

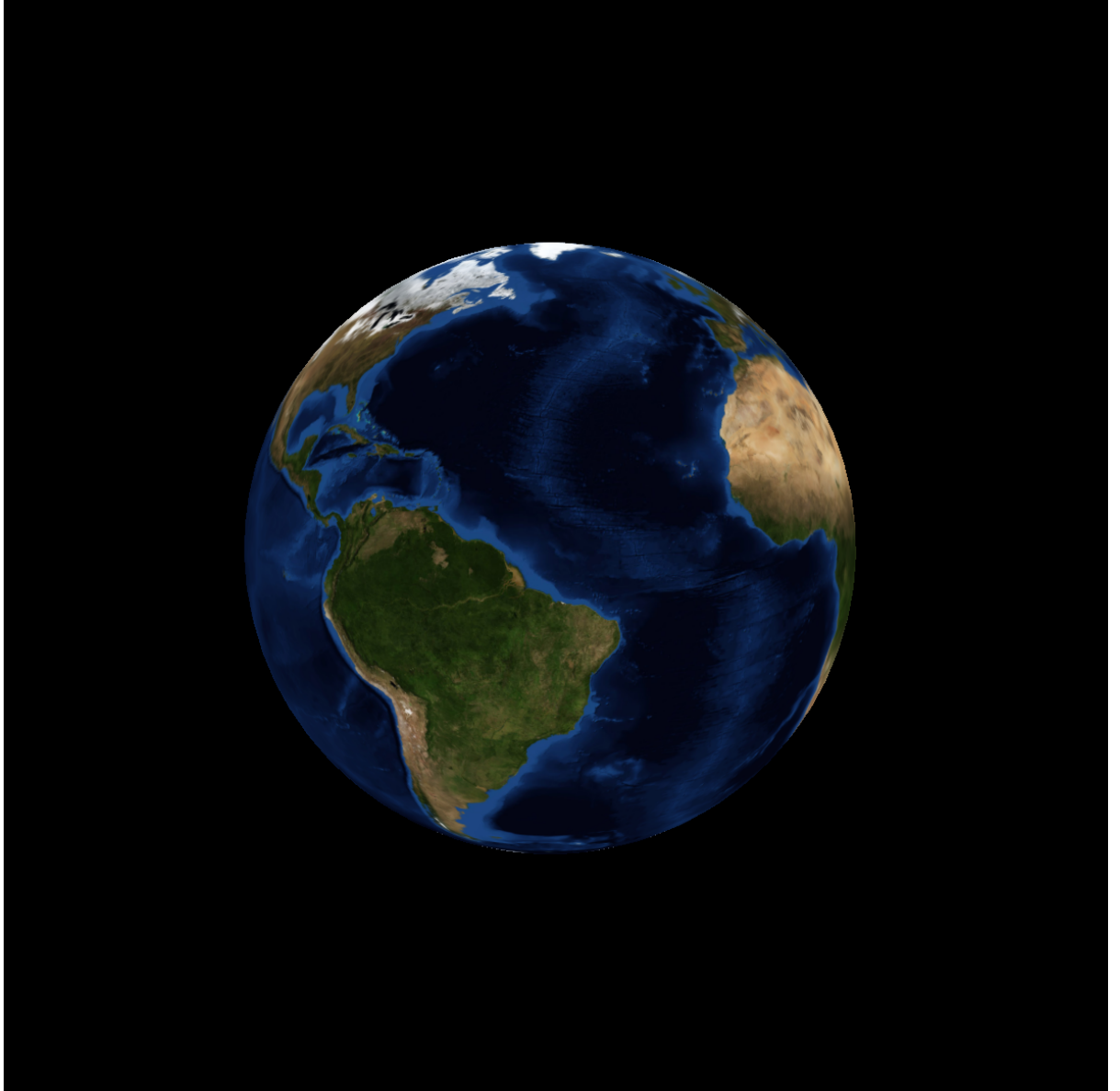
Textures – TD6

Bastien Soucasse – M3D

Plaçage de texture

1. Implémentation des textures.

- Pour la texture de la Terre :



- Pour la texture des nuages :

