

Практикум по дисциплине "Программирование графических приложений"

Лабораторная работа 11 Освещение в WebGL

Практическое задание

1. Ознакомиться по методическим указаниям и литературе с теоретическим материалом темы №11. Изучить программные коды разделов.
2. На основе приведенных примеров программ построить объект, аналогичный одному из построенных в результате выполнения лабораторной работы по теме 9, но без использования tree.js, и применить к нему модели отражения и затенения (табл. 1).

Табл. 1. Применение моделей освещения

№ варианта	Модель отражения	Модель интерполяции
1	3	1
2	4	2
3	5	1
4	1	2
5	2	1
6	3	2
7	4	1
8	5	2
9	1	1
10	2	2
11	3	1
12	4	2

Модели отражения

№	Модель отражения
1	Ламберта
2	Фонга
3	Блинна
4	Сэл-шейдерная
5	Minnaert

Модели интерполяции

№	Модель интерполяции
1	Гуро
2	Фонга

Продемонстрировать работу программ на скриншотах.
Папка с программой должна содержать все необходимые для ее работы файлы.