

Compte-rendu du TP3bis de Synthèse d'image

INFO4 Polytech Grenoble

Chevrier-Pivot Yohan

Ajout d'un attribut

Ajout du buffer des normales du maillage dans le main et de l'attribut in_normals dans le vertex shader.

Découpage de la fenêtre en plusieurs zone



Envoi de variables uniformes au shader

Envoie de la variable mode permettant d'afficher avec différent paramètre de couleur:

- en haut a gauche l'orientation des normales
- en haut a droite la position
- en bas a gauche la profondeur par rapport a la camera (non fonctionnel)
- en bas a droite les couleurs de bases



Animation

Ajout de la variable uniforme `cur_time`

Animation en faisant varier la position:

- $+ \sin(\text{cur_time}) \rightarrow$ déplacement
- $* \sin(\text{cur_time}) \rightarrow$ ondulation