



Pràctica 2 – Fase 1

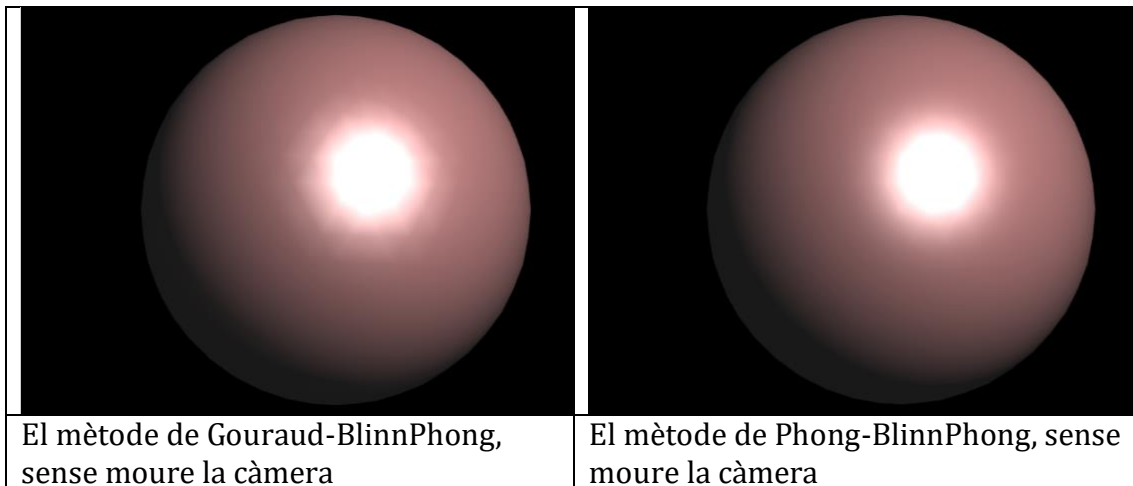
Escena Test pels mètodes de la Pràctica 2

GiVD - curs 2022-23

A continuació es detallen les proves bàsiques per a comprovar si funcionen o esteu programant bé els mètodes basats amb Blinn-Phong obligatoris de la pràctica.

Donada l'escena que conté:

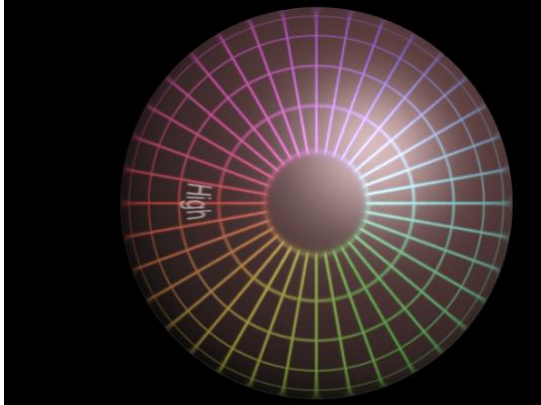
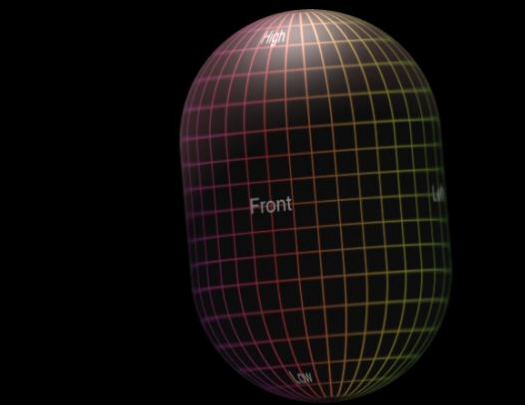
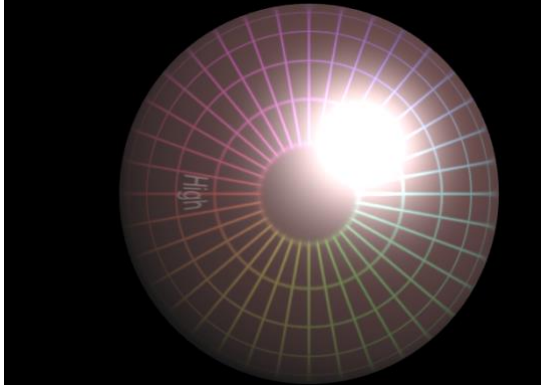
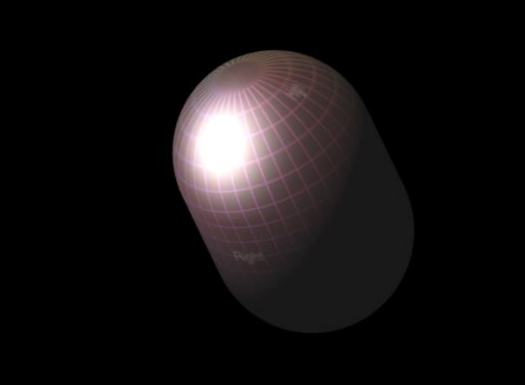
- l'objecte `sphere0.obj`
- amb un material $K_d = (0.8, 0.5, 0.5)$, $K_a = (0.2, 0.2, 0.2)$ i $K_s = (1., 1., 1.)$ i shininess 20;
- una llum puntual situada a la posició (10, 10, 20) i amb una
- $I_d = (0.8, 0.8, 0.8)$, $I_s = (1, 1, 1)$ i $I_a = (0.2, 0.2, 0.2)$, sense atenuació;
- la llum ambient global a (0.3, 0.3, 0.3)



Escena 2: Blinn-Phong amb Phong textures

Donada l'escena que conté:

- l'objecte `capsule.obj` amb la textura `capsule0.jpg`
- amb un material $K_d = (0.8, 0.5, 0.5)$, $K_a = (0.2, 0.2, 0.2)$ i $K_s = (1., 1., 1.)$ i shininess 20;
- una llum puntual situada a la posició (10, 10, 20) i amb una
- $I_d = (0.8, 0.8, 0.8)$, $I_s = (1, 1, 1)$ i $I_a = (0.2, 0.2, 0.2)$, sense atenuació;
- la llum ambient global a (0.3, 0.3, 0.3)

	
<p>S'usa com a component difosa directament el color de la textura</p>	<p>S'usa com a component difosa directament el color de la textura (movent la càmera)</p>
	
<p>el material difós afecta un 50%a la component difosa i la textura un altre 50%, sense moure la càmera</p>	<p>el material difós afecta un 50%a la component difosa i la textura un altre 50%, movent la càmera veiem que més es poden llegir les lletres High i Right</p>

Opcional Toon d'esfera (sphere.obj) + fons (skybox) amb llum direccional (2,-2, 2)

