



BÀI TẬP MÔN ĐỒ HỌA MÁY TÍNH

KHOA: KHOA HỌC MÁY TÍNH

Giảng viên: Cáp Phạm Đình Thăng

Nhóm thực hiện:

1. Trương Văn Khải– 21520274

Bài làm:

Bài tập LAB06

1. Tiến hành thực hiện

- **Bước 1:** Chạy lệnh **npm i** để cài đặt node_modules.

Kết quả:

```
PS D:\Nam3\Ky2\DoHoaMayTinh\Assigments\Lab02> npm install parcel --save-dev
npm WARN deprecated stable@0.1.8: Modern JS already guarantees Array#sort()
s://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects

added 189 packages in 20s

85 packages are looking for funding
run `npm fund` for details
```

- **Bước 2:** Chạy lệnh **npm vite** để cài đặt các thư viện cần thiết và chạy code.

Kết quả:

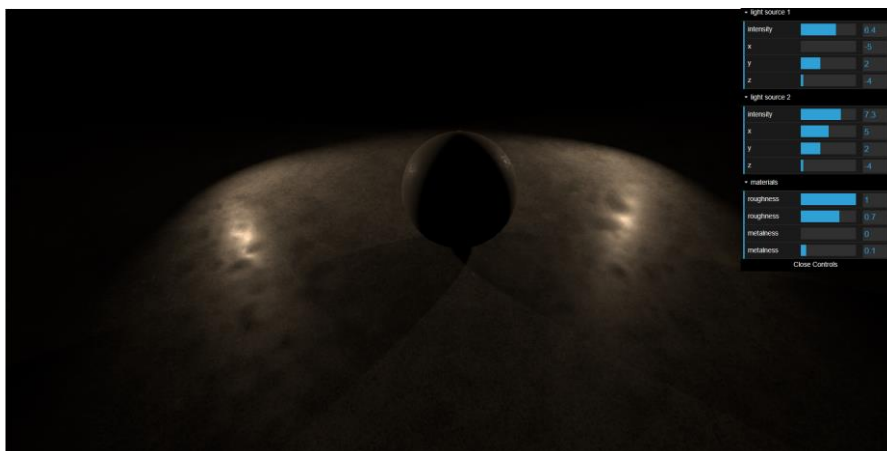
```
PS C:\Users\VANKH\Downloads\lab6> npx vite

VITE v5.2.11 ready in 270 ms

→ Local:   http://localhost:5173/
→ Network: use --host to expose
→ press h + enter to show help
2:09:25 PM [vite] page reload main.js
2:09:48 PM [vite] page reload main.js (x2)
^C^CTerminate batch job (Y/N)? Y
PS C:\Users\VANKH\Downloads\lab6> npx vite
```

- **Bước 3:** CTRL + click chuột vào <http://localhost:XXX/> để xem code

Kết quả:



Chỉnh các thông số trên menu của **dat gui**: như sau:

- Đối với nguồn sáng 1 và 2 ở tab “**light source 1**” hoặc “**light source 2**” thì:
 - Kéo thả chuột để tăng giảm cường độ (intensity), vị trí (position) theo các trục x, y, z với giá trị tương ứng từ -5 đến 15.
- Đối với mục **materials**:
 - Điều chỉnh độ mờ của bề mặt: “roughness”. Điều chỉnh cho cả material của hình cầu (**sphereMaterial**) và của mặt phẳng (**planeMaterial**).
 - Điều chỉnh độ kim loại bề mặt: “metalness”. Điều chỉnh cho cả material của hình cầu (**sphereMaterial**) và của mặt phẳng (**planeMaterial**).

