

Maxime Ginda  
Master 1 IMAGINE  
22114440



# **PROGRAMMATION 3D**

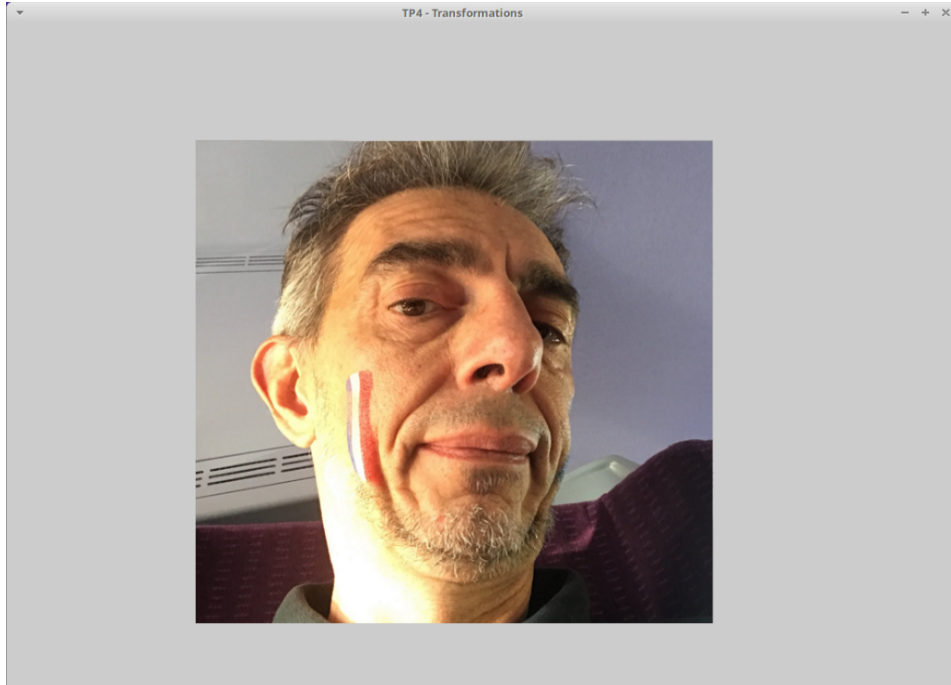
Rapport TP texture

# TABLES DES MATIÈRES

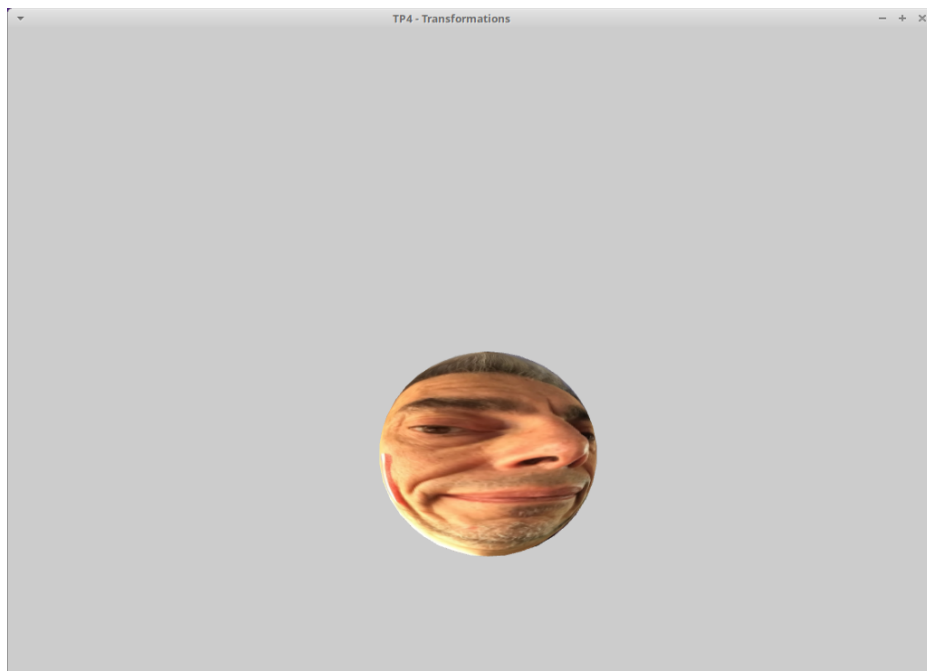
<b>PLACAGE D'UNE TEXTURE:</b>	<b>2</b>
Résultat :	2
<b>NORMAL MAPPING :</b>	<b>3</b>
Résultat Heightmap:	3
Résultat Normal Map:	3
<b>Organisation lors de ce projet:</b>	<b>4</b>
<b>Retours sur le sujet de TP:</b>	<b>4</b>

