14.06.2023

Oskar Rozwadowski 311400

Projekt 3 – Pokazanie właściwości materiałowych obiektów za pomocą odbicia światła.

Sprawozdanie

Cel zadania:

Wykorzystując właściwości optyczne związane z odbijaniem światła zademonstrować właściwości materiałów.

Sterowanie:

* Poruszanie źródłem światła – a, w, s, d
* Zmiana materiału –1, 2, 3, 4

Oczekiwanie efektu końcowego:

* Program rysuje półkulę i odbijane przez nią światło.
* Program umożliwia zmianę położenia źródła światła oraz materiału kuli.
* Program modeluje odbicie światła na podstawie właściwości materiałów.

Opis metod:

* Projekt wykonany w Pythonie z wykorzystaniem bibliotek math, pygame.
* Wykorzystano model Phonga.
* Rysowana tylko półkula.

Testowanie:

* Sprawdzenie jak zmiana pojedynczej właściwości materiału wpływa na rezultat.