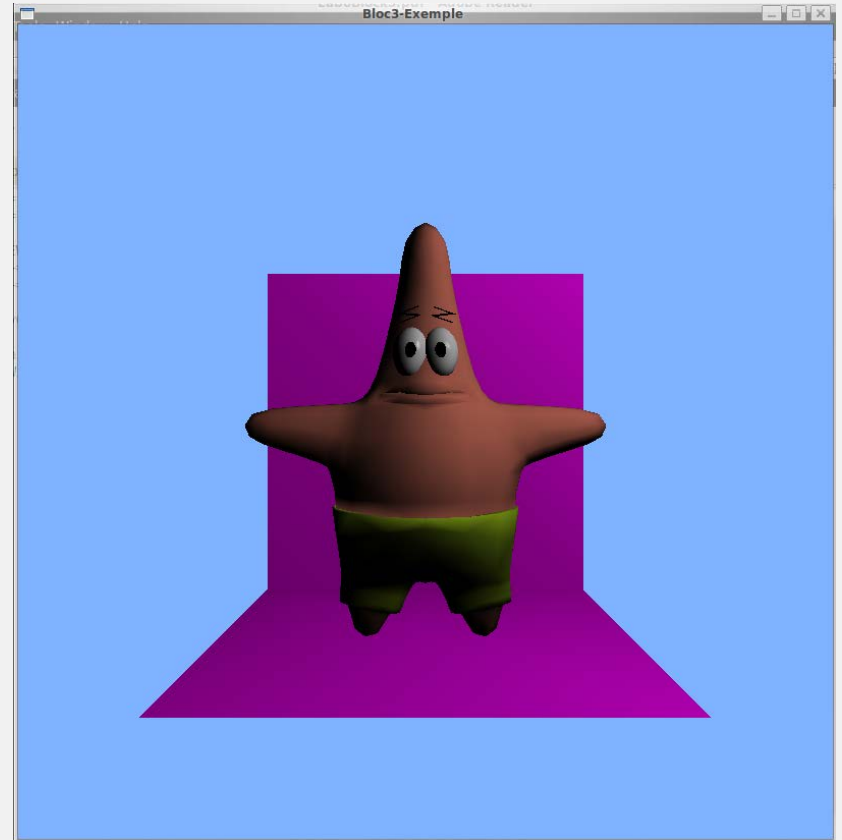
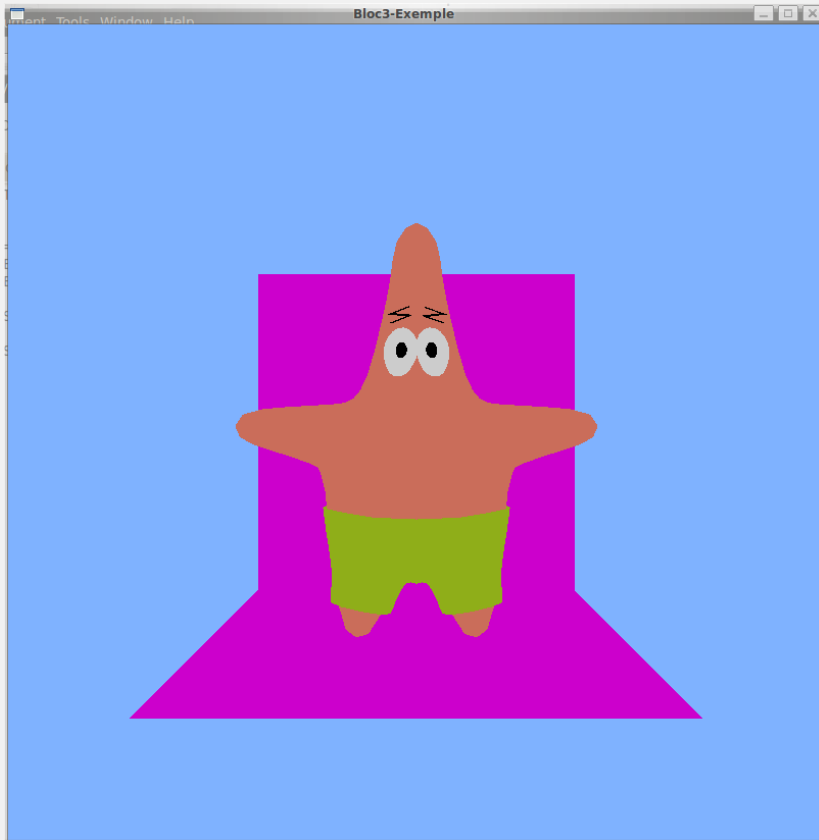


Laboratori OpenGL – Sessió 7

Realisme - Il·luminació:



Posició del focus de llum

Relativa a:

- L'escena – la posició del focus en SCA
 - Posició fixa del focus respecte a l'escena
- La càmera – la posició del focus en SCO
 - Posició fixa respecte a la càmera
- Un objecte – la posició del focus en SCM
 - Posició fixa respecte al model d'un objecte

Exercici 1

Fer que el focus de llum sigui un focus de càmera:

- Que sempre estigui en la posició relativa al SCO
- Provar-ho fent girar la càmera i observant les diferències amb un focus d'escena

Exercici 2

Càlcul color en el Fragment Shader:

- Passar les funcions Lambert i Phong al FS
- Fer que hi arribin les dades necessàries des del VS:
 - Posició del vèrtex en SCO
 - Normal al vèrtex en SCO
 - Propietats del material (matamb, matdiff, matspec, matshin)
 - Uniforms amb les dades de llum ambient i focus de llum

**Els vectors normalitzats en el VS no arriben normalitzats al FS
(després de la interpolació)**

Altres exercicis

- a) Fer que el focus de llum estigui damunt del Patricio
- b) Canvia el color del focus de llum per a què sigui de color groc. De quin color veus el terra? Saps explicar perquè?