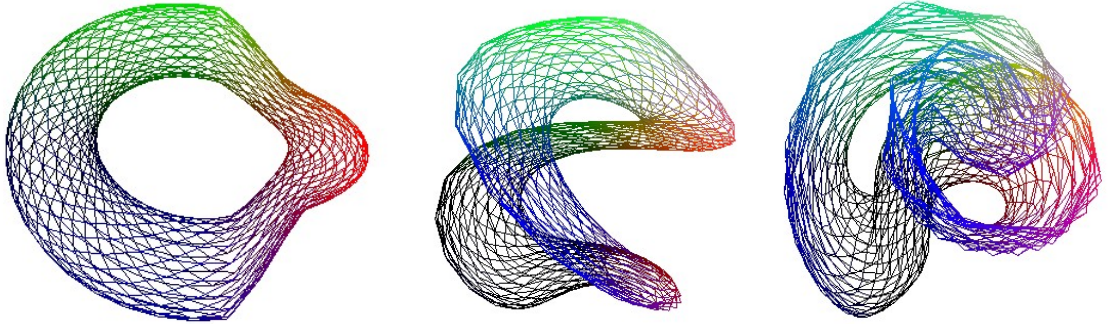


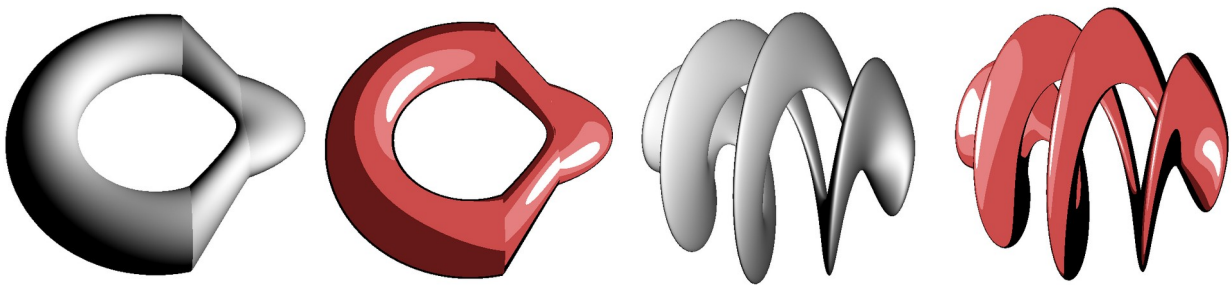
TP shader

Exercice 1 : déformation globale

1. Écrivez un shader qui implémente les déformations globales pincement, twist et vortex.



2. À l'aide de touche clavier modifiez les paramètres des transformations.
3. Calculez la normale après déformation pour pouvoir appliquer le shader Phong et/ou shader toon



Exercice 2 : FFD implémentation exercice du TD

1. Implémentez la FFD 2D sur le cercle unitaire du TD.
2. Idem mais en réalisant une déformation 3D du cercle 2D.