

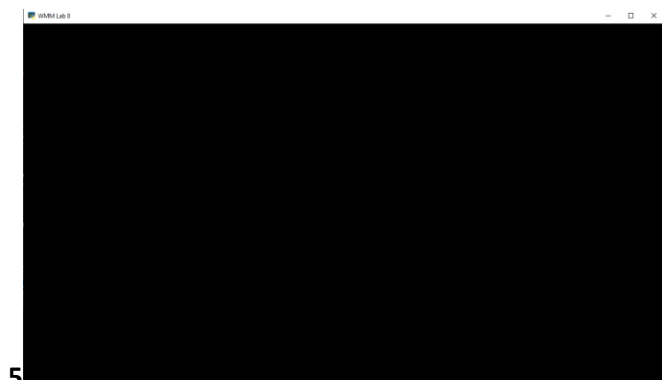
Grafika komputerowa

Jakub Robaczewski

Zadanie 1:

1

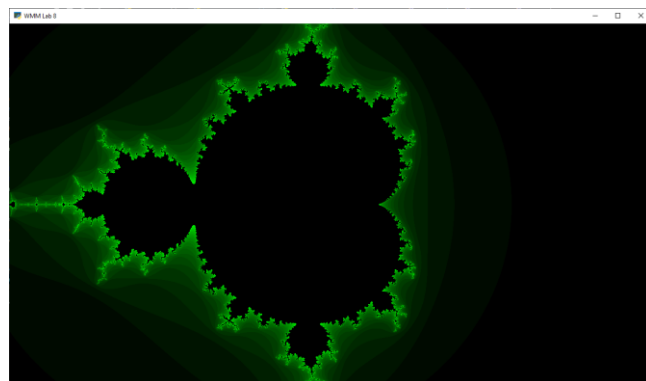
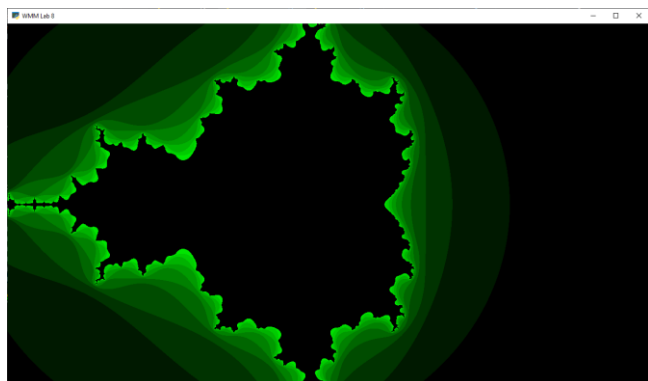
5



5

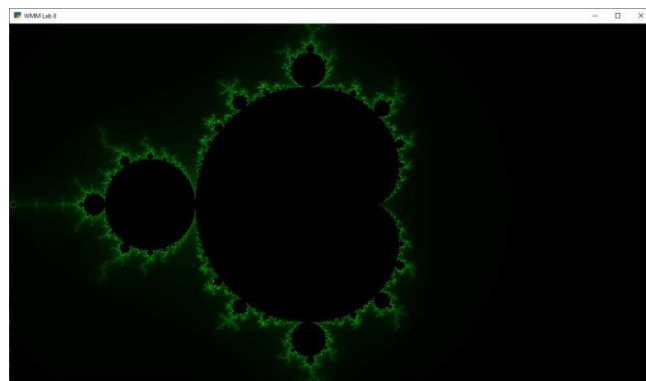
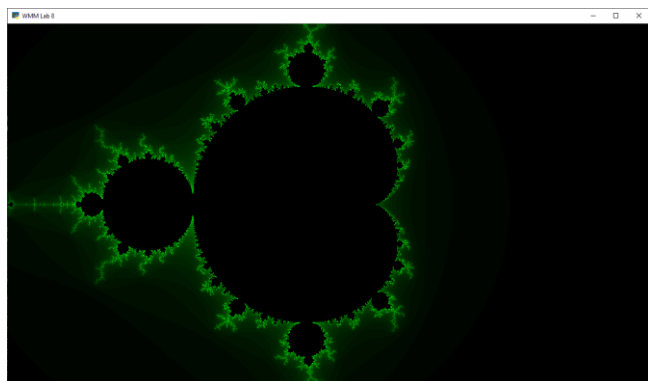
10

