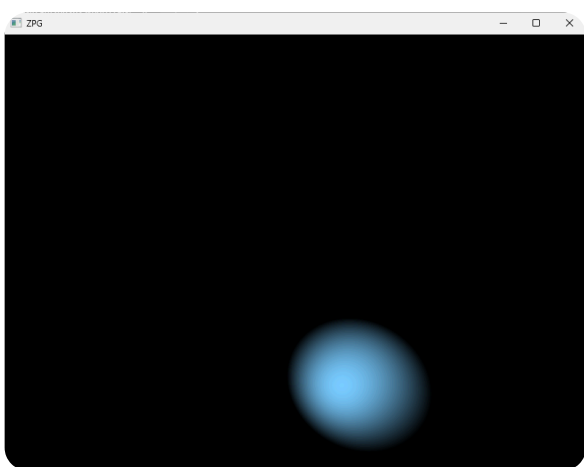


[Nástěnka](#) > [Kurzy](#) > [460-2021/03 \(2024/2025 ZS\)](#) > [Cvičení 7](#)

# LMS Moodle VŠB-TUO: 460-2021/03 Základy počítačové grafiky (2024/2025 ZS): Sekce: Cvičení 7

**1. Rozšiřte projekt o další typy světél (bodové, směrové a reflektor).**



Příklad na ukázkou reflektoru [[reflector.cpp](#)]

**2. Propojení kamera světlo**

Propojte vhodně kameru s baterkou (reflektor) tak, aby světlo baterky svítilo tam, kam se koukáte.

**3. Přidejte materiál**

Vytvořte více materiálů a použijte je na různá tělesa.

Čeština (cs) ⇅

© 2012 - 2025 [VŠB-TUO](#)

[Kontaktovat technickou podporu](#)

Běží na technologii [Moodle Pty Ltd](#)