

Računarska grafika

[Home](#) / [Courses](#) / [IV godina](#) / [RG](#) / [General](#) / [LV05 - OPENGL - OSVETLJENJE - ZADATAK](#)

Navigation

- › [Home](#)
- Dashboard
- › Site pages
- › My courses
- › [Courses](#)

Administration

- › Course administration

LV05 - OPENGL - OSVETLJENJE - ZADATAK

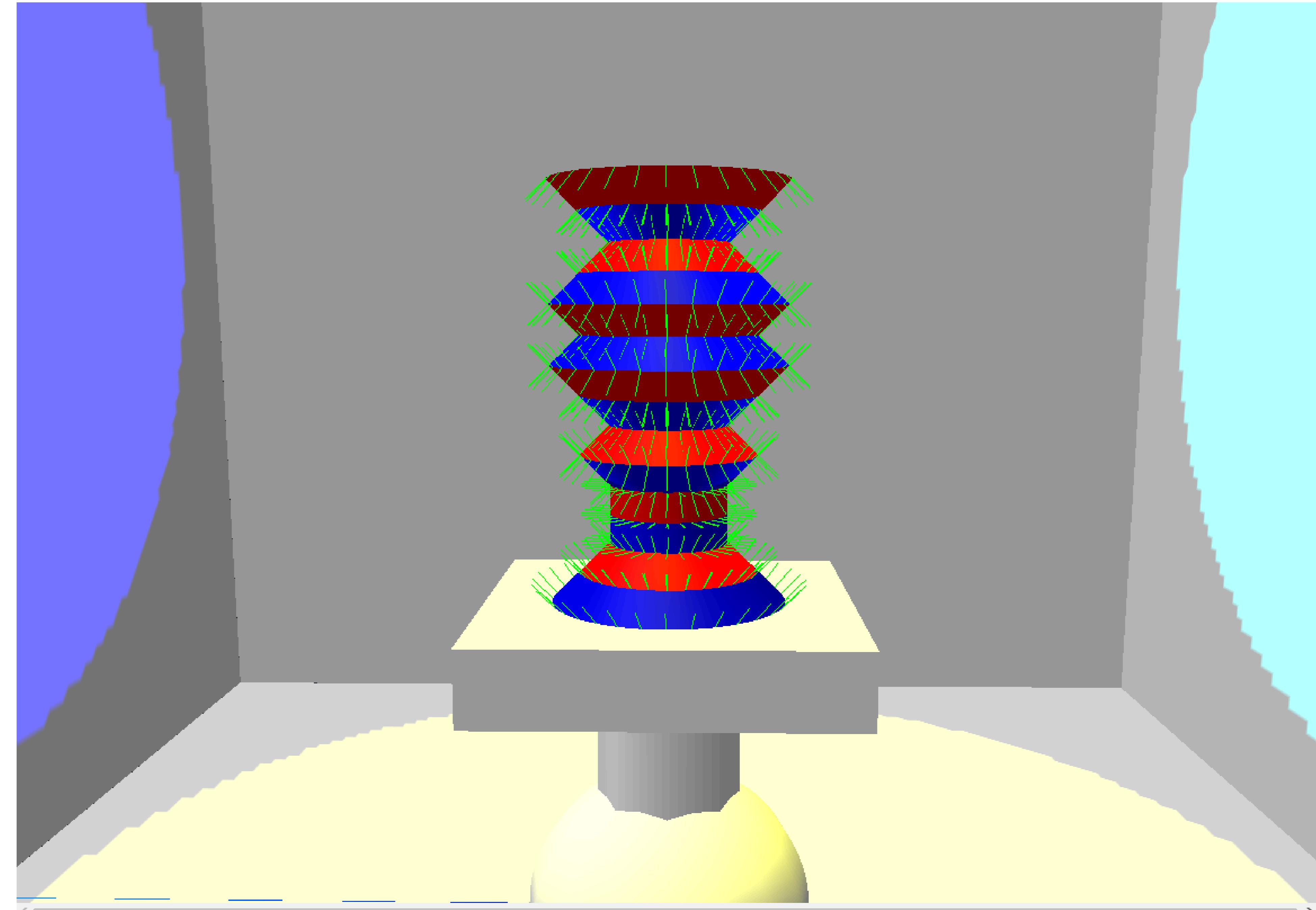
NORMALE - MATERIJALI - OSVETLJENJE

- Modelovati scenu kao u datom primeru. Scena se sastoji od prostorije (u obliku kocke), postolja (sastavljenog od polusfere, valjka i kutije), vase, 3 pozicionih svetla, ambientalnog i direkcionog osvetljenja.
- Postaviti ambijetalno svetlo i direkciono svetlo kako bi scena bila osvetljena kao u primeru
- Dodati dodatna 3 poziciona svetla. (boje svetla su date ispod u RGB formatu)
- Svaki zid je potrebno modelovati kao mrežu (pravilan grid) manjih primitiva kako bi došla do izrazaja kružno osvetljena oblast. Veća rezolucija grid-a daće kao rezultat pravilniji kružni oblik osvetljenog dela zida.
- Vaza se sastoji od 14 slojeva gde svaki sloj može imati jednu od dve boje koje su definisane ispod u RGB formatu .
- Omogući prikaz normala vase kao i uključivanje i isključivanje prikaza istih. Za crtanje normala potrebno je koristiti GL_LINES primitive.
- Omogući uključivanje i isključivanje pojedinačnih pozicionih svetla.

14284

R SVETLO (ON) G SVETLO (ON) B SVETLO (ON) NORMALE (ON)

- | | |
|---------------|--------------------|
| ■ VAZA BOJA 1 | RGB 1.00 0.00 0.00 |
| ■ VAZA BOJA 2 | RGB 0.00 0.00 1.00 |
| ■ SVETLO 1 | RGB 0.00 0.00 1.00 |
| ■ SVETLO 2 | RGB 0.00 1.00 1.00 |
| ■ SVETLO 3 | RGB 1.00 1.00 0.00 |



Last modified: Monday, 11 December 2023, 2:35 PM

◀ OPENGL 3D FIGURE

Jump to...

OPENGL NORMALE ►