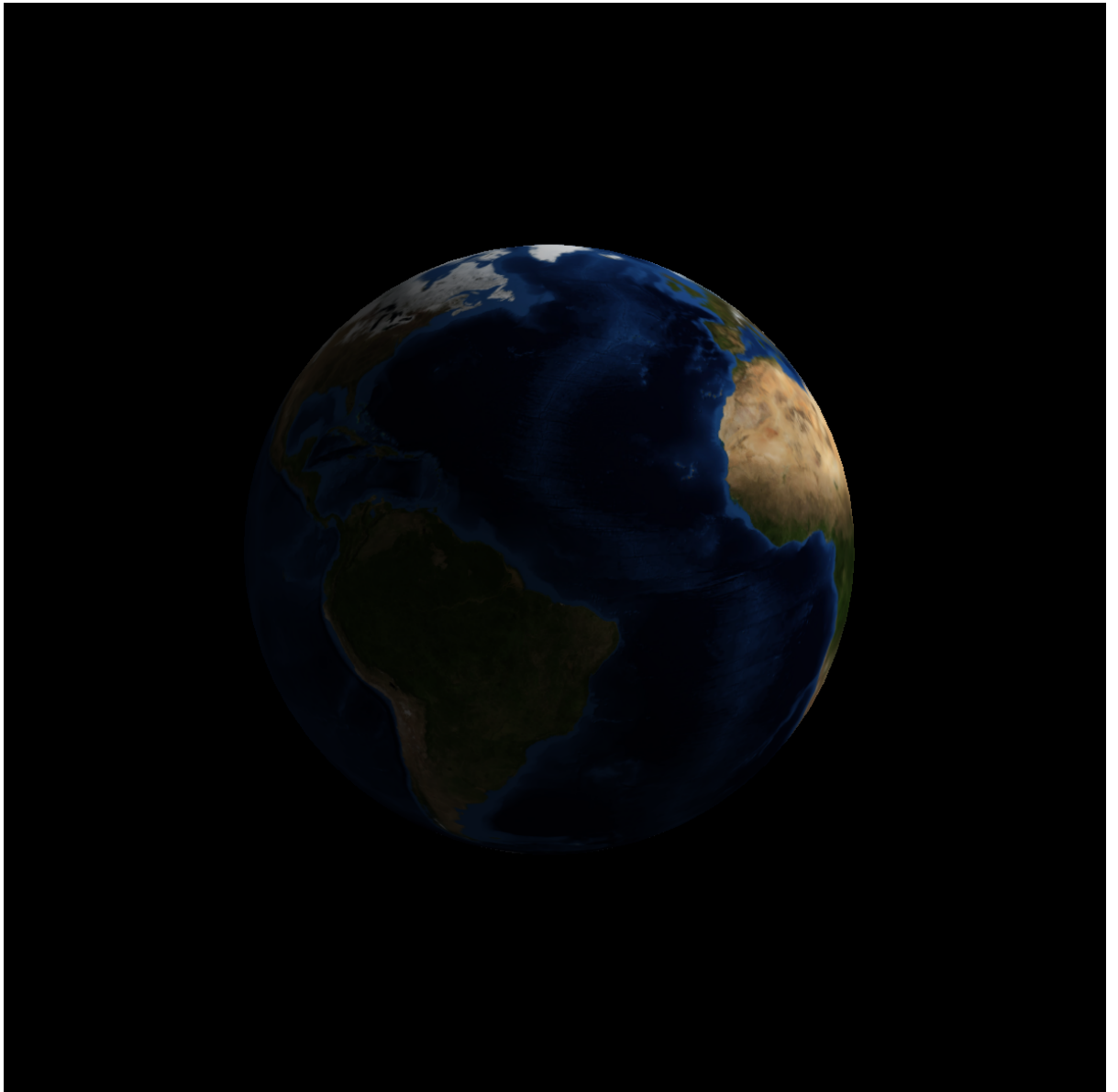


- Pour la texture de la nuit :



