

Les fonctionnalités implémentées sont les suivantes :

- shadow maps,
- caméra mobile et contrôlable par le clavier et la souris,
- visualisation shaded d'un objet complexe,
- skybox avec cubemap,
- miroirs récurrents avec stencil\_buffer

Comment tester le code :

- Pour modifier certains paramètres :

Certains paramètres sont modifiables directement dans le header Param.h, tel que la taille de la fenêtre, des textures, le nombre de reflets maximum, ....

- Pour déplacer la caméra :
  - z pour avancer
  - s pour reculer
  - q pour aller à gauche
  - d pour aller à droite
  - la souris pour déplacer la vue

Librairie externe :

SOIL

Peut être téléchargée ici :

<http://www.lonesock.net/files/soil.zip>

Provenant de ce site :

<http://www.lonesock.net/soil.html>

L'archive contient un .a pour la librairie, ainsi qu'un makefile, et des .sln si elle ne fonctionne pas, seul le header SOIL.h est à mettre dans le répertoire d'include habituel.

Résultats :



