|  |
| --- |
| **GiVD - curs 2022-2023 – Pràctica 1 – Prova - Versió 1** |

NOM: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_EQUIP:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Obre el projecte que has lliurat i fes els següents tests. Per a cada test, se't demana que:

(1) modifiquis el teu codi per a fer el test, afegint les línies que calgui i comentant els canvis

(2) en aquest mateix document:

* A cada pregunta expliquis quines classes has canviat i les línies que has canviat. I una breu justificació.
* Si, cal adjunta una captura del resultat després del canvi

Al final de tot, has de lliurar el projecte modificat i aquest fitxer docx tots dos inclosos en un zip. Puja'l al campus a la tasca de la secció de laboratori.

Segueix els següents passos i contesta cadascun dels punts:

**1.** Baixa els fitxers **Scene1.json** i **Setup1.json** d’aquesta mateixa carpeta. Executa la teva pràctica i carrega l'escena. Inclou aquí la captura de pantalla de la visualització que obtens.

**2.** Modifica el teu codi per a que es pinti la cara de la capsa de y’s màximes de color BLAU i la resta de cares amb el material que té per defecte. Utilitza el shading de Blinn-Phong sense cap raig secundari. Comenta el codi afegit/canviat amb comentaris que comencin per la paraula **HIT**.

Inclou a continuació:

* Les classes que has canviat i/o modificat i les seves línies. Explica per què ho has fet així.
* Inclou aquí una captura de pantalla de la visualització que hagis obtingut amb aquest canvi.

**3.** A partir de la mateixa escena i la mateixa configuració, modifica la teva pràctica per a que es vegi només Blinn Phong-amb l'ombra de color VERMELLA sense usar cap raig secundari. Comenta en el teu codi els canvis amb la paraula **OMBRA**.

Inclou a continuació:

* Les classes que has canviat i/o modificat i les seves línies. Explica per què ho has fet així.
* Inclou aquí una captura de pantalla de la visualització que hagis obtingut amb aquest canvi.

**4.** [OPT] A partir d’aquesta escena i configuració, només tenint MAXDEPTH per que la recursivitat generi només un raig secundari de profunditat, amb les ombres de color vermelles activades, quan tens rajos secundaris, vols que les ombres en l’esfera metàl·lica es vegi blaves i no vermelles. Quin codi hauràs de canviar/modificar? Posa comentaris en el teu codi canviat/modificat amb la paraula **SECUNDARI**.

Inclou a continuació:

* Les classes que has canviat i/o modificat i les seves línies. Explica per què ho has fet així.
* Inclou aquí una captura de pantalla de la visualització que hagis obtingut amb aquest canvi.