Informàtica Gràfica

PRÀCTICA Avaluació Única

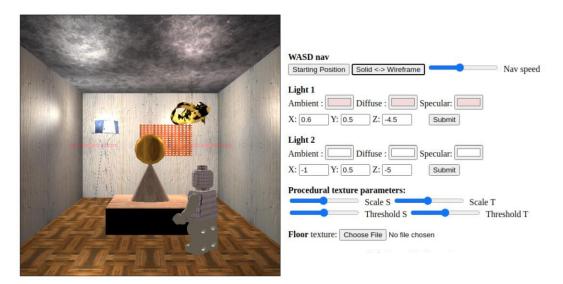
Objectius:

- Introduir conceptes de il·luminació i rendering, Programar shaders
- Manipulació interactiva del materials i fonts de llum
- Incloure textures

Descripció

- Dissenyar una aplicació interactiva per a visualitzar un escenari 3D que podria ser part d'un videojoc o d'una animació, il·luminat amb diverses fonts de llum (mínim 3) i textures
- L'aplicació permetrà configurar interactivament:
 - o La intensitat i el color dels llums.
 - o Encendre o apagar llums
 - Per a la interficie podeu fer servir qualsevol element interactiu (camps de text, sliders, checkbox...)
 - o [+] Dibuixeu un objecte petit (cub o esfera) en la posició de la llum
- Per l'il·luminació implementeu als shaders algun model. Podeu fer servir mes d'un i que no siguin fotorealistes
- L'escenari ha d'incloure algun objecte 3D importat d'un format OBJ
- Per les textures:
 - o Incloure alguns objectes amb textures a partir d'imatges
 - Es valora la inclusió de textures procedurals (veure exemples de classe)
- Avaluació. Es valora:
 - Una bona estructura de la escena i del disseny del codi
 - Programació correcta dels shaders
 - o Inclusió d'objectes 3D importats
 - Us de textures d'imatge i procedurals
 - Elaboració de l'escena i bona visualització
- Material per lliurar: codi HTML (amb nom, codi UdG) + JS (amb comentaris)

Exemples similars





Diffuse colour R: 1 G: 1 B: 1