2. Implémentation de la lumière.

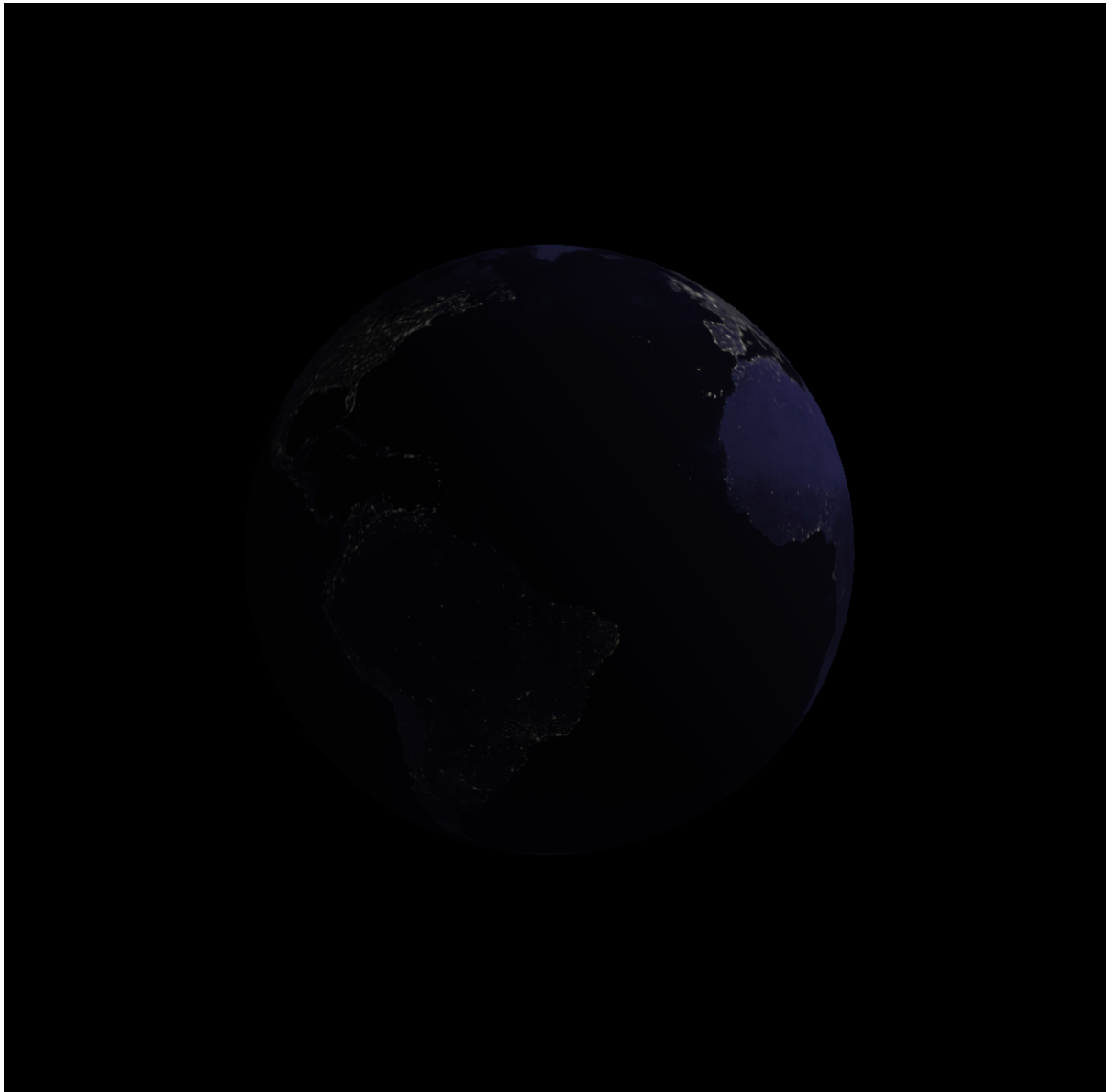
- Pour la texture de la Terre :



- Pour la texture des nuages :

