

1 Modelování 3D scény

Proces fotorealistického zobrazování lze rozdělit na 2 části. Obě implementuje Blender:

1. modelování scény a její reprezentace v počítači.
 - (a) popis scény se skládá z popisu objektů, světelných zdrojů a prostředí
 - i. tvar objektů lze vhodně vytvořit ze základních geometrických tvarů pomocí
 - A. transformací
 - B. skládání (booleovských operací)
 - C. lokálních úprav
 - ii. definujeme vlastnosti povrchu objektů: barva, odrazivost, průhlednost atd.
 - iii. vlastnosti světelných zdrojů: typ (bodový, směrový, reflektor), barva, intenzita
 - iv. vlastnosti prostředí: barva okolí, absorpce světla
2. vykreslování scény - využití popisu scény pro simulaci fyzikálně realistického šíření světla ve scéně
 - (a) raytracing - sledování paprsku
 - (b) fotonové mapy
 - (c) metoda radiozity

2 Co jsme udělali my

Každý z nás měl za úkol Vojta vymodeloval Martin udělal Mirek udělal

3 Výsledky

Průběh modelování

Pohledy na konečnou scénu...

4 Závěr

Naučili jsme se to a to...