

# Projet Raytracing - rendu intermédiaire

## Université de Montpellier

*Léa Serrano M1 IMAGINE*

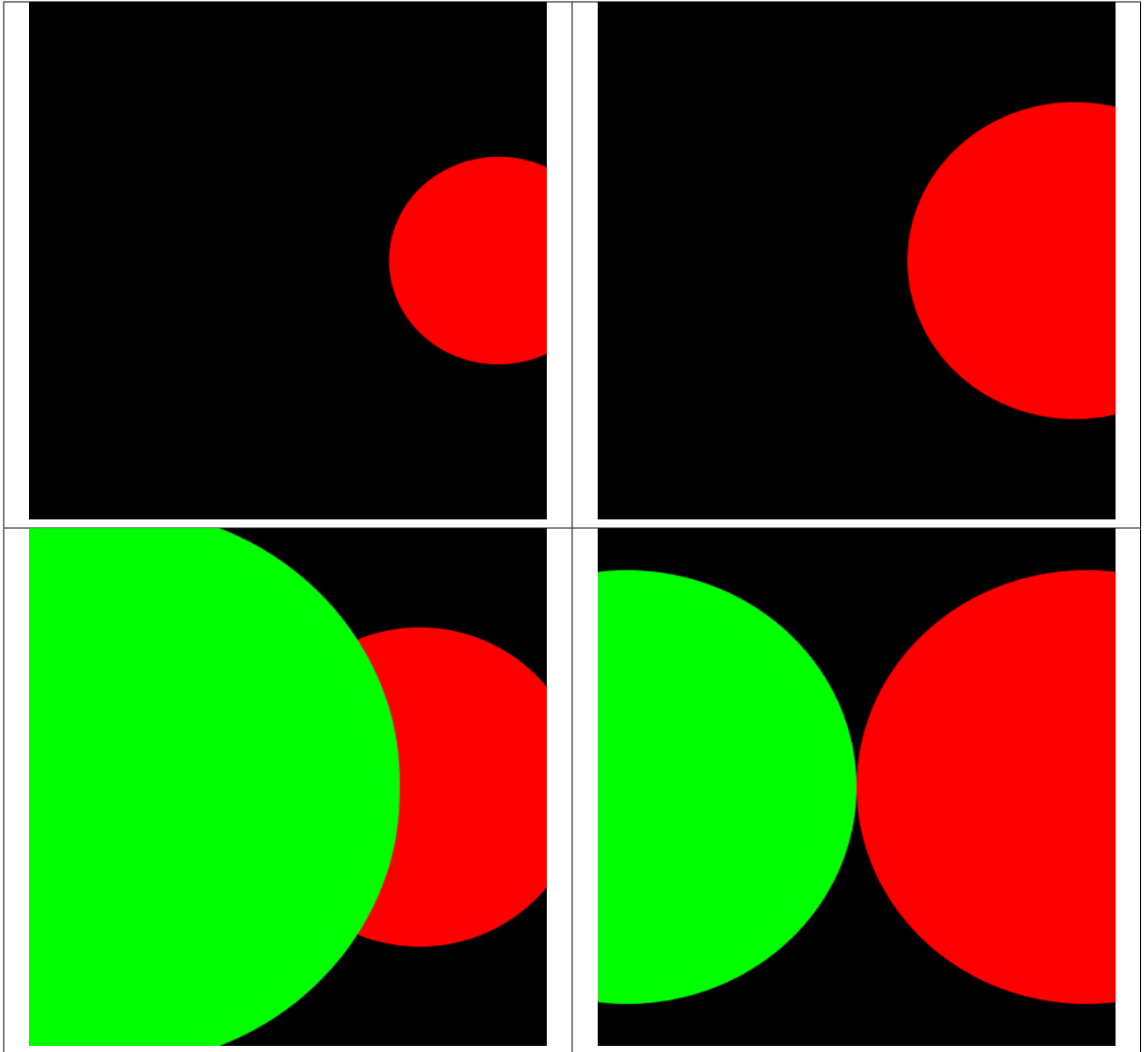
Lien de mon git pour ce projet : <https://github.com/LeaSerrano/M1-IMAGINE-Prog3D-LancerRayon.git>