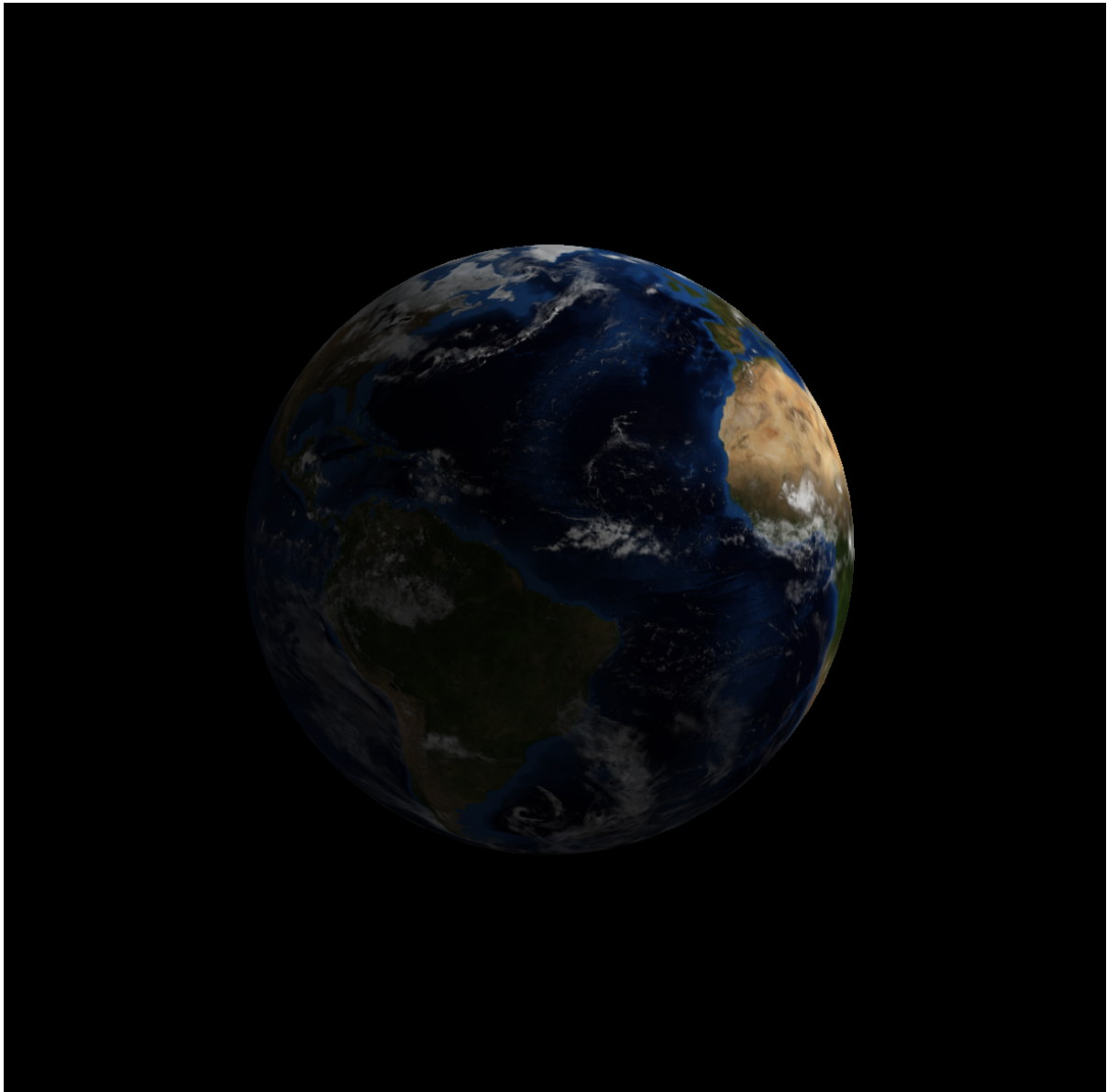


- Pour la texture de la nuit :



3. Implémentation des mélanges de textures.

- Pour la texture de la Terre et des nuages :



