

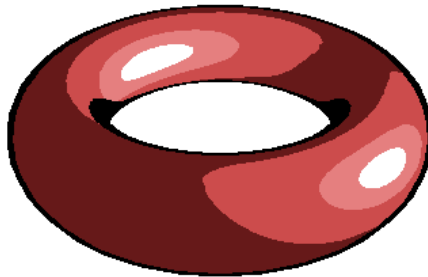
TP shader

1 Exercice : la base

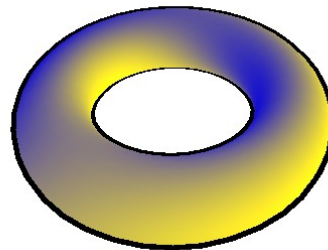
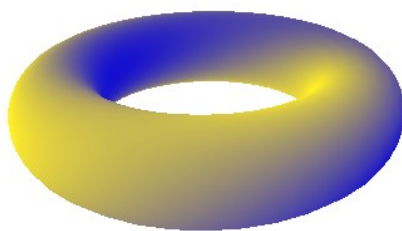
Implémentez un shader de phong = ambiante + diffuse + spéculaire

2 Exercice : shader NRP

Implémentez le shader toon avec et sans texture 1D le soulignement des contours.

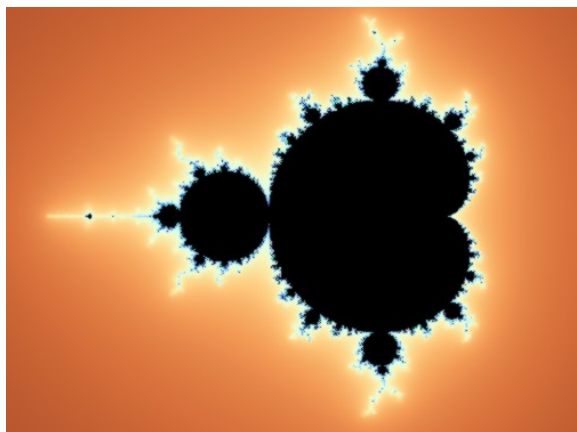


et celui de Gooch avec et sans silhouette (scale + dessin noir)



3 Exercice : texture procédurale

1. Créez une texture procédurale pour dessiner l'ensemble de Mandelbrot sur une facette carrée.



Pour la palette de couleur a) utilisez un niveau de gris, puis b) une texture 1D.

2. Idem mais sur le tore.
3. Implémentez un zoom pour explorer Mandelbrot
4. Si ça vous fait plaisir : Faire une variante en affichant l'ensemble de Julia J_c animée (faire varier le valeur de c dans le cercle complexe de centre 0 et de rayon 2).
5. Utilisez la texture procédurale pour faire l'ensemble de Mandelbrot en 3D, en utilisant la l'indice de couleur comme valeur d'élévation.

