

Louis AMORE
Aymeric SEGURET
Sabine BOUDID
Aurélien CHARTIER

Projet Synthèse d'image

I Organisation :

Displacement : Sabine, Aurélien.
Éclairage : Louis, Aymeric.
Shadow map : Aymeric.
Textures : Aurélien.
Deferred shading : Louis, Sabine.

II Difficultés :

Aucun des membres du groupe ne possède opengl 3 sur son ordinateur personnel, de ce fait nous n'avons pas pu travailler autant que nous l'aurions souhaité sur le projet.

III Détails des étapes :

Nous avons commencé par afficher la grille sans aucune modification, puis nous avons affiché les montagnes grâce à la grille de profondeur (Displacement). Nous nous sommes ensuite partagé le travail entre l'éclairage et la gestion des textures. Pour la gestion des textures nous avons d'abord commencé par utiliser une seule image (3 dernières images). Nous avons ensuite utilisé une texture d'eau, une de roche, une de forêt et une neige. Celle-ci sont utilisées en fonction de la hauteur du point. Nous avons modifié la grille de profondeur pour que lorsque nous utilisons la texture d'eau la surface soit plane. L'éclairage y a ensuite été rajouté. Nous avons ensuite réalisé le shadow map et l'avons intégré à nos montagnes. Puis nous avons fait une autre version en utilisant le Deferred shading.

IV Screenshots :

Images réalisées avec différents points de vues et une lumière placée à différents endroits.







