



IMN401 - Infographie et jeux vidéo TP 4

Guillaume GILET - guillaume.gilet@usherbrooke.ca

1. Consignes

- Travail à faire par groupe de 3.
- Le travail sera à rendre pour le 5 août.
- Livrables : Une archive de la solution **nettoyée** (sans les fichiers de compilation intermédiaires) A rendre sur turnin.dinf.usherbrooke.ca

2. Objectif

L'objectif de ce projet est de mettre en application les notions vues au cours de la session en réalisant une scène interactive. Une scène partielle, composée de géométries et de textures, ainsi qu'un fichier d'initialisation vous sont fournis pour ce projet. N'hésitez pas à le modifier pour le rendre compatible avec vos matériaux. Vous pouvez également modifier l'échelle ou le placement des objets.

3. Travail demandé

Pour le rendu final, ce projet devra contenir les éléments suivants :

- La scène fournie, affichée avec ses textures, du normal mapping et correctement éclairée.
- Un objet de votre choix, placé sur un piédestal dans la scène.
- Votre scène devra contenir également :
 - Un objet en mouvement en fonction du temps
 - Une déformation appliquée à chaque sommet du maillage d'un objet (*displacement mapping*, déformation procédurale...)
 - Un effet de *post-processing* de votre choix (autre que le flou bilatéral du TP3) : *bloom*, flou de profondeur, de mouvement, *tonemapping*...

Le code devra être rendu sous la forme d'une archive du projet (pensez à nettoyer le projet avant le rendu afin de limiter la taille de l'archive). Une attention particulière sera portée au code produit, son intégration dans le moteur fourni, et à ses qualités (commentaires, optimisation raisonnable, pas de code inutile, bonne séparation initialisation et boucle de rendu...). La complexité et la qualité des effets et méthodes appliquées aux objets de la scène sera également un point important de votre évaluation.