

# PLAN PROJEKTU

## **„Odbicie światła od powierzchni w grafice komputerowej przy użyciu modelu Phong’a”**

Grafika komputerowa – projekt 3

Jan Chabik, 291060

Karol Wójciński, 291118

### Założenia projektu:

- Celem projektu jest zbadanie odbicia światła w grafice komputerowej przy pomocy modelu Phong’a na różnych materiałach.
- Środowisko: JavaScript oraz WebGL do rysowania obiektu
- Będziemy badać odbicie światła na bryle w kształcie sfery, ponieważ dobrze widać na niej refleksje światła.
- Zaimplementujemy 4 rodzaje materiałów, które będzie imitować nasza bryła:
  - a) Bardzo dobrze odbijający kierunkowo (metal)
  - b) Bardzo dobrze odbijający w sposób rozproszony (beton/gips/ściana)
  - c) Pośredni rodzaj materiału z dominacją odbicia kierunkowego (plastik)
  - d) Pośredni rodzaj materiału z dominacją odbicia rozproszonego (niepolakierowane drewno)