

## Konspekt do zadania 3 – Oświetlenie kuli

- Program napisany w języku python z wykorzystaniem biblioteki pygame.
- W celu wykonania zadania posłużę się modelem odbicia Phong.
- W scenie będzie znajdować się punktowe źródło światła, które będzie można przemieszczać.
- Program będzie zawierał 3 wbudowane rodzaje powierzchni kul, które będzie można przełączać w trakcie działania programu
- Powierzchnie których właściwości chcę odtworzyć to: drewno, gładki plastik, kamień.