**PLAN PROJEKTU**

**„Odbicie światła od powierzchni w grafice komputerowej przy użyciu modelu Phonga”**

Grafika komputerowa – projekt 3

Jan Chabik, 291060

Karol Wójciński, 291118

Założenia projektu:

* Celem projektu jest zbadanie odbicia światła w grafice komputerowej przy pomocy modelu Phonga 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:

1. Bardzo dobrze odbijający kierunkowo (metal)
2. Bardzo dobrze odbijający w sposób rozproszony (beton/gips/ściana)
3. Pośredni rodzaj materiału z dominacją odbicia kierunkowego (plastik)
4. Pośredni rodzaj materiału z dominacją odbicia rozproszonego (niepolakierowane drewno)