

Vježbe 11

Teksture

Napomena: Programi s teksturama neće raditi ako ih probate pokrenuti s diska, za njihovo pokretanje potrebno je imati (barem) lokalni server. Jedno od mogućih rješenja je korištenje Pythona: u mapi u kojoj se nalaze programi i slike (teksture) treba pokrenuti `python -m http.server` i potom se programi mogu pokrenuti s adrese `localhost:8000`.

Primjer 11.1. Učitavanje teksture:

[tekstura1.html](#) ([pozega.png](#))

Primjer 11.2. Dodatne opcije za teksture:

[tekstura2.html](#) ([pozega.png](#))

Primjer 11.3. Učitavanje više tekstura:

[dvije_teksture.html](#) ([pozega.png](#) i [pozega2.png](#))

Primjer 11.4. Lijepljenje tekstura na

trodimenzionalni objekt, u ovom slučaju kvadar.

U programu za sjenčanje fragmenata moguće je kombinirati teksturu s bojanjem: [RG-](#)

[primjer11-4.html](#) ([starigrad.jpg](#))

11.1. Promijenite teksturu na gornjoj stranici kvadra tako da prikazuje samo dio neba iz lijevog gornjeg kuta fotografije. Dodajte donju stranicu kvadra i na nju "nalijepite" snijeg iz donjeg lijevog kuta fotografije.

11.2. Nalijepite teksturu po vašem izboru na plašt valjka.

11.3. Razmislite kako bi nalijepili teksturu na

bazu valjka.

Istovremeno korištenje više različitih programa za sjenčanje

Primjer 11.5. Prvi program za sjenčanje koristi boje vrhova iz isprepletenog spremnika ("leptir"), a drugi program za sjenčanje sve iscrtava u bijeloj boji (koordinatne osi): [RG-primjer11-5.html](#)

Primjer 11.6. Prvi program za sjenčanje implementira model osvjetljavanja, tj. Lambertov zakon i koristi se za iscrtavanje valjka, a drugi program za sjenčanje iscrtava normale u bijeloj boji: [RG-primjer11-6.html](#)