


Računarska grafika

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

Navigation

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

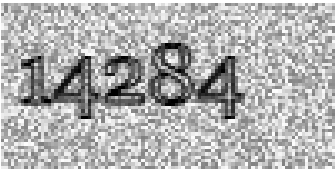
Administration

- > [Course administration](#)

LV05 - OPENGL - OSVETLJENJE - ZADATAK

NORMALE - MATERIJALI - OSVETLJENJE

- Modelovati scenu kao u datom primeru. Scena se satoji od prostorije (u obliku kocke), postolja (sastavljenog od polusfere, valjka i kutije), vaze, 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 mrezu (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 moze imati jednu od dve boje koje su definisane ispod u RGB formatu .
- Omogućiti prikaz normala vaze kao i uključivanje i isključivanje prikaza istih. Za crtanje normala potrebno je koristiti GL_LINES primitive.
- Omoguciti uključivanje i isključivanje pojedinačnih pozicionih svetla.



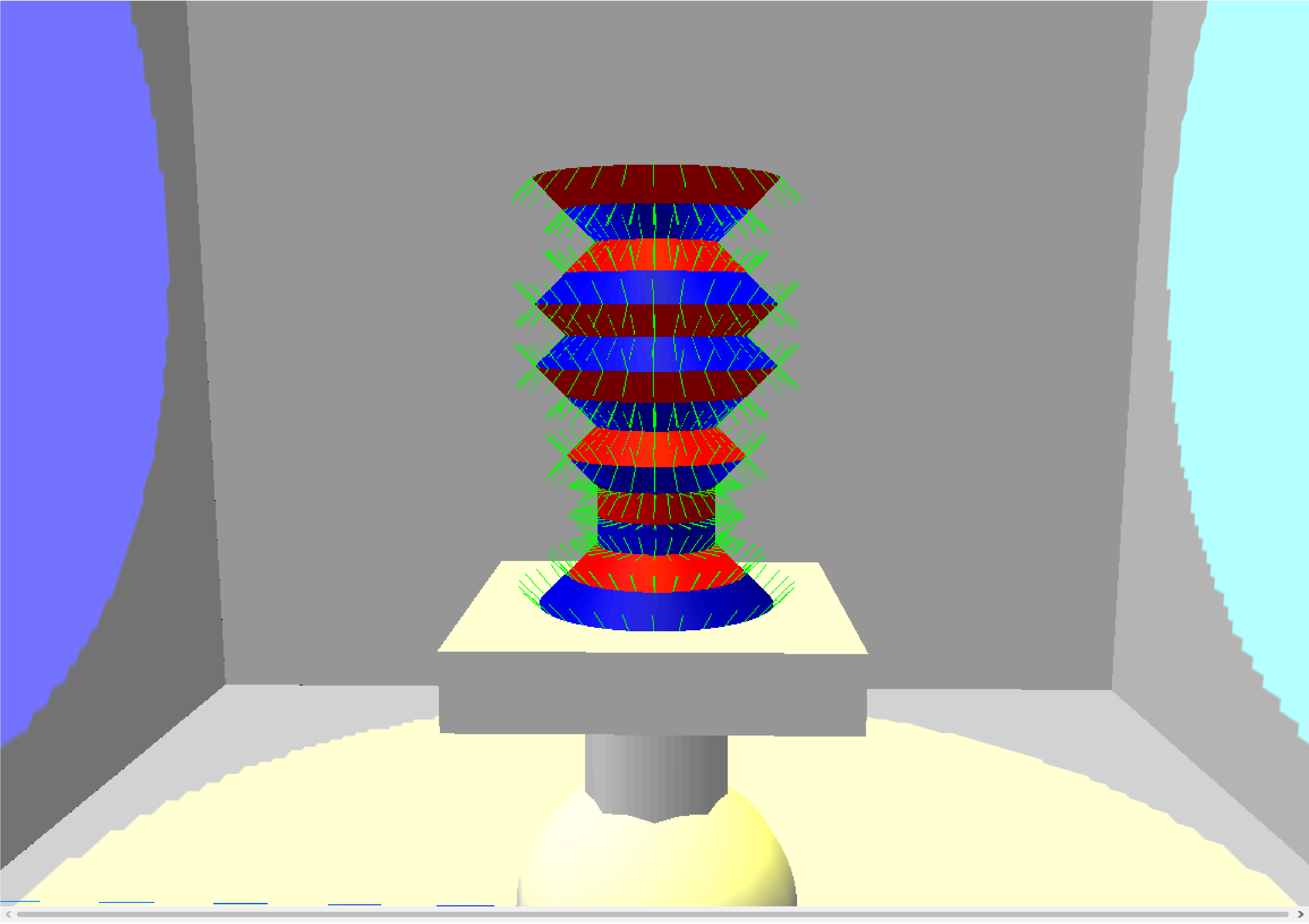
R SVETLO (ON)

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 ▶](#)