

Atividade Prática 3 - Implementação de Modelos Locais de Iluminação

João Victor Rodrigues Galvão - 20190172620

Yvson Nunes Figueiredo - 20190019716

Introdução

O Trabalho desenvolvido aqui teve como objetivo implementar dois dos principais modelos de iluminação local estudados na cadeira de Introdução à Computação gráfica: **Gouraud Shading** e **Phong Shading**.

Implementação do Gouraud Shading:

Em primeiro plano, com a utilização do template fornecido já com a geometria do objeto e os valores iniciais das intensidades luminosas e coeficientes de reflexão, a ideia foi a de realizar os cálculos de iluminação no **vertex shader** e passar o resultado obtido na intensidade **I** de cada vértice da primitiva de maneira interpolada para o **fragment shader**.

No arquivo vertexShader.glsl.js o calculo da intensidade **I** foi feito calculando cada termo do modelo de iluminação de modo separado e depois os somando em **I**.

Termo ambiente

O cálculo foi direto ocorrendo apenas a multiplicação da intensidade ambiente e o coeficiente de reflexão ambiente.

```
vec4 tA = vec4(Ia,1) * vec4(k_a,1);
```

Termo difuso

O cálculo foi feito a partir do código:

```
vec4 tD = (vec4(Ip_diffuse_color,1) * vec4(k_d,1)) *  
max(0.0,dot(N_cam_spc,L_cam_spc));
```

os termos de intensidade da luz pontual e o coeficiente de reflexão difusa já foram dados. O produto interno foi calculado com o vetor normal do vértice no espaço de câmera e o vetor de direção da luz pontual (que foi calculado por: **normalize(Ip_pos_cam_spc.xyz - P_cam_spc.xyz)**).

Termo especular

O cálculo foi realizado da seguinte forma:

```
float expoente_n = 16.0;
vec4 tE = (vec4(Ip_diffuse_color,1) * vec4(k_s,1)) *
pow(max(0.0,dot(R_cam_spc,vision)), expoente_n);
```

Como nota, o vetor R foi obtido refletindo o vetor L (normalizado) em relação ao vetor normal, com a ressalva de que foi necessário passar com argumento para função **reflect()** o L negado. Ademais o vetor **vision** é o vetor normalizado obtido pelo cálculo: **(0,0,0) - P_cam**.

Por fim, assinalamos para a intensidade I a soma $tA + tD + tE$. No fragment Shader passamos I interpolado para a variável `gl_FragColor`.

Imagem gerada pelo Gouraud Shading

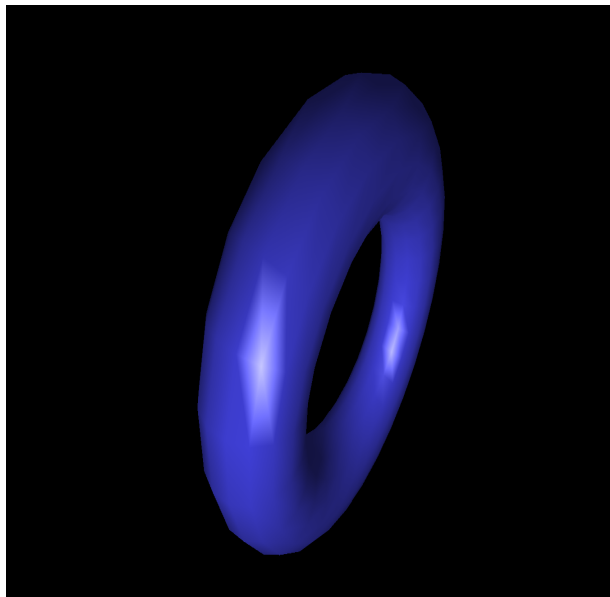


Figura 1: Torus inclinado para mostrar o brilho da imagem gerado pelo Gouraud shading

Implementação do Phong Shading:

Na abordagem de Phong os cálculos de iluminação são feitos agora no fragment shading. Em primeira instância, no vertex shader, algumas preparações são feitas. Calculamos variáveis que serão mandadas para o fragment shader:

- **Ip_pos_cam_fragments** (posição da fonte de luz no espaço da câmera);
- **P_fragments**(vértices no espaço de camera que serão interpolados na passagem para o fragmentShader);
- **Normals_fragments**(vetores normais de cada vértice do objeto no espaço de câmera que serão interpolados).

No fragment shader normalizamos `Normals_fragments` interpolados de cada fragmento, calculamos **L** analogamente como feito no Gouraud Shading (**normalize(Ip_pos_cam_fragments.xyz -**

P_fragments.xyz)), obtemos o **vetor R** por **reflect(-L_cam_spc_fragments, normal_corect)** e o vetor **vision** é a normalização de **(-P_fragments.xyz)**.

O cálculo do termo ambiente se dá de maneira imediata

```
vec4 tA = vec4(Ia,1) * vec4(k_a,1);
```

Termo difuso

O cálculo foi feito a partir do código:

```
vec4 tD = (vec4(Ip_diffuse_color,1) * vec4(k_d,1)) *  
max(0.0,dot(normal_corect,L_cam_spc_fragments));
```

Termo especular

O cálculo análogo ao feito no Gouraud shading

```
float expoente_n = 16.0;  
vec4 tE = (vec4(Ip_diffuse_color,1) * vec4(k_s,1)) *  
pow(max(0.0,dot(R_cam_spc_fragments,vision)), expoente_n);
```

Finalmente, somamos os termos, assinalamos à intensidade **I** e a atribuímos a **gl_FragColor**.

Imagem gerada com Phong Shading

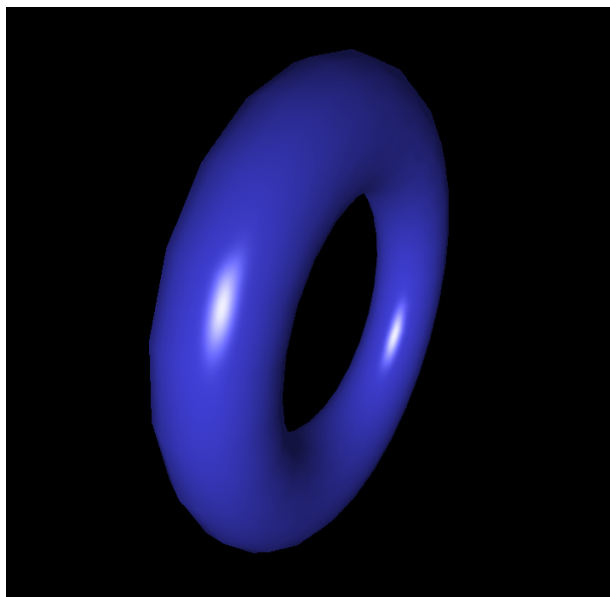


Figura 1: Torus inclinado para mostrar o brilho da imagem gerado pelo Phong shading

Dificuldades na resolução da atividade

Devido ao desconhecimento do padrão de reflexão da função `reflect` estávamos obtendo resultados errados com o brilho constando em uma região escura nos dois modelos de iluminação. A dificuldade foi sanada com a explicação em aula pelo professor sobre o tipo de reflexão do método.

Referências

<https://www.khronos.org/registry/OpenGL-Refpages/gl4/> (**Documentação do GLSL**)

<https://threejs.org/docs/#api/en/materials/ShaderMaterial> (**ShaderMaterial Three.js**)