### Table des matières

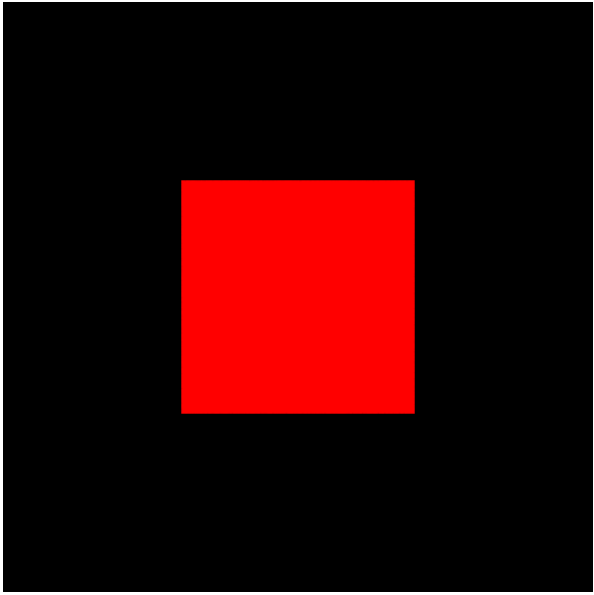
<b>1</b>	<b><a href="#">Phase 1</a></b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b><a href="#">Phase 2</a></b>	<b>3</b>

## 1 Phase 1

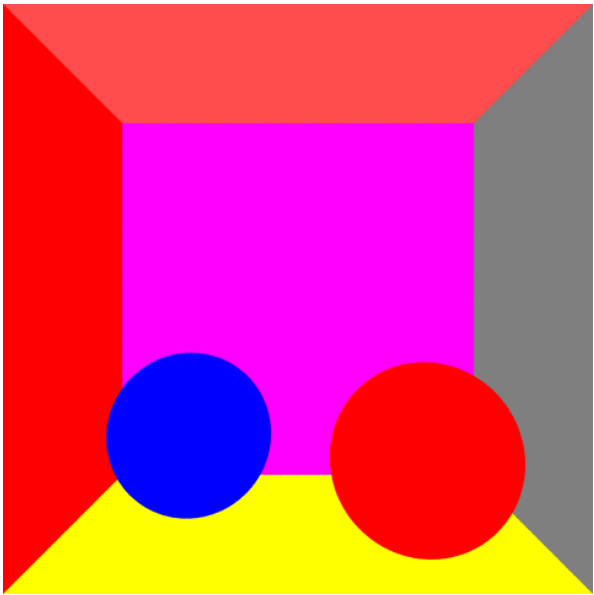
Dans la première phase, il fallait tout d'abord réaliser l'intersection du rayon avec la sphère :



Nous devons ensuite réaliser la même chose mais avec les carrés :

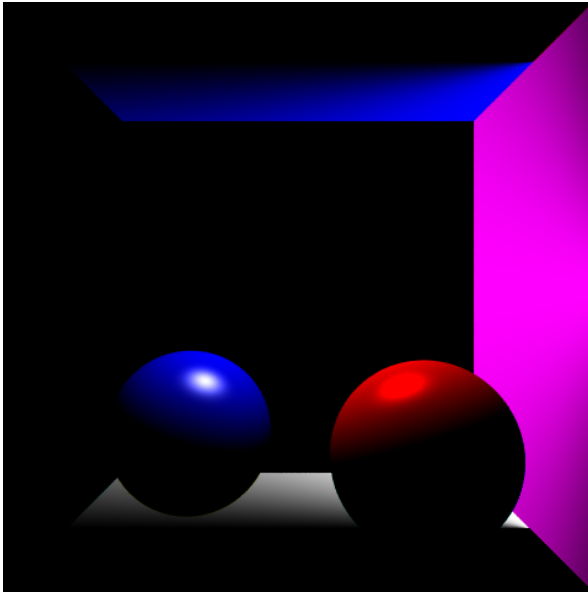


Nous avons donc obtenu la boîte de Cornell suivante :



## **2 Phase 2**

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



Même si ma lumière est bien placée, ma scène reste très sombre.

Je n'ai donc pas encore rendu fonctionnel l'affichage des ombres.