25

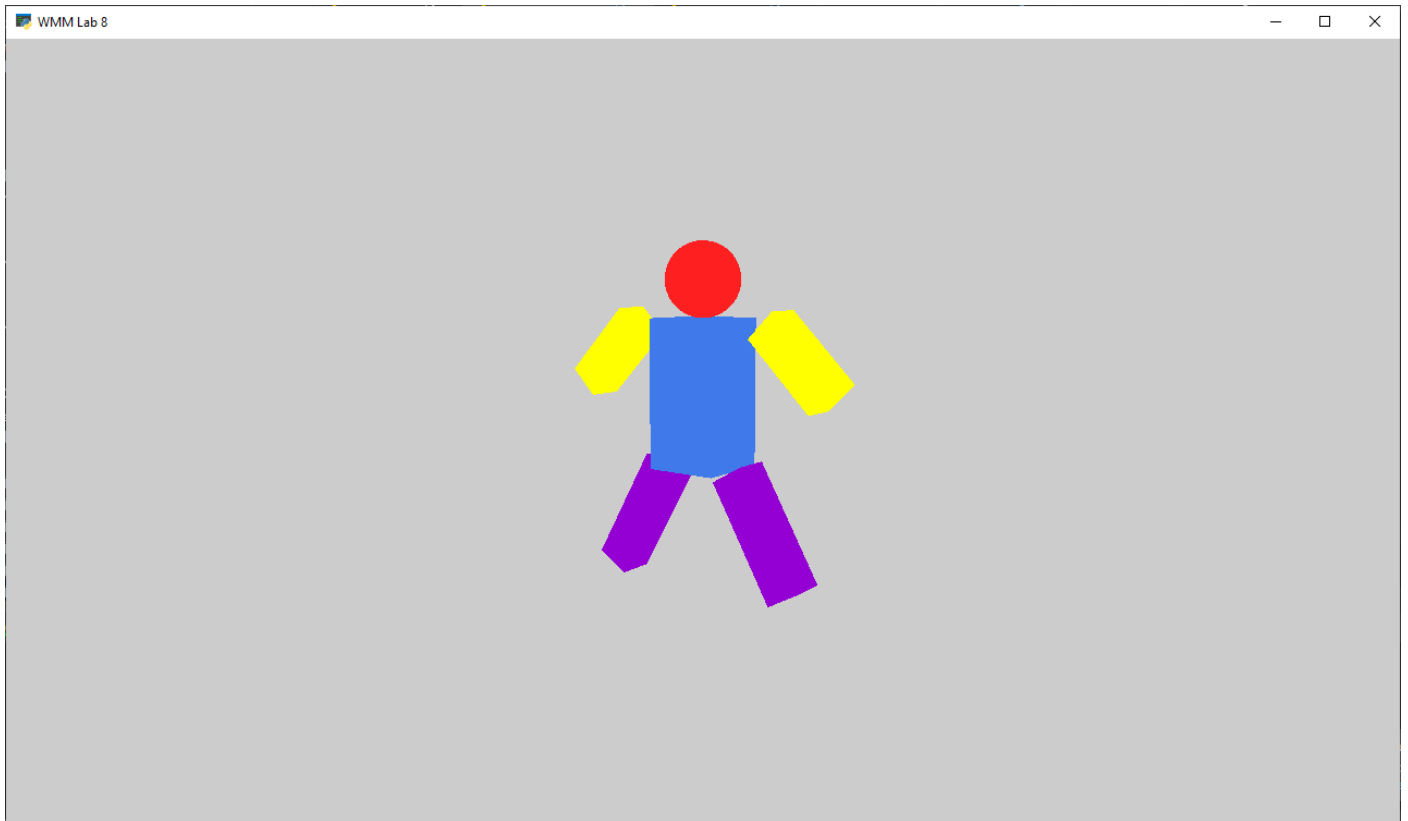


50

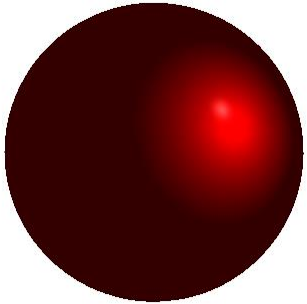
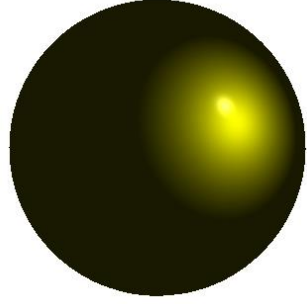
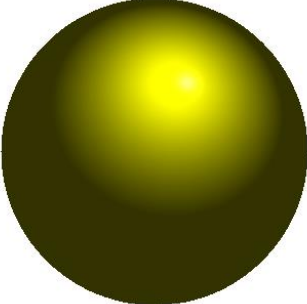
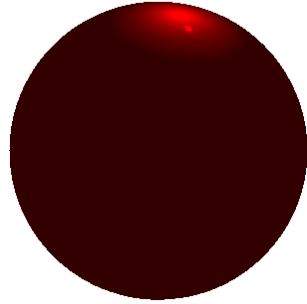
100



Zadanie 2:



Zadanie 3:

Lokalizacja obserwatora	Kolor światła	Lokalizacja światła	Błyskotliwość	Kolor obiektu:	Wzmocnienia trybów oświetlenia	Wizualizacja
1.0, 0.75, -0.8	1.0, 1.0, 1.0 białe	0.5, 0.75, -0.8	2	1.0, 0.0, 0.0 czerwony	Ambient 0.2 Diffuse 0.9 Specular 0.3	
1.0, 0.75, -0.8	1.0, 1.0, 1.0 białe	0.5, 0.75, -0.8	16	1.0, 1.0, 0.0 żółty	Ambient 0.1 Diffuse 0.8 Specular 1.0	
1.0, 0.75, -0.8	1.0, 1.0, 1.0 białe	1.0, 0.5, -0.8	16	1.0, 1.0, 0.0 żółty	Ambient 0.2 Diffuse 0.9 Specular 0.5	
1.0, 0.75, -0.8	1.0, 0.0, 0.0 czerwone	1.0, 0.5, 0.0	128	1.0, 1.0, 0.0 żółty	Ambient 0.2 Diffuse 0.9 Specular 1.0	
Obiekty odbijają tylko to światło co na nie pada, więc jak oświetlimy żółtą kulkę czerwonym światłem to będzie się wydawała czerwona.						
1.0, 0.75, -0.8	1.0, 1.0, 1.0 białe	1.0, 0.5, 0.0	2	0.0, 1.0, 1.0	Ambient 0.5 Diffuse 0.5 Specular 0.5	