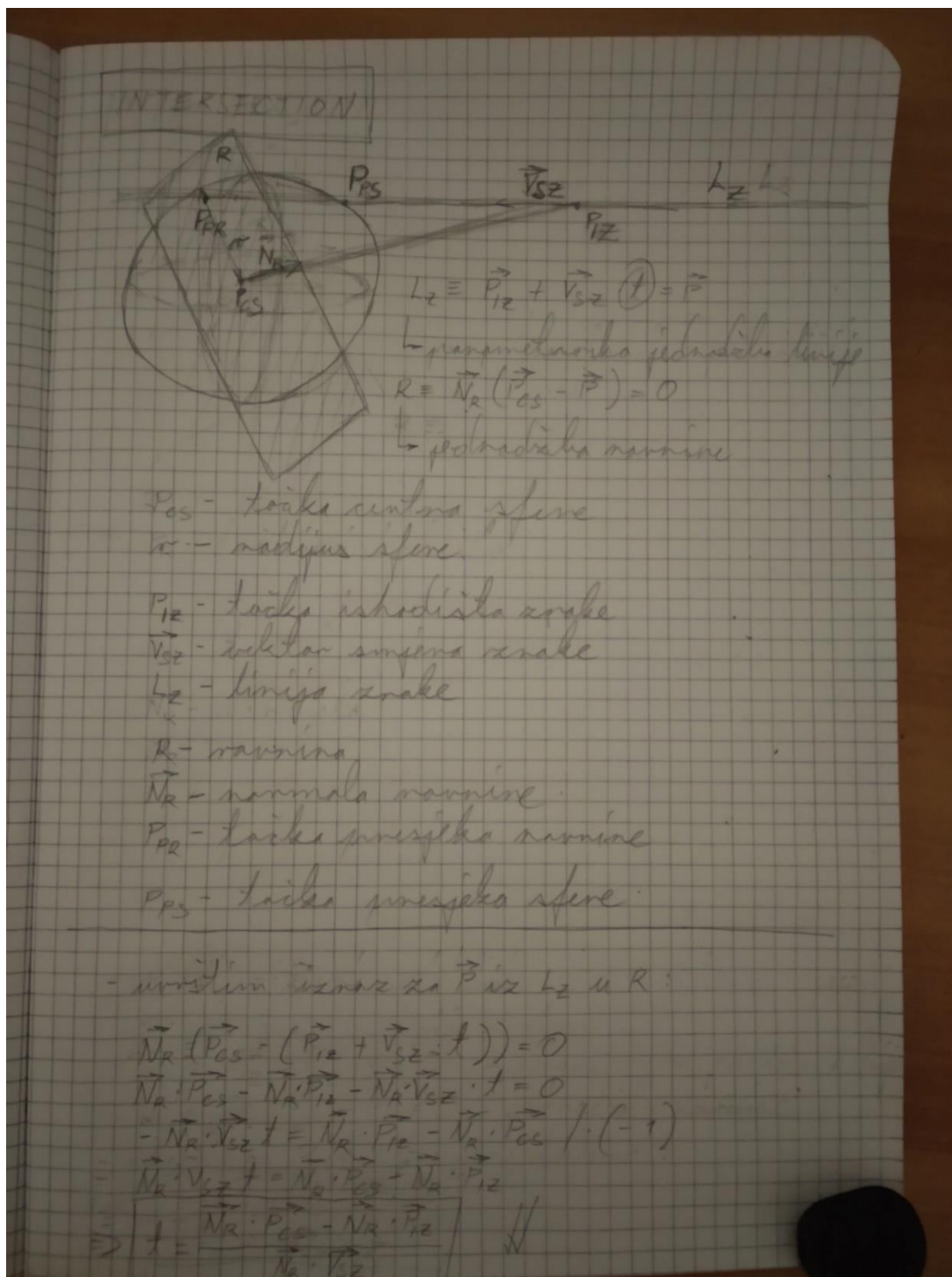


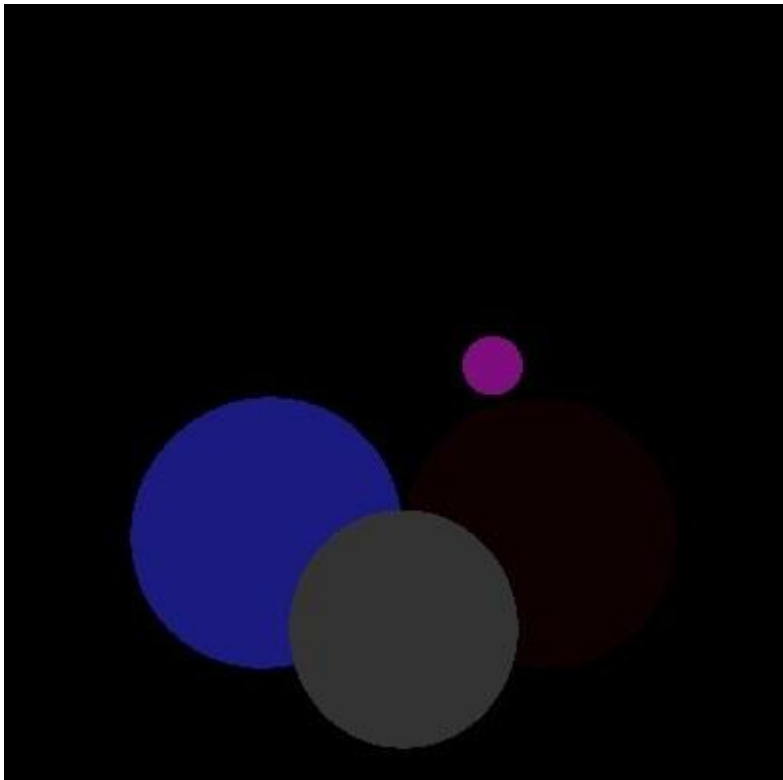
Ne predajem sliku siluete jer mi je ponestalo vremena i ne predajem kugle u obliku inicijala jer mislim da je moje rješenje dovoljno „unikatno“ da nećete misliti da je plagijat. 😊 Što mislim pod time je u slici ispod:



Postupak koji sam koristio za određivanje presjeka je loš jer ne radi kada zraka počinje unutar sfere, ali svejedno mislim da je fora jer