

# Vježbe 9

## Modeli osvjetljavanja

**Primjer 9.1.** Osvjetljavanje valjka su skladu s Lambertovim zakonom: [RG-primjer9-1-Lambertov-zakon.html](#)

**9.1.** Promijenite boju izvora svjetlosti u zelenu. Dodajte još jedan izvor svjetlosti: neka izvor bude crvene boje i postavite ga s desne strane valjka.

**Primjer 9.2.** Osvjetljavanje valjka u skladu s Lambertovim zakonom i zakonom refleksije: [RG-primjer9-2-Lambert-i-refleksija.html](#)

**9.2.** Animirajte gibanje izvora svjetlosti s lijeve

na desnu stranu i natrag i to tako da stalno prolazi ispred valjka.

**9.3.** Uz pomoć trokuta konstruirajte model kugle i izračunajte odgovarajuće vektore normale u vrhovima te animirajte gibanje izvora svjetlosti u odnosu na kuglu.

**9.4.** Razmislite kako bi izračunali vektore normale za stožac. Eksperimentirajte s različitim varijantama kako biste dobili što realističnije osvjetljenje.

**Zadaća 9.** Korištenjem geometrijskih tijela iz prethodnih primjera i zadataka konstruirajte i animirajte osvjetljeni model vjetrometra u perspektivnoj projekciji.