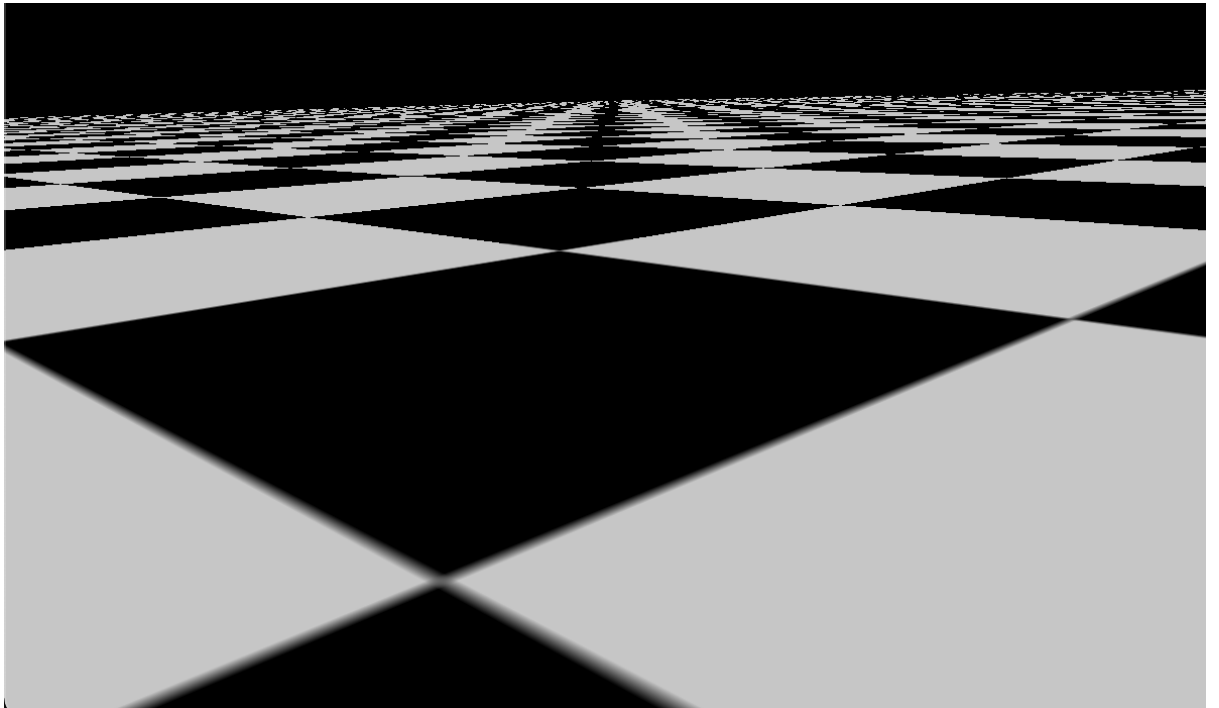
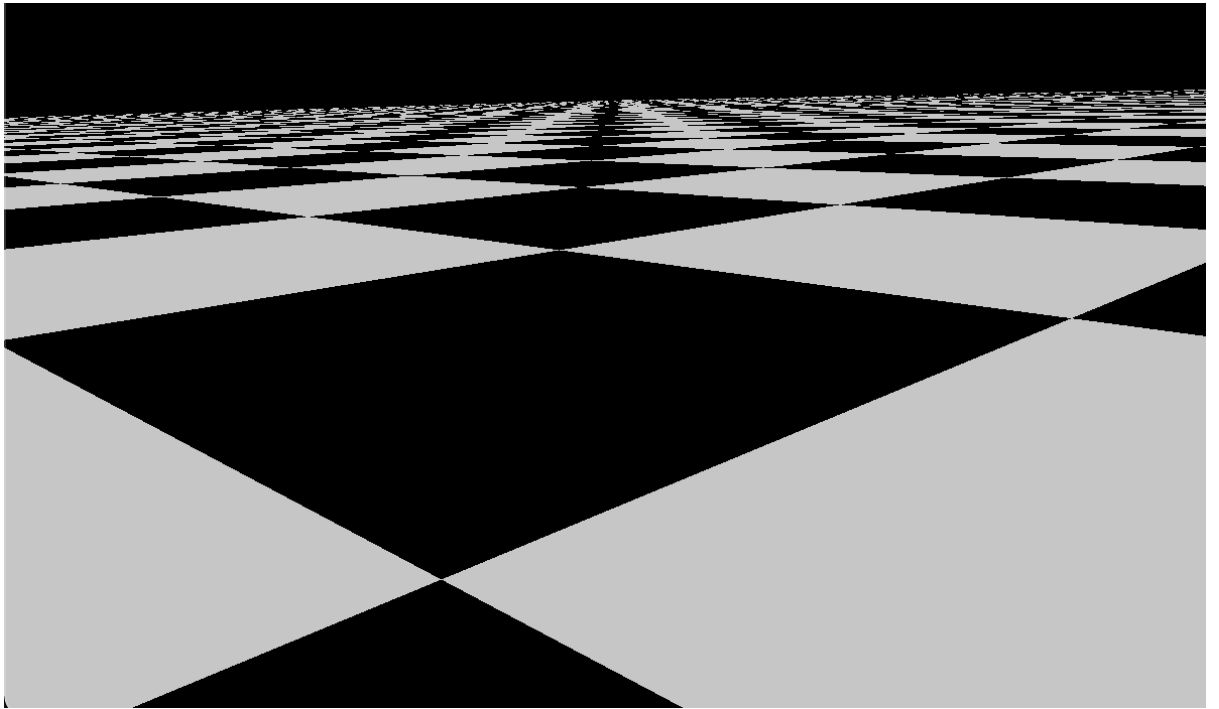
- Pour la texture de la Terre, des nuages et de la nuit :



