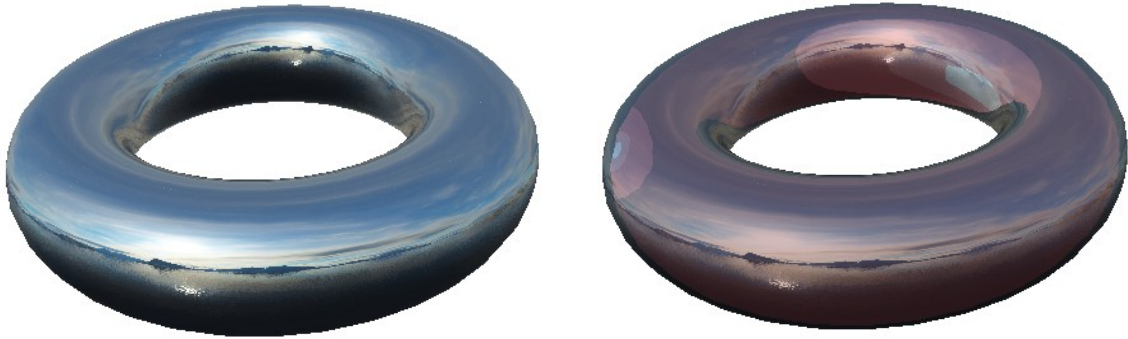


TP shader avancé (partie 2)

1 Exercice 1 : Environment map

A partir d'une skybox construisez l'environnement map pour réaliser les reflets sur le tore. Dans une deuxième version, mixez ce rendu avec la couleur du matériau puis avec le toon shader.



2 Exercice 1 : ombrage

En calculant une shadow map déterminez les ombres d'une scène composée d'un plan et d'un tore. La position de la lumière (x,y,z) devra être modifiable à l'aide des touches clavier (x,Y, y,Y, z, Z) .

