

RAPPORT TP3

drive URL :

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZDXdRr8mPyPBVrZrqWP1MdOKR8vzEypq?usp=sharing>

(solution temporaire discutée avec le chargé de TP, en attendant le retour de mon pc personnel)

Tout les shaders ont été testés et marchent avec la scène **goutte.tscn**, en ajoutant le shader en propriété de la texture.

Techno utilisée : Godot

Les fichiers shaders sont chacun dans leur dossier respectifs : Shader1,2,3,4,5.

Résumé du travail effectué par shader :

1 : Pour améliorer l'effet goutte, j'ai mis deux fonctions sinus pour déformer l'image (même technique que j'ai utilisée pour simuler l'eau basique sur des shaders plus complexes que j'ai pu faire ([vincentdcr/Projet-3D: 4th year Polytech OpenGL course project \(github.com\)](https://github.com/vincentdcr/Projet-3D-4th-year-Polytech-OpenGL-course-project)))

2,3,4 sont exactement ce qui est demandé

5 : j'ai rajouté la variable du temps pour faire varier la couleur de rouge a jaune (une variation sinusoidale en fonction du temps sur ce paramètre de couleur) en plus.