Filtrage

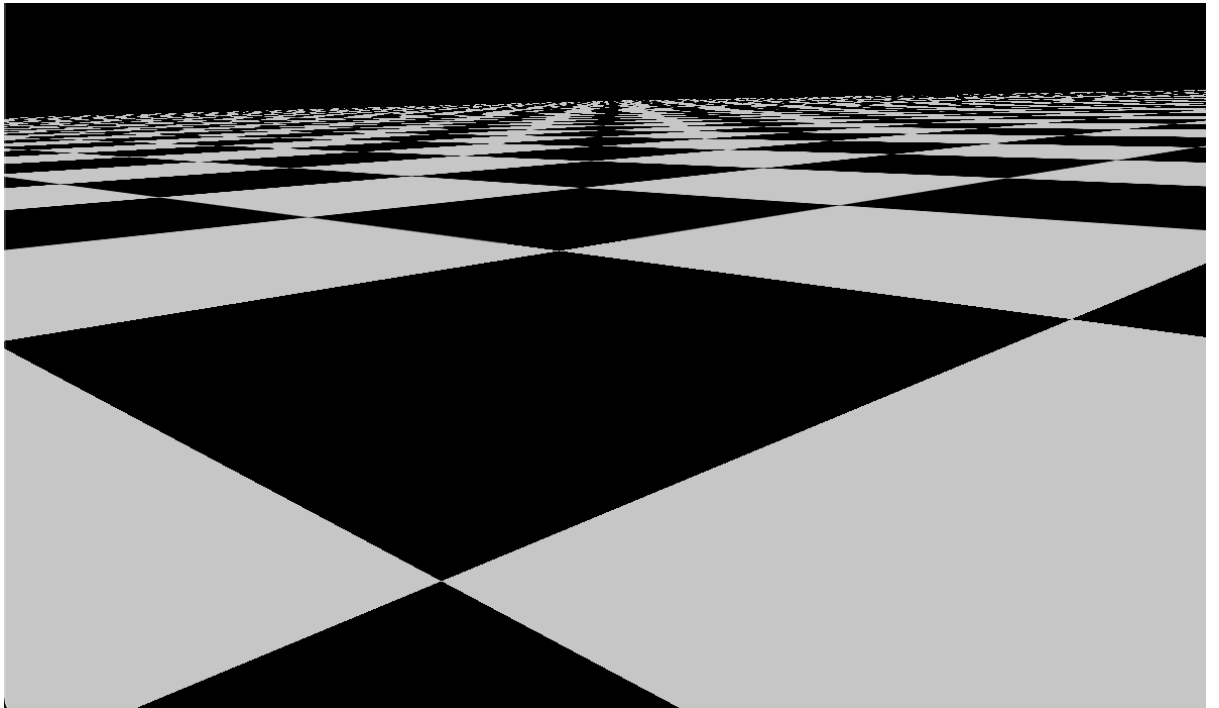
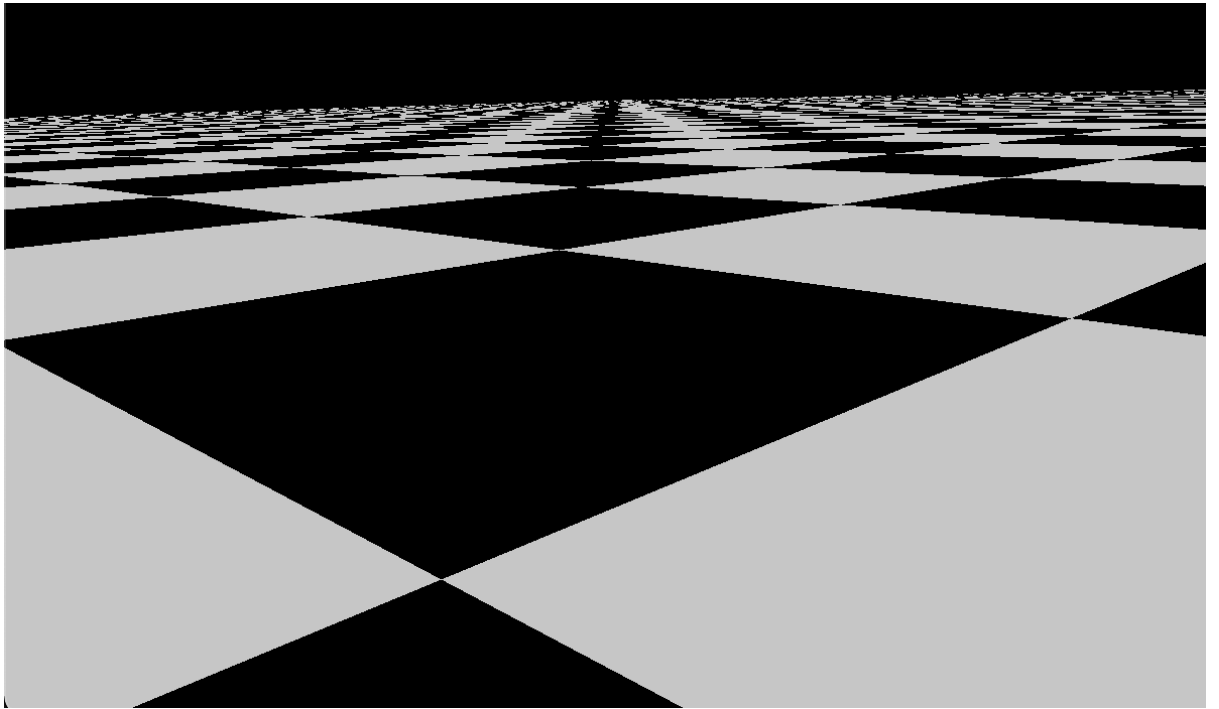
1. Implémentation des filtres.

