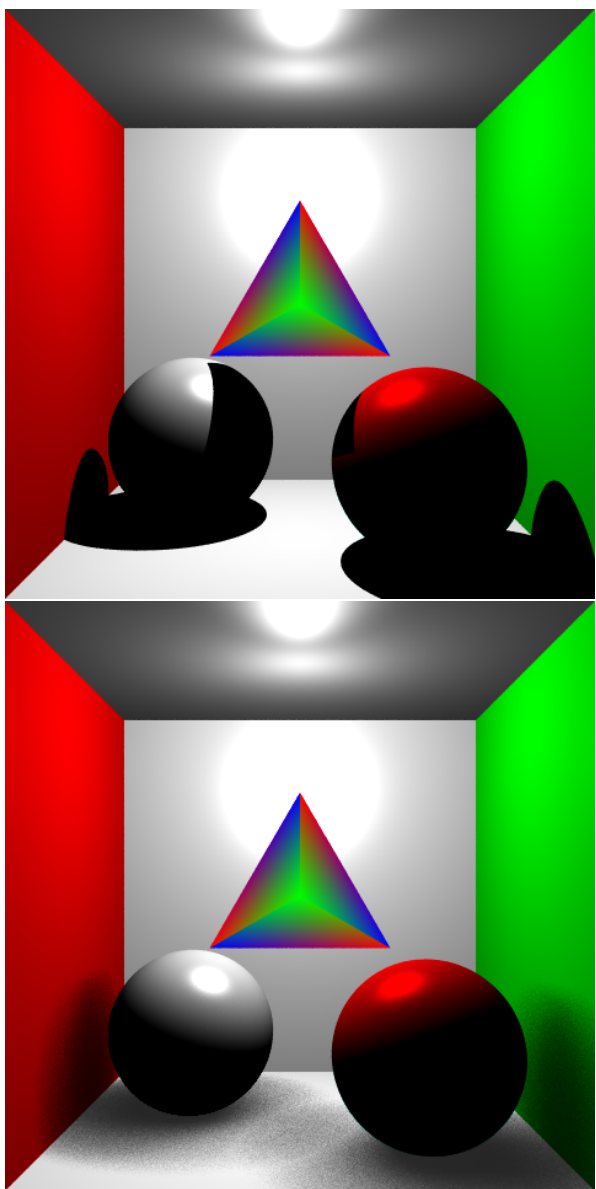
2 Phase 3

Dans la phase 3, il fallait tout d'abord implémenter la possibilité de charger un maillage 3D dans notre scène.

Voici le résultat que j'ai obtenu en premier lieu :



Ensuite j'ai interpolé les normales du maillage chargé :



Pour finir, nous devons réaliser une sphère réfléchissante (c'est à dire une sphère miroir), voici le résultat que j'ai obtenu :

