

# **ĐỒ HỌA 3D**

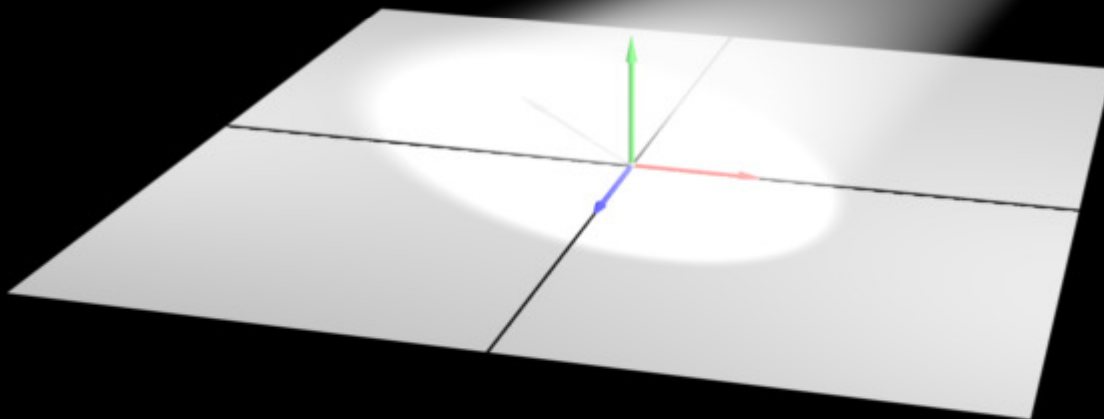
# **CHIẾU SÁNG**

**Giảng viên : Bùi Tiến Lên**

# Nguồn sáng

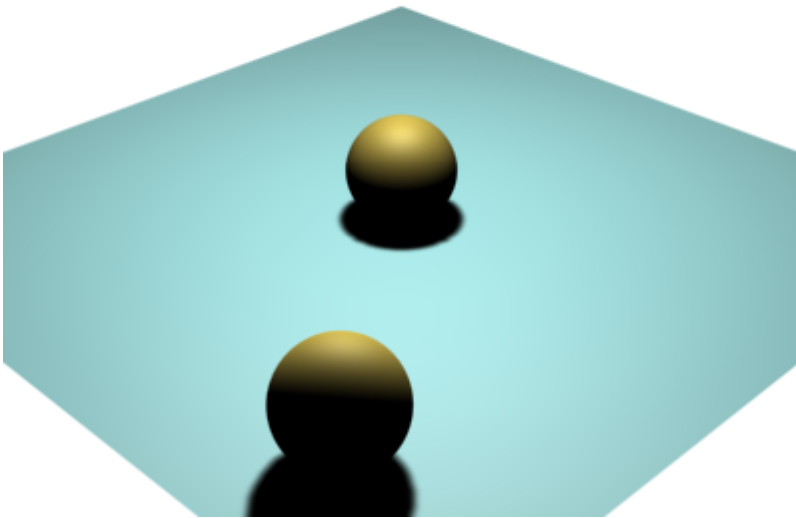


Các thuộc tính nguồn sáng  
- phổ màu (màu sắc)  $\lambda$   
- vị trí  $L$

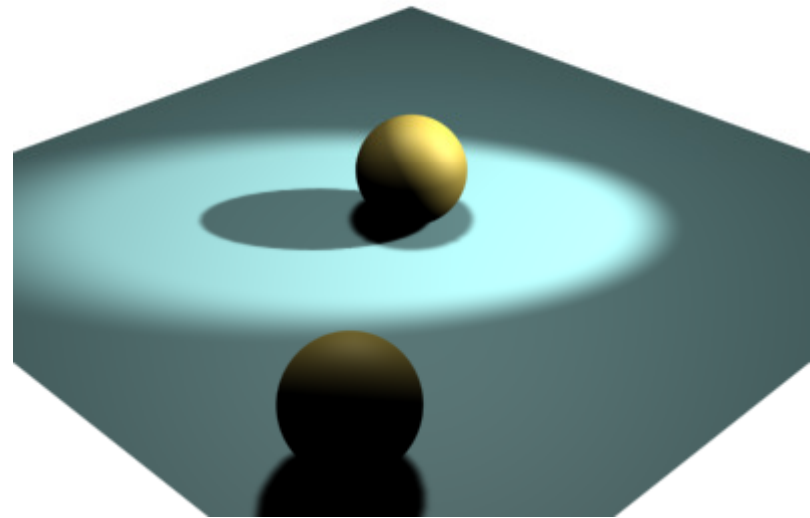


# Các loại nguồn sáng

---



Nguồn sáng point






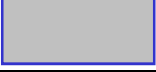






Nguồn sáng spot

# Màu sắc



Màu sắc được kết hợp từ 3 màu cơ bản : red, green, blue

Màu	red	green	blue
 RED	255	0	0
 GREEN	0	255	0
 BLUE	0	0	255
 WHITE	255	255	255
 BLACK	0	0	0
 LIGHTGRAY	192	192	192
 DARKGRAY	128	128	128
 YELLOW	255	255	0
 CYAN	0	255	255
 MAGENTA	255	0	255



# Phổ màu nguồn sáng

---

Màu của nguồn sáng

$$\mathbf{I} = \begin{pmatrix} I_r \\ I_g \\ I_b \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} I_{ra} & I_{rd} & I_{rs} \\ I_{ga} & I_{gd} & I_{gs} \\ I_{ba} & I_{bd} & I_{bs} \end{pmatrix}$$



# Quy trình chiếu sáng

Chiếu sáng từng mặt đa giác



