

Laborator 11

- **11_01_umbra.cpp**

Iluminare: generarea umbrelor folosind transformari.

- Pentru a genera umbra unei surse este utilizata o matrice 4x4 (umbra unui obiect = transformarea acelui obiect printr-o proiectie, cf. curs)
- In shader-ul de varfuri este inclusa si matricea umbrei.
- In shader-ul de fragment umbra este colorata separat.
- Sursa de lumina este punctuala (varianta de sursa directionala este comentata).

- **11_02_amestecare_2D.cpp**

Amestecare in context 2D

- Folosirea celei de-a 4-a componente din codul RGBA.
- Utilizarea functiilor specifice pentru amestecare
(glEnable(GL_BLEND); glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_SRC_ALPHA);)

- **11_03_amestecare_3D.cpp**

Amestecare in context 3D

- Folosirea celei de-a 4-a componente din codul RGBA.
- Utilizarea functiilor specifice pentru amestecare
(glEnable(GL_BLEND); glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_SRC_ALPHA);)
- Combinarea (i) ordinii de desenare a obiectelor, (ii) testului de adancime, (iii) efectelor de amestecare.