# PLACAGE D'UNE TEXTURE:

**Résultat :**



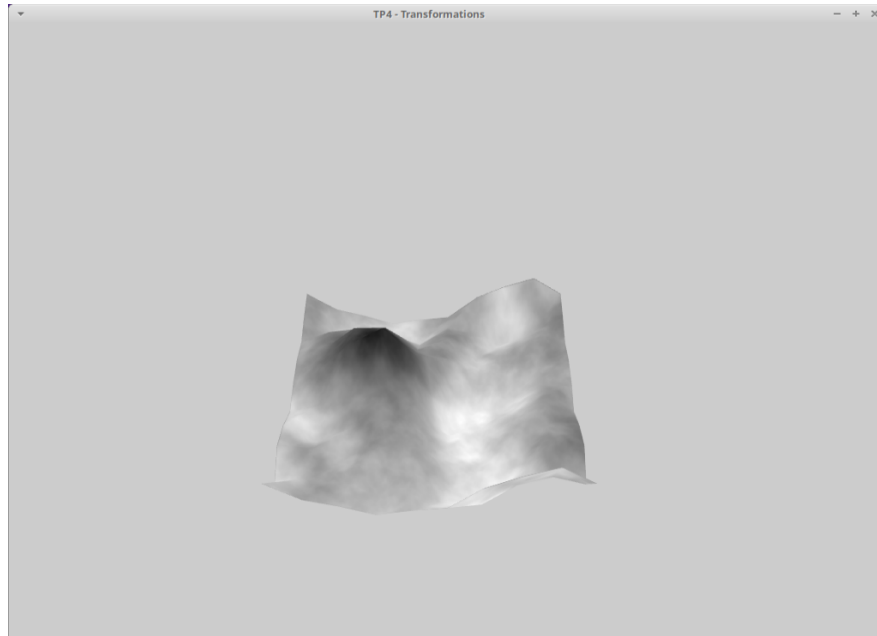
**et voici avec une sphère**



## NORMAL MAPPING :

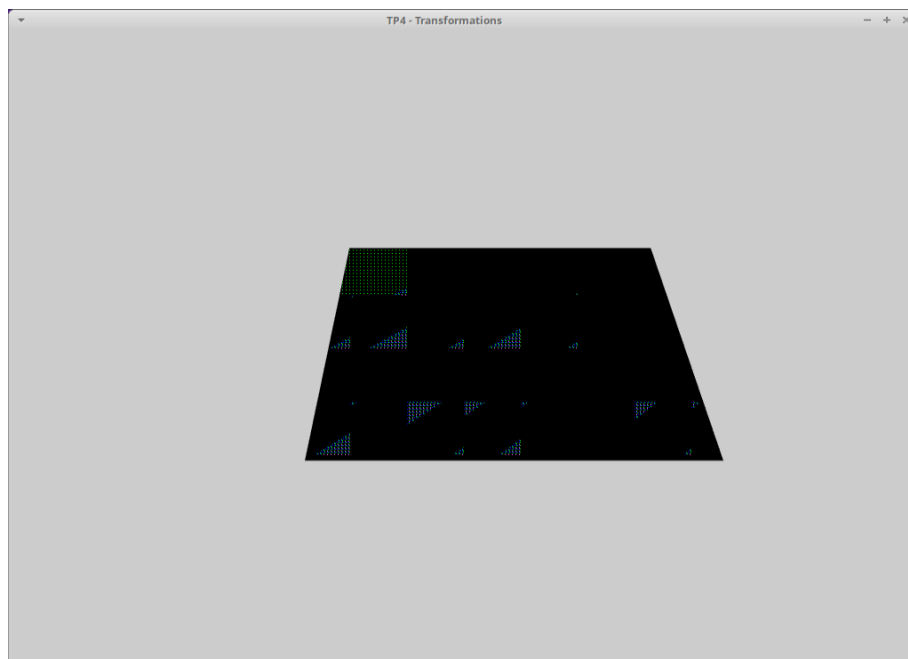
J'ai également appliqué une heightmap pour cette partie.

### Résultat Heightmap:



### Résultat Normal Map:

Malheureusement je n'ai pas réussi à faire fonctionner correctement la normal map.



## **Organisation lors de ce projet:**

J'ai décidé d'utiliser ma propre base de code pour ses 2 tps car cela m'a évité de perdre du temps pour la prise en main d'une nouvelle. Cependant, lorsque je suis arrivé à l'erreur de la normal map, j'ai essayé de transporter ce que j'avais fait sur votre base de code, mais cela n'a pas fonctionné. En effet je n'ai pas réussi à renvoyer correctement les UVs du plan.

Le manque de temps (notamment dû au voyage pour rejoindre ma famille pour les fêtes) ne m'as pas permis d'aller très loin dans ce tp.

## **Retours sur le sujet de TP:**

En parallèle de ce TP nous avons également 2 autres projets (projet RayTracing et projet d'analyse et traitement de signal) et ceux-ci sont plutôt volumineux en termes de temps à leur consacrer. D'après moi, vos tps demandent trop de temps pour être simplement considéré comme des tps, et ils gagneraient à être légèrement raccourcis ou à être davantage guidés dans la réalisation de celui-ci.