

# Modelovacie a renderovacie techniky

Meranie lesku a farby

Cvičenia 20.10.2015

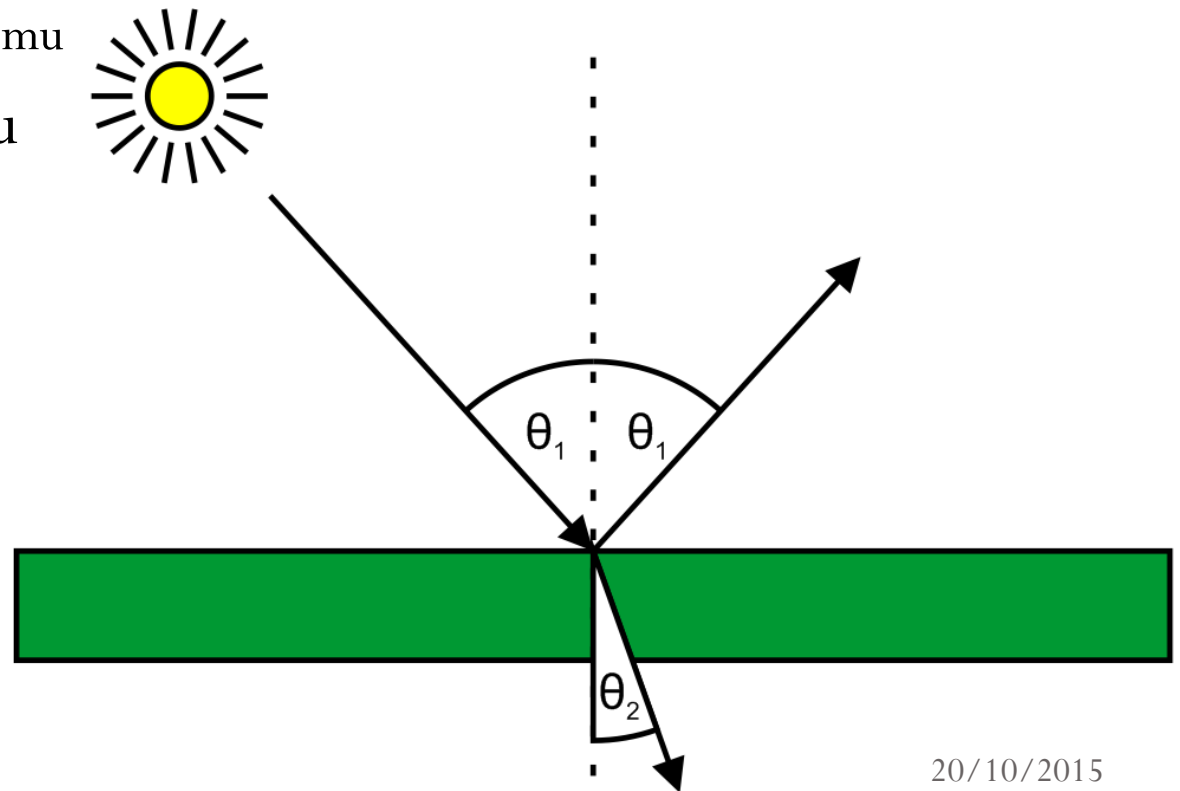
Júlia Kučerová

# Cvičenia

- 3 úlohy:
  - Meranie lesku pomocou leskomeru
  - Meranie farby povrchu
  - Meranie odleskov
- 3 skupiny
  - 2 študenti v skupine
  - 2 vzorky
  - Výsledky meraní spísať do PDF správy, TXT súboru

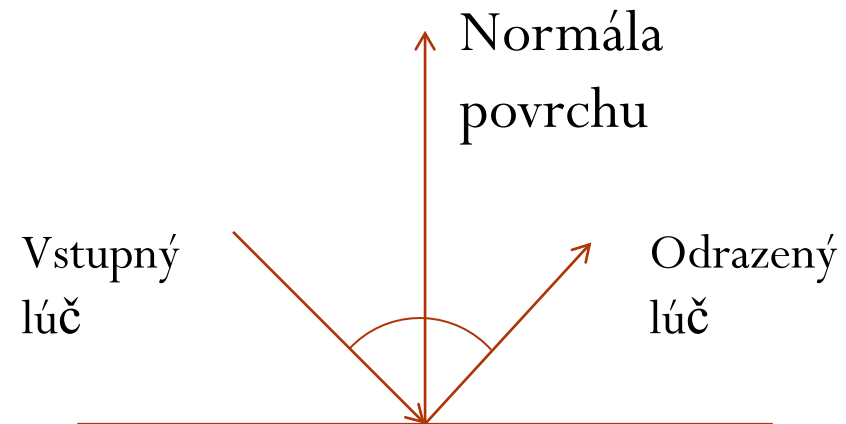
# Lesk

- Interakcia svetla a povrchu
  - Odraz
  - Lom
    - Snellov zákon lomu
- Normála povrchu



