

Heimadæmi 5

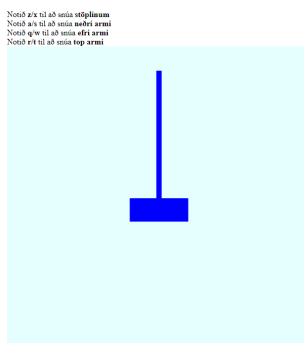
Daníel Ágúst Björnsson

21. október 2023

1 Spurning 1

1.1 Dæmi 1

1. [Dæmi 1](#)

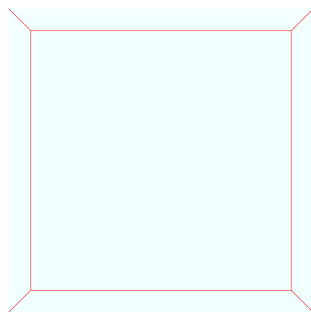


Mynd 1: sp1_dæmi1

2 Spurning 2

2.1 Dæmi 1

1. [Dæmi 1](#)



Mynd 2: sp2_dæmi1

3 Spurning 3

3.1 Dæmi 1

1. part 1

(a) þannig að r og v sem sami vigurinn

2. part 2

(a) þannig að r og v sem sami vigurinn

3.2 Dæmi 2

1. fjarlægð áhorfandanns breytir hvar depillinn sést á yfirborðinu

2. fjarlægð ljósins skiptir máli ef þú notar Dofnun þá er það dimmara ef það er lengra í burtu og breytir fjarlægðin líka hvar depillinn er

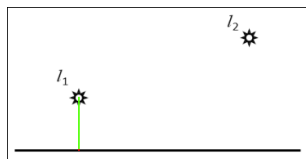
4 Spurning 4

4.1 Dæmi 1

- vegna þeir er jafn bjartir og hafa sama lit þá eru þeir jafn bjartir hvaða lengd sem þeir eru í burtu með diffuse en ekki specular

4.2 Dæmi 2

- beint fyrir fram áhorfandann á yfirborðinu (á yfirborðinu fyrir framan l_1)

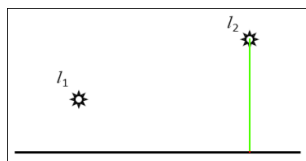


Mynd 3: sp4_dæmi2

-

4.3 Dæmi 3

- beint fyrir fram áhorfandann á yfirborðinu (á yfirborðinu fyrir framan l_2)



Mynd 4: sp4_dæmi3

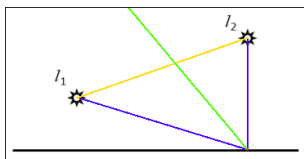
-

4.4 Dæmi 4

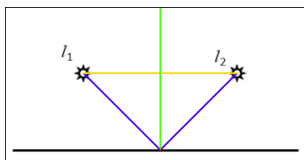
- a breytist vegna þá skiptir máli hvað ljósið er langt frá yfirborðinu en b-c skiptir það ekki máli vegna nálægasta lósið er þar sem áhorfandinn er

4.5 Dæmi 5

- það er ekki hægt vegna ljósinn eru ekki á sama stað
eina leiðinn er að hafa áhorfandann endalaust í burtu.
(áhorfanda línan er græna línan)
lósinn verða nær og nær eftir sem þú ferð lengra í burtu



Mynd 5: útkomann

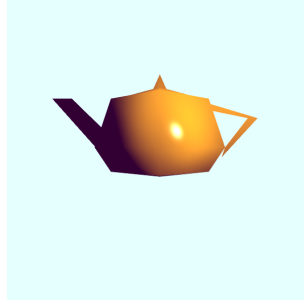


Mynd 6: útkomannv2

5 Spurning 5

5.1 Dæmi 1

1. [Dæmi 1](#)
2. Made the speed and distant so they would never go below zero



Mynd 7: sp5_dæmi1

Heimildir

- [1] Daníel Ágúst. *Heimadæmi 3*. URL: https://danielagust.github.io/TOL105M-Tolvugrafik-Daniel/Code/Heimad%C3%A6mi/heimad%C3%A6mi_5/heimad%C3%A6mi_5_index.html.
- [2] Daníel Ágúst. *Heimadæmi 3 myndir*. URL: https://danielagust.github.io/TOL105M-Tolvugrafik-Daniel/Code/Heimad%C3%A6mi/heimad%C3%A6mi_5/img.html.