ćete vidjeti da možemo dobiti zanimljive efekte. Dovoljno je dobar za sve osim refleksije i refrakcije.

Ostali postupci su komentirani u kodu.

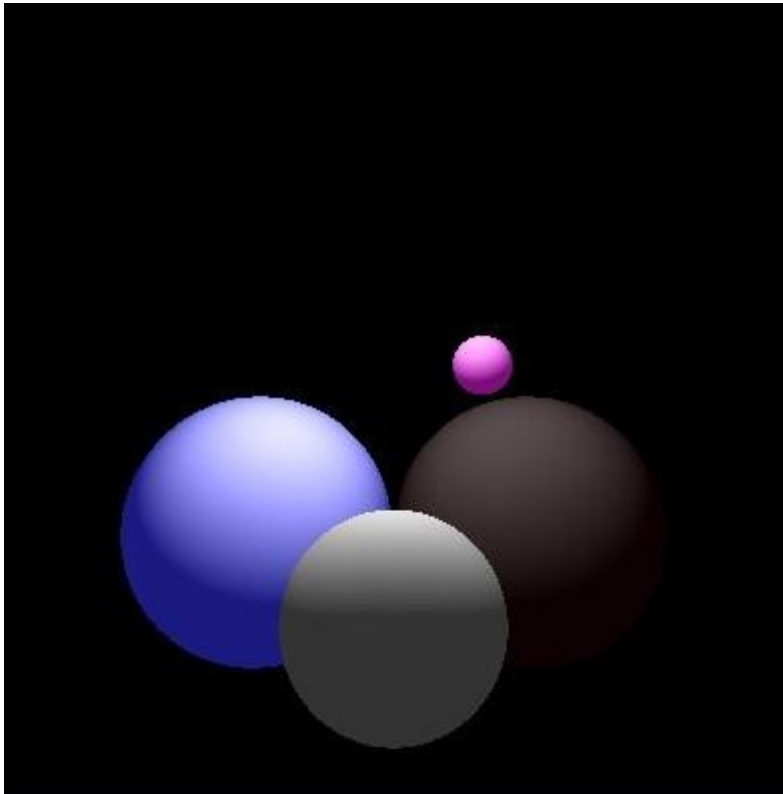
Ambijentna komponenta:



Jedna se sfera ne vidi baš najbolje jer je njena ambientna komponenta znatno smanjena kako bih bolje istaknuo efekt spekularne komponente.

Ambijentna komponenta je ista u svim smjerovima, pa su zato sve sfere jednako obojane.

