SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

|  |  |
| --- | --- |
| Laboratorium Nr 9  Data 4.02.2021 Temat: "MATERIAŁY, SHADERY I ICH UŻYCIE. PODSTAWY JĘZYKA HLSL" Wariant 3 | Bartosz Jarosz  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

1. Polecenie: wariant 1 zadania

1. Tworzenie materiału

2. Użycie build-in shaderów

3. Opracowanie shadera w języku HLSL

Wariant 3. Opracować model kapsuli z użyciem shadera BumpedDiffuse. Opracować shader w języku HLSL pozwalający przekształczyć kapsulę w kulu

2. Opis programu opracowanego (kody źródłowe, rzuty ekranu)

Widok hierarchii obiektów

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Widok sceny

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

Ustawienia particle system

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generated

![Text, letter

Description automatically generated]()