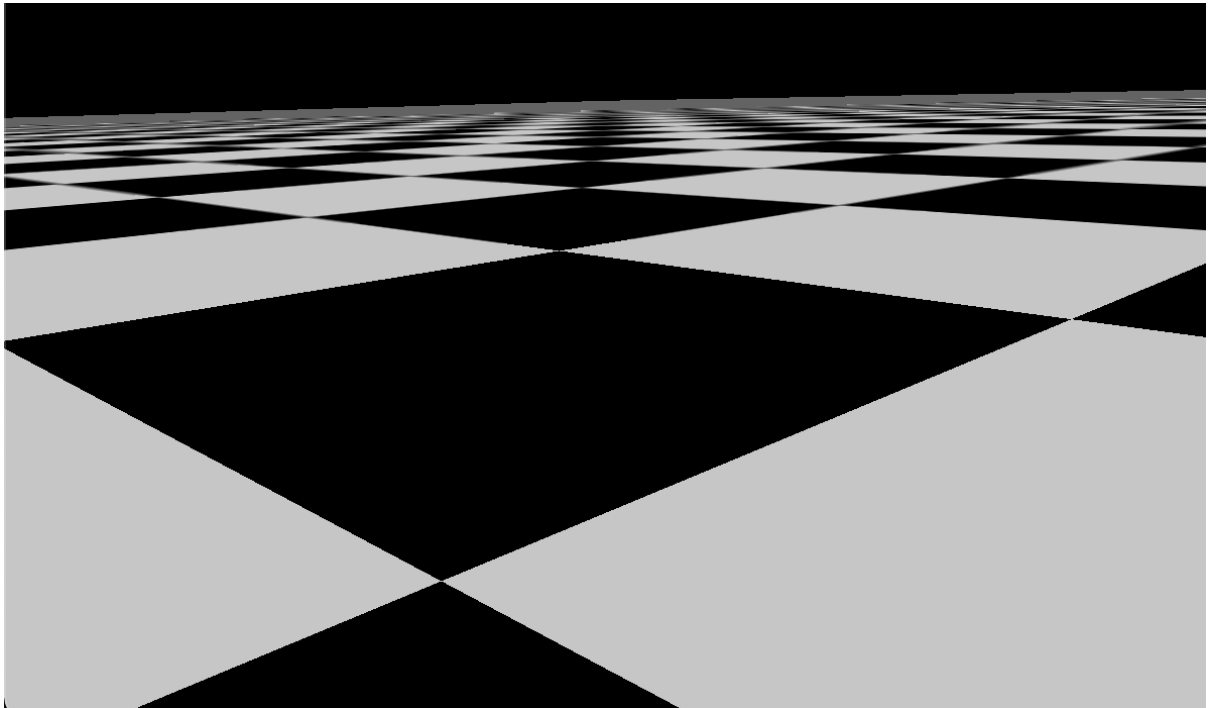
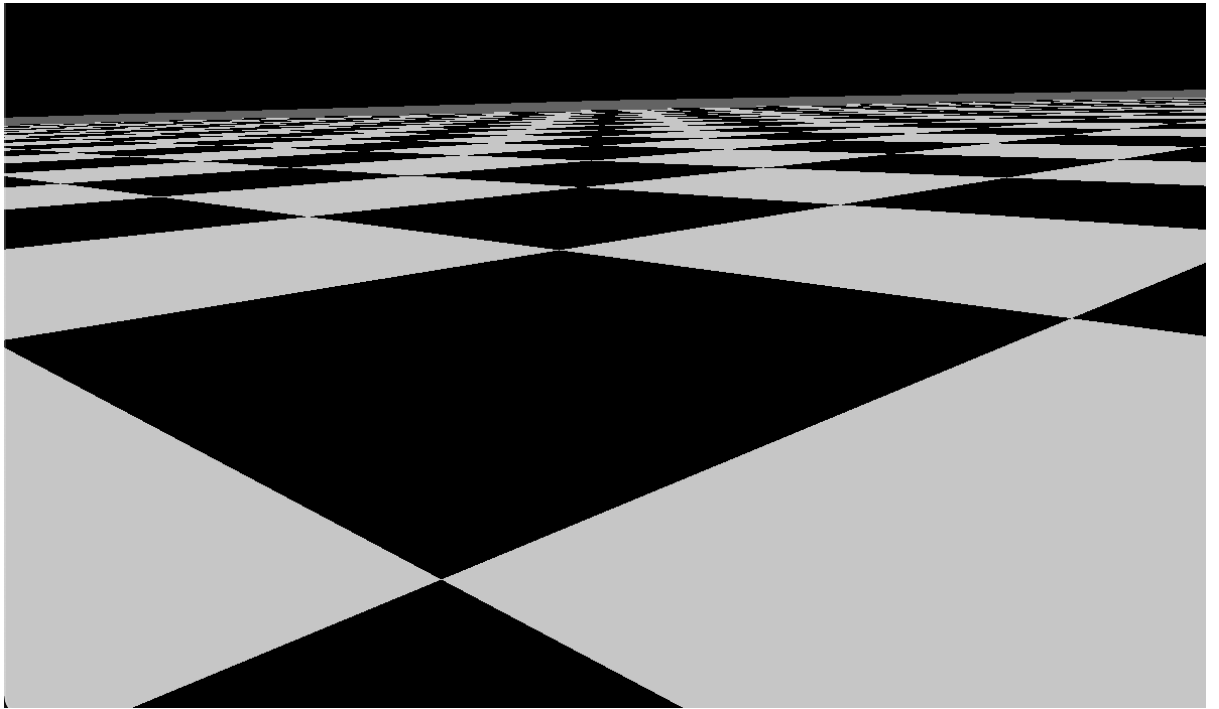
- Comparaison de *mag* :