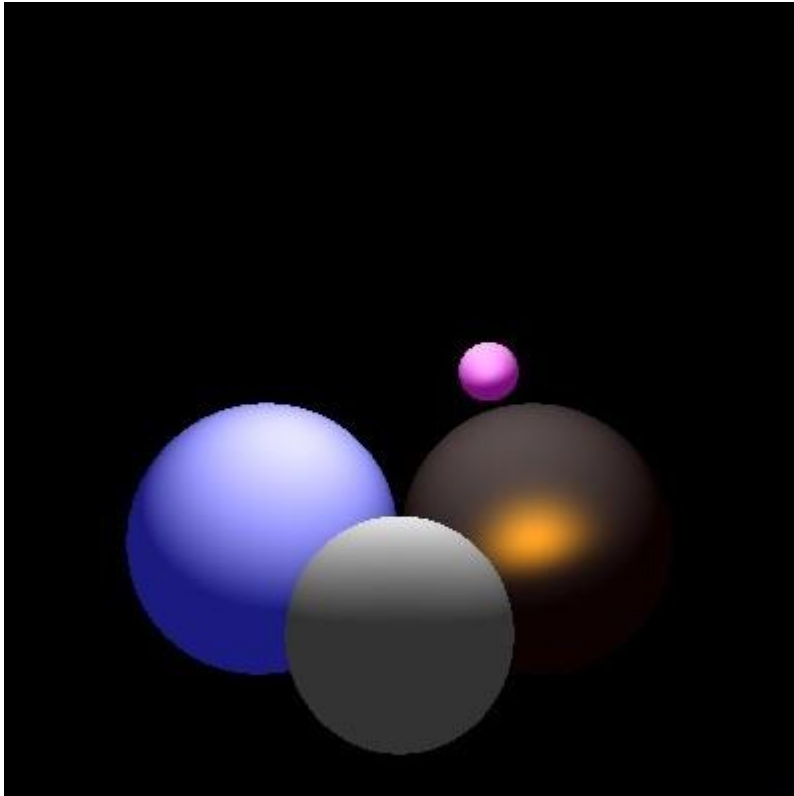
Difuzna komponenta:



Sada možemo vidjeti tu „skrivenu“ sferu. 😊

Dodavanjem difuzne komponente dobivamo efekt mat površine.

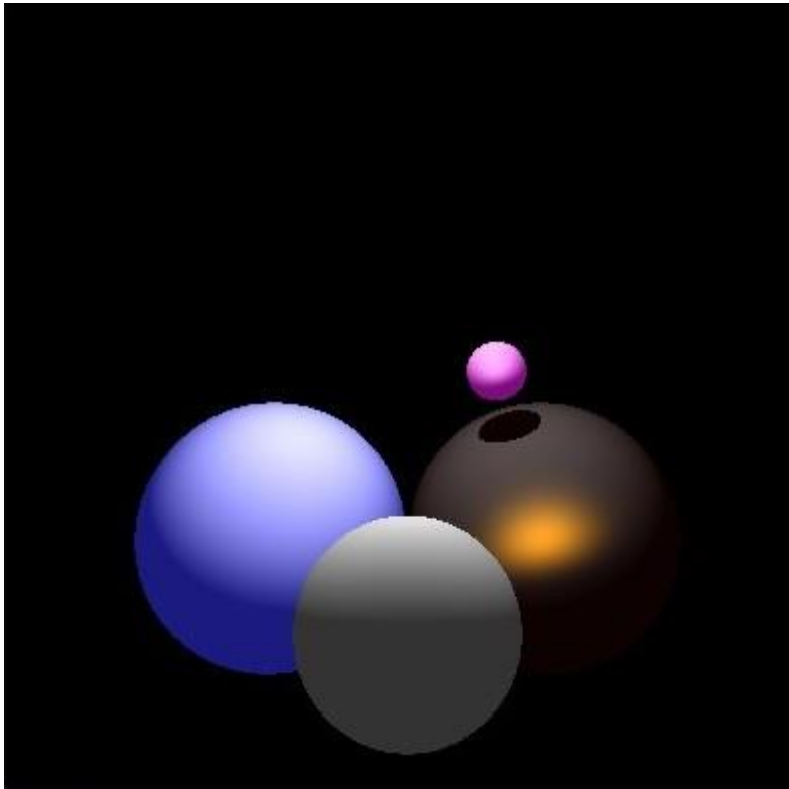
Spekularna komponenta:



I ovdje možemo još bolje vidjeti spekularnu komponentu. Vidi se još i na rožoj sferi.

