

TP n°3

Textures « u,v » en Lancer de Rayons

Dans ce TP, on fait écho au cours sur les textures, en particulier sur le lien 3D->2D : dans le cours $x,y,z \rightarrow u,v$, avec un lancer de rayons. Vous allez pouvoir tester cela :

Dans l'espace dédié, vous trouverez une image docker, à récupérer dans votre espace de travail et installer :

```
docker load -i export_image/image
```

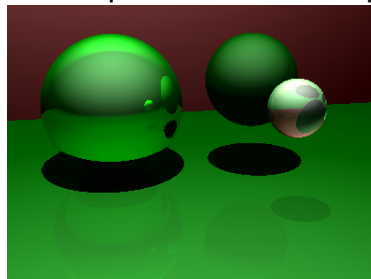
Étape suivante, instancier l'image docker, en respectant le **répertoire de travail** (à adapter en fonction de votre environnement pour le montage de votre répertoire de travail) :

```
docker run -it -v ${PWD}/mon_code:/code image-cpp
```

Cette ligne lance une instance docker de `image-cpp` avec un lien entre `/code` sur le docker et `./moncode` de votre répertoire (fourni !). £

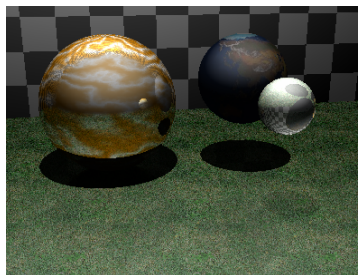
A ce stade, vous devez avoir un répertoire de travail partagé entre votre OS (pour l'édition du code) et l'instance « docker » (pour compiler et exécuter votre code).

Le test : `make tex` Doit compiler l'exé « tex » qui génère l'image



Une fois cet environnement de travail mis en place vous devez (par exemple) reproduire ce qui vous est proposé (ou inventer autre chose ?) :

- Vous ne pouvez intervenir que sur `main.cpp` et `texture.cpp`
- Cela est suffisant pour obtenir l'image d'exemple et être inventifs ! :



Principe : vous éditez votre code (côté client ou docker, au choix), vous compilez et exécutez côté docker. Vous pouvez voir vos images côté client.