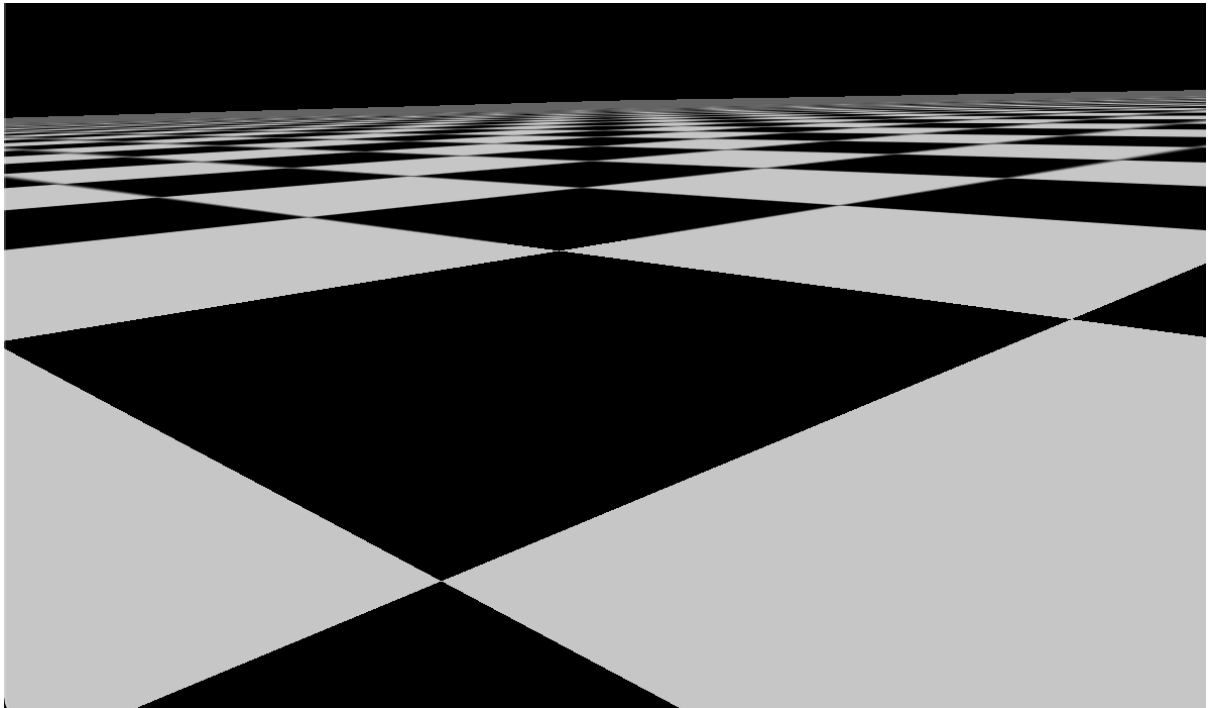
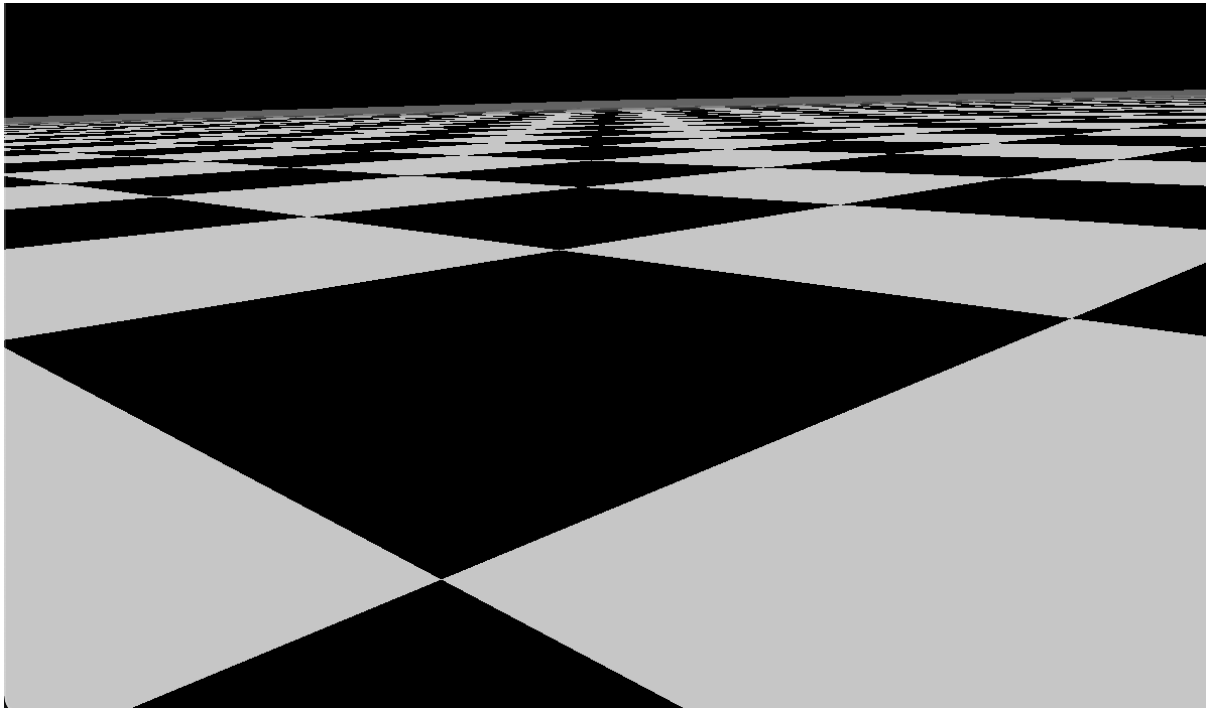


On constate que la zone à proximité de la caméra est moins nette avec la deuxième version.

- Comparaison de *min* :







On constate que la zone éloignée de la caméra est plus ou moins nette selon la valeur choisie.

2. Implémentation de la MipMap personnalisée.

- Comparaison de *mag* :





On ne constate pas vraiment de différence.

- Comparaison de *min* :













Les différences ne sont pas énormes mais on constate que les MipMap relevées varient selon ce paramètre.