

# ZADANIE PROJEKTOWE 2

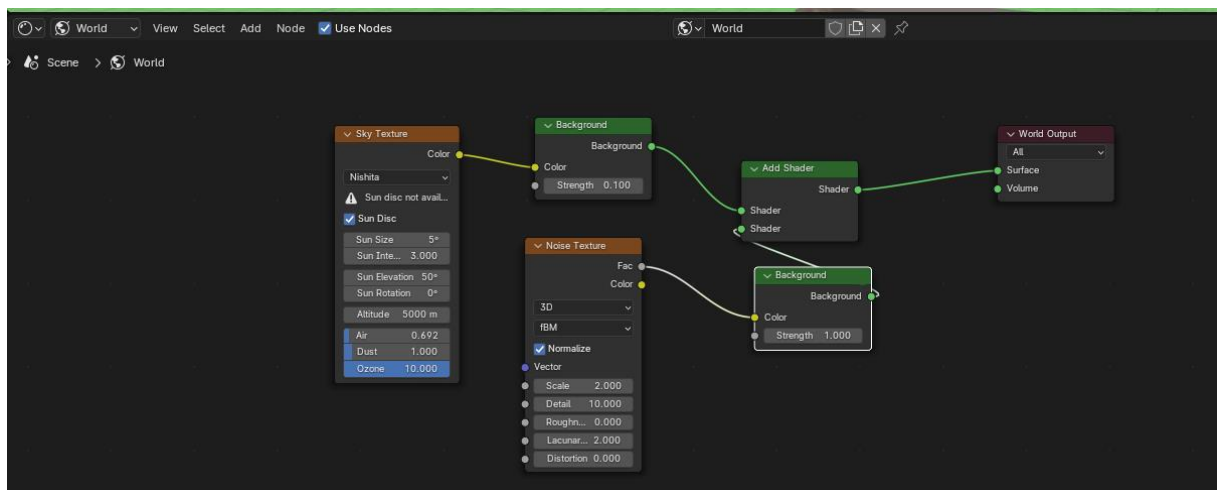
Jakub Tadewicz

Etap 2 Tworzenie sceny

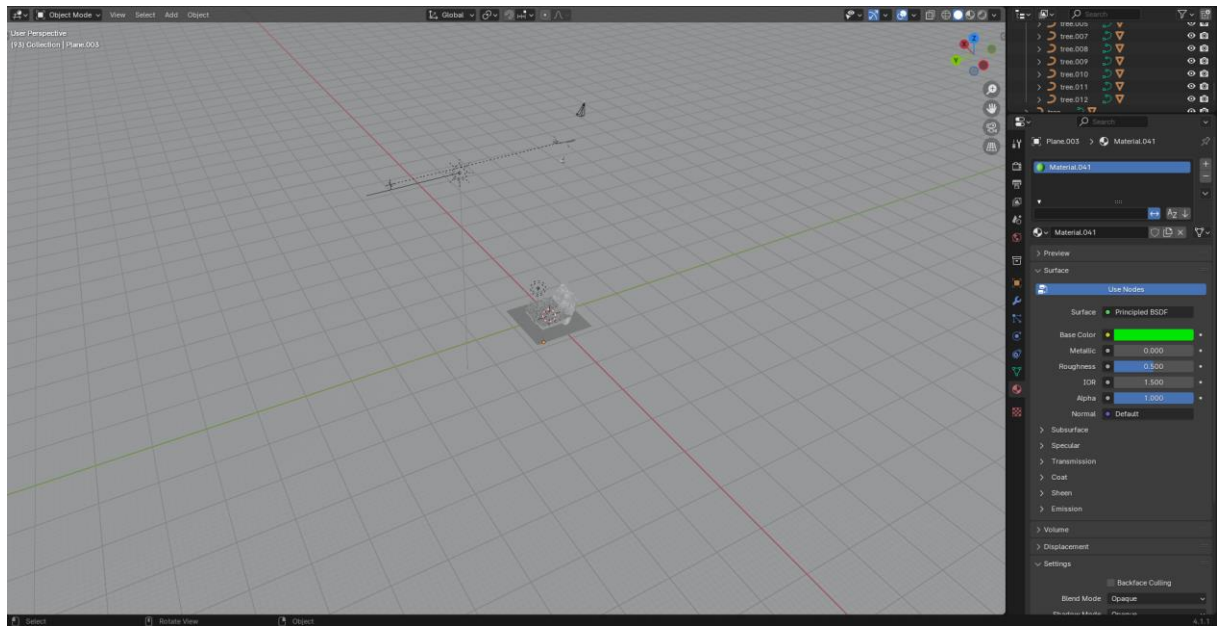
## 1. Poprawa tekstur



## 2. Dodanie oraz modyfikacja parametrów nieba w shader editor



3. Utworzenie dalszego planu za pomocy obiektu plane.



4. Końcowy efekt renderowania

