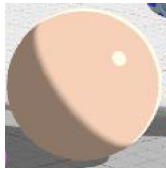


## • Cell Shading

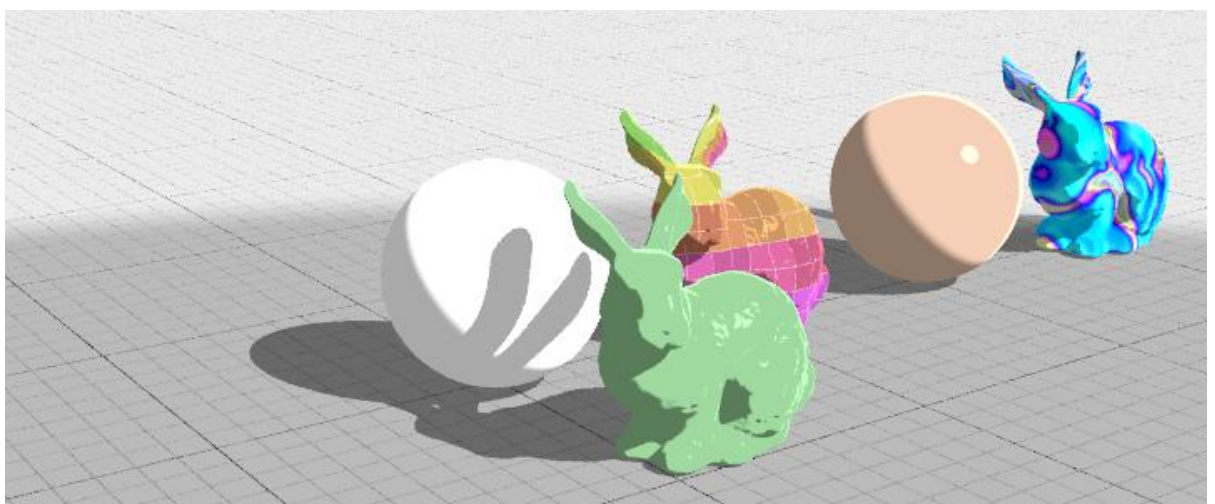
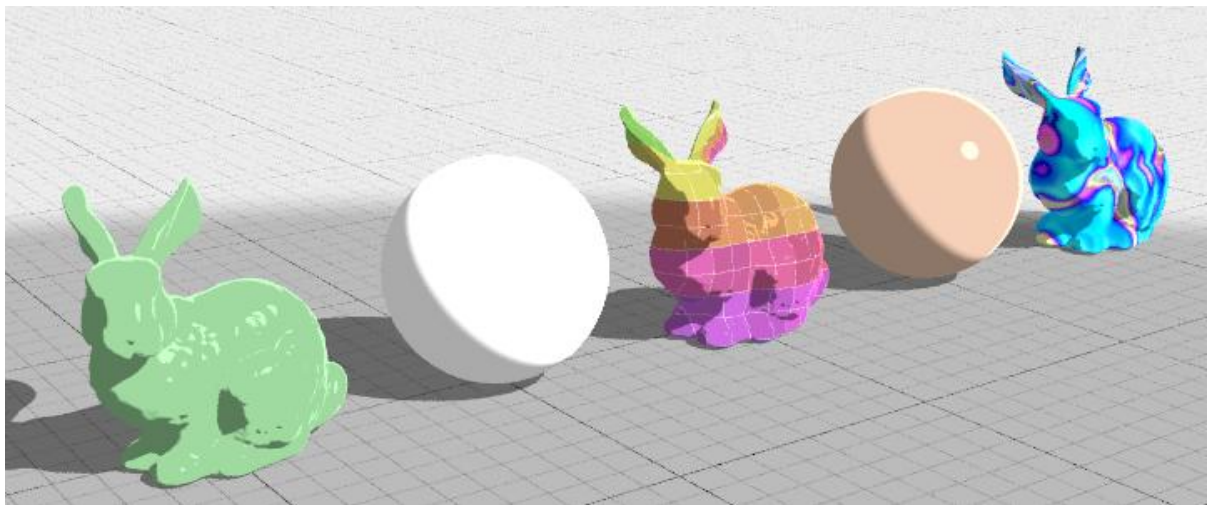
- (--shader toon)
- L'implementazione è composta da 4 fasi:
  1. cerco la fonte di luce (ovvero il materiale nella scena che ha l'emission diversa da 0) e prendo l'origine dell'istanza dell'oggetto come punto dalla quale viene emessa.
  2. controllo se il punto di intersezione del raggio attualmente preso in considerazione è o meno colpito direttamente dalla luce. Per fare ciò, faccio partire un raggio da quel punto verso la luce e se prima di arrivarvi colpisce un oggetto (diverso da quello che ha emission diversa da 0), allora lo considero come ombra.

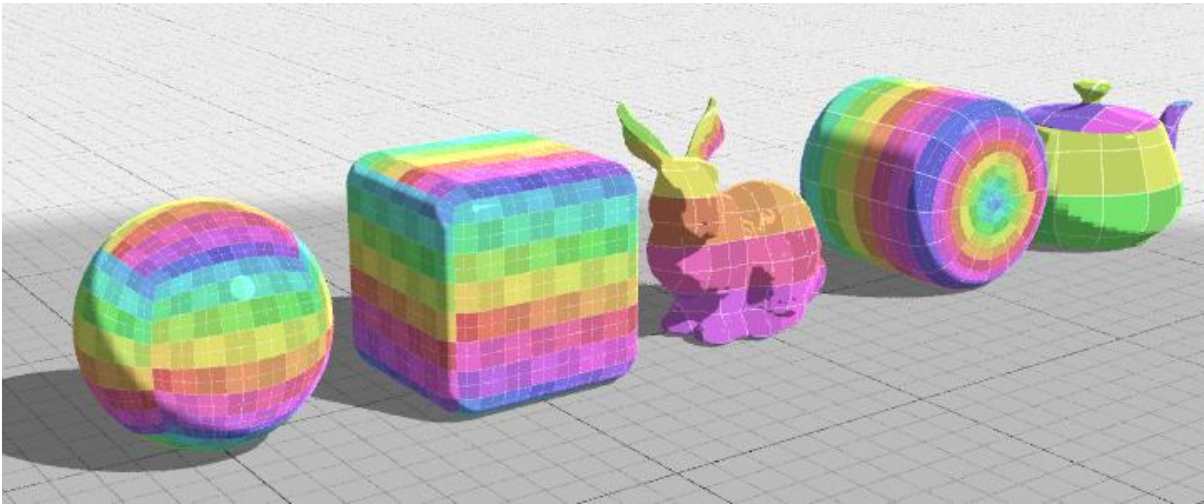


3. calcola l'intensità della luce con il prodotto tra vettore della normale e vettore della luce
4. aggiungo luminosità al punto in caso sia speculare al punto luce o sia l'anello esterno



- Il risultato finale





o