

Neka bude svetlost - SR

Info

Dodajte osvetljenje i teksture u vašu scenu kako bi uneli života u nju. Nadogradite prethodnu kontrolnu tačku dodavajući zahteve napisane ispod. Ažurirajte scenu po potrebi.

Pažnja

- Nepoznavanje kako deo implementacije projekta funkcioniše može izazvati gubitak poena za tu implementaciju, nezavisno od toga da li je sve implementirano ili ne.
- Ukoliko dva ili više studenta koji imaju slična rešenja (kod ili izgled scene) može biti povod za kažnjavanje tih studenata i potencijalno udaljavanje od odbrane uz zabranu izlaska na predmet do 6 meseci.
- Od studenata može biti zatraženo da predaju svoj kod za proveru plagijata.
- Molimo Vas da obratite pažnju na to da Vam se poeni mogu smanjiti retroaktivno - ukoliko student ne zna kako je implementirao funkcionalnost iz prethodne kontrolne tačke, može rezultirati u oduzimanju bodova.
- Jačinu svetlosnih izvora postaviti tako da budu lako primetna i nezaslepljujuća, ovo će uticati na ocenu!

Kamera - 2 boda

- Kamera u prvom licu

Osvetljenje - 15 bodova

Funkcionalnost	Bodovi
1.	3

Funkcionalnost	Bodovi
2.	4
2.1	2
3.	4
3.1.	2

Šuma

1. Reflektorsko svetlo usmereno od Meseca / Sunca ka modelu.
2. Direcciono svetlo usmereno od Meseca / Sunca
 1. Menja boju i intenzitet u zavisnosti od doba dana. Ukoliko je dan, svetlo treba da bude žućkasto sa jačim intenzitetom, inače sivo, slabijeg intenziteta, ukoliko je noć.
3. Više dekorativnih lampica na svakom drvetu kao tačkasta osvetljenja.
 1. Menjaju boju svakih nekoliko sekundi. (Promenljiva dt / mDT može da služi za praćenje vremena, njena vrednost izražena je u sekundama).

Karibi

1. Direcciono osvetljenje iz pravca Sunca sa žućkastom ambijentalnom i difuznom i belom spekularnom komponentom.
2. Napraviti svetionik u daljini sa dva reflektorska svetlosna izvora koja kruze po sceni. Usmeriti svetla tako da obasjaju vidljivo kopno.
 1. Ugasiti u prisustvu oblaka.
3. Logorska vatra na svakom ostrvu kao tačkasto osvetljenje sa narandžastom bojom svetla.
 1. Treperi ili se smanjuje intenzitet periodično.

Egipat

1. Svetlo srebrno direcciono svetlo iz pravca Meseca.
2. Reflektorsko svetlo usmereno od Meseca ka magičnom tepihu sa parametrima podešenim da obasjava samo tepih i ništa više.
 1. Prati tepih.

3. Zlatni neidentifikovani predmeti na vrh svake piramide kao tačkasto osvetljenje.

1. Intenzitet "pulsira" periodično.

Sibir

1. "Meko" direkciono osvetljenje predstavljajući svetlo dana.

2. Reflektorsko svetlo na svakoj strani kockice usmereno od kockice ka spolja obojeno istom bojom kao i njemu odgovarajuća strana.

1. Intenzitet raste podizanjem kockice i opada spuštanjem kockice nazad u vodu.

3. Tačkasto osvetljenje unutar šatora žućkaste boje predstavljajući fenjer.

1. Mogućnost da se upali/ugasi pritiskom tastera.

Teksture - 8 bodova

Napomena

Upotreba materijala kao boje umesto tekstura donosi polovinu bodova za sledeće funkcionalnosti.

Funkcionalnost	Bodovi
1. - Difuzne teksture	5
2. - Spekularne teksture	3

Šuma

1. Koristiti difuzne teksture za sledeće:

- Stablo drveta
- Krošnju drveta
- Travu
- Model
- Planine

2. Spekularno istaći rosu na travi.

Karibi

1. Koristiti difuzne teksture za sledeće:
 - Pesak za ostrva. Bez spekularnosti
 - Stablo palme
 - Krošnju palme
 - Vodu
 - Model
2. Spekularno
 - Voda sa spekularnim detaljima

Egypt

1. Koristiti difuzne teksture za sledeće:
 - Pesak
 - Mesec
 - Tepih
 - Model
 - Piramide
2. Spekularno istaknuće za svetlucave kamenčiće u pesku

Siberia

1. Koristiti difuzne teksture za sledeće:
 - Led
 - Voda
 - Šator
 - Model
 - Štap
2. Spekularno istaknuće za led i vodu