Dodavanjem spekularne komponente dobivamo efekt sjaja.

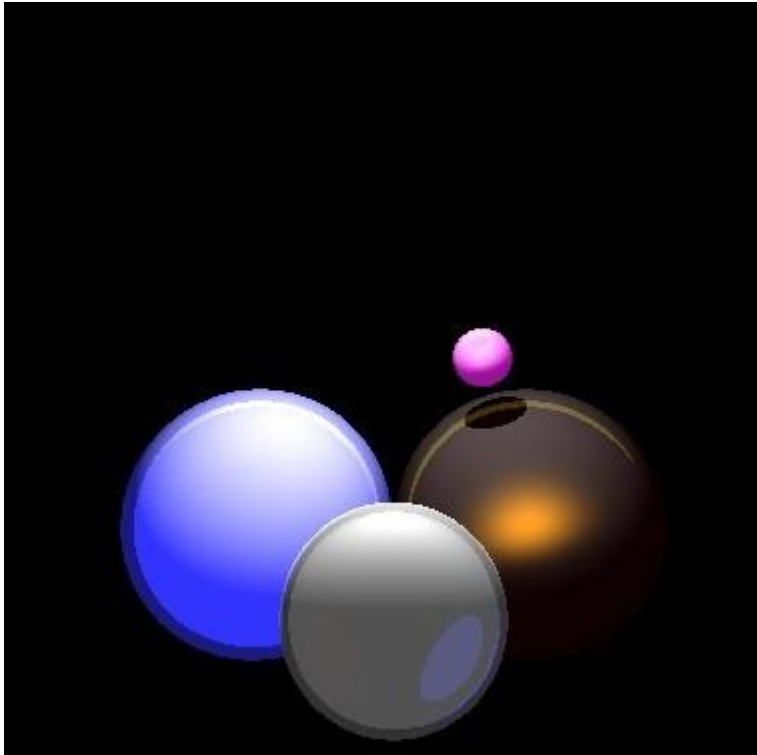
Sjene:



Vidimo sjenu roze sfere.

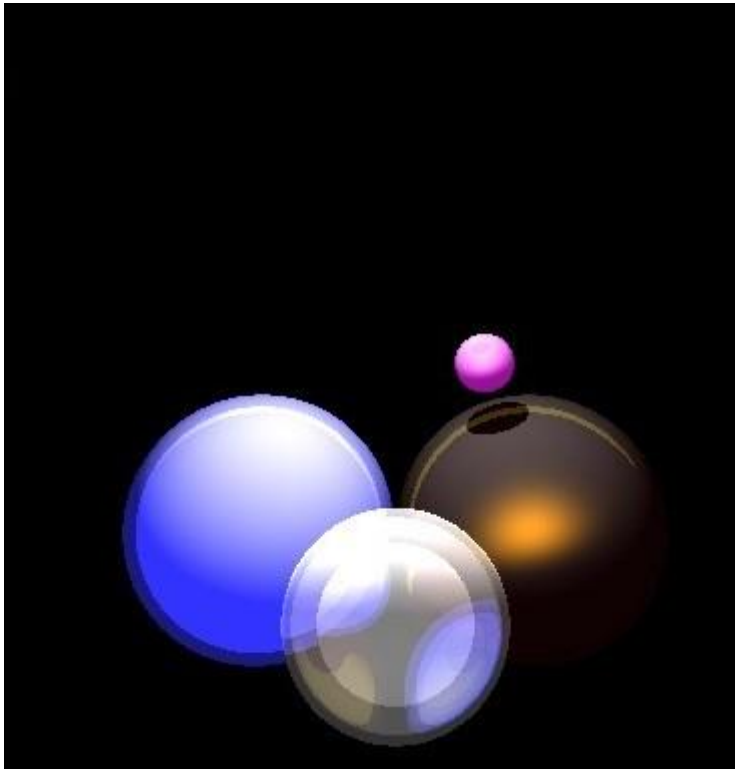
Sjena poništava difuznu i spekularnu komponentu.

Refleksije:



Nisam siguran dali sam ja nešto krivo računao refleksije ili one ovako ispadaju jer mi je računanje presjeka krivo.

Refrakcije:



Isto kao refleksije – nemam pojma što se dešava ovdje.