# 1. Meranie lesku pomocu leskometeru

- Vzorok
  - Názov vzorky
  - Meraný lesk v 3 uhloch ( $20^\circ$ ,  $40^\circ$ ,  $85^\circ$  od normály povrchu)
- Správa
  - Tabuľka
    - Názov vzorky
    - Hodnoty pre každý uhol

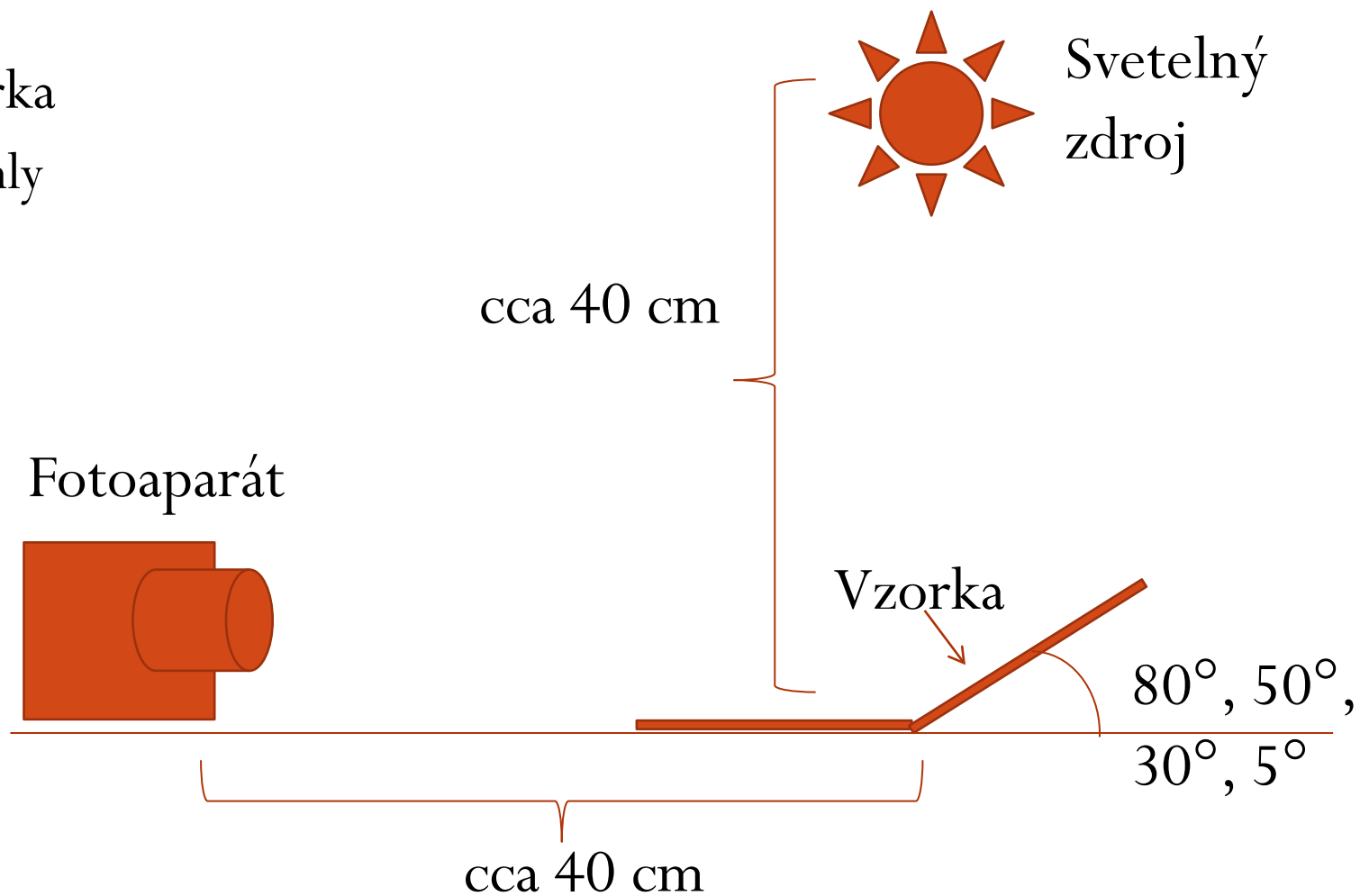


## 2. Meranie farby povrchu

- **Lab** farebny model
  - L - jas vyjadrený v %
- Správa
  - Tabuľka
    - Názov vzorky
    - Lab hodnoty pre každú vzorku

# 3. Meranie odleskov I.

- 1 vzorka
- 4 uhly



# 3. Meranie odleskov II.

- Zaznamenanie hodnôt pre každú fotografiu

- Stredom vzorky (lesku) viesť zviskú čiaru

- Zaznamenať všetky RGB hodnoty, ktoré sa nahádzajú na čiare

- X súradnica bude konštantná pre všetky vzorky

- Výstup:

- TXT súbor
  - Jeden pixel = jeden riadok
  - Pre každý pixel hodnoty: Y R G B

