Module 3D

# Déroulement des exercices

Pour le PAN3, nous devons être en mesure de comprendre et d’expliquer les notions de couleur, lumière et texture. Il est aussi prévu une première intégration d’OPENGL dans le prototype allégé.

Par rapport à la couleur, la fonction **glcolor3f(f, f, f*)***a été utilisée sachant que toute combinaison des 3 arguments correspond à une couleur. (Voir applications les exercices envoyés)

Par rapport à la lumière il fallait rajouter quelques instructions à la méthode **initGL()**, consistant à jouer sur les paramètres de la fonction **gllight** (). Et ceci dans le but de définir la position de la lumière, initialiser la lumière spéculaire/diffuse à une couleur donnée… (Voir exercices : cube.java et LightingSphere.java)

La notion de texture est un peu plus complexe. Etant donné que le rendu avec juste les couleurs n’est pas très « propre » on utilise les textures dans le but de charger/plaquer des images, photos, dessins, écritures sur notre objet. (Voir TextureCube.java et sur le jeu de notre projet Pong.java )

Pour le prototype allégé, nous prévoyons l’affichage d’objets du jeu comme la raquette et un décor (le plus simple possible).

Nous avons eu un peu de mal à réaliser les exercices surtout celui sur la texture, mais nous avons consulté les tutoriels du site de LWJGL.