

# TP1 - IMN428

## Infographie

### Objectifs

1. Se familiariser avec les fonctions de base des bibliothèques OpenGL, glm et freeglut.
2. Se familiariser avec les vertex et fragment shaders (GLSL).

### Description

À l'aide du code C++ fournit, créez un projet Microsoft Visual Studio et compilez à tour le rôle les fichiers tp1a.cpp à tp1f.cpp. Pour ce faire, vous pouvez suivre le guide d'instructions disponible à l'adresse suivante :

**[http://info.usherbrooke.ca/pmjodoin/cours/IMN428/demos/OpenGL\\_IMN428\\_2018.pdf](http://info.usherbrooke.ca/pmjodoin/cours/IMN428/demos/OpenGL_IMN428_2018.pdf)**

Si vous prévoyez travailler sur votre ordinateur, il vous faudra installer les bibliothèques d'OpenGL, glm, freeglut et glew. Ces bibliothèques sont disponibles sur le site web du cours à l'adresse suivante :

**<http://info.usherbrooke.ca/pmjodoin/cours/IMN428/demos/libs.zip>**

À chaque fois que vous compilerez et exécuterez un exécutable, il vous faudra répondre aux questions du fichier «questionnaire.docx». Inscrivez vos noms et réponses directement dans le fichier questionnaire.docx.

### Évaluation

Ce travail doit être fait par **équipe de TROIS**. Utilisez le **turnin web** pour soumettre votre travail (fichier questionnaire.txt) : <http://opus.dinf.usherbrooke.ca:8080/>