

Програмно апаратні засоби для відтворення
спекулярної складової кольору при формуванні
3-вимірних зображень

Вступ

Саме
спекулярність моделі
дозволить
підкреслити форму
та надати
максимально
приблизений до
оригіналу вигляд.



ОСНОВНІ МОДЕЛІ ОСВІТЛЕННЯ

- ▶ БЛІНН
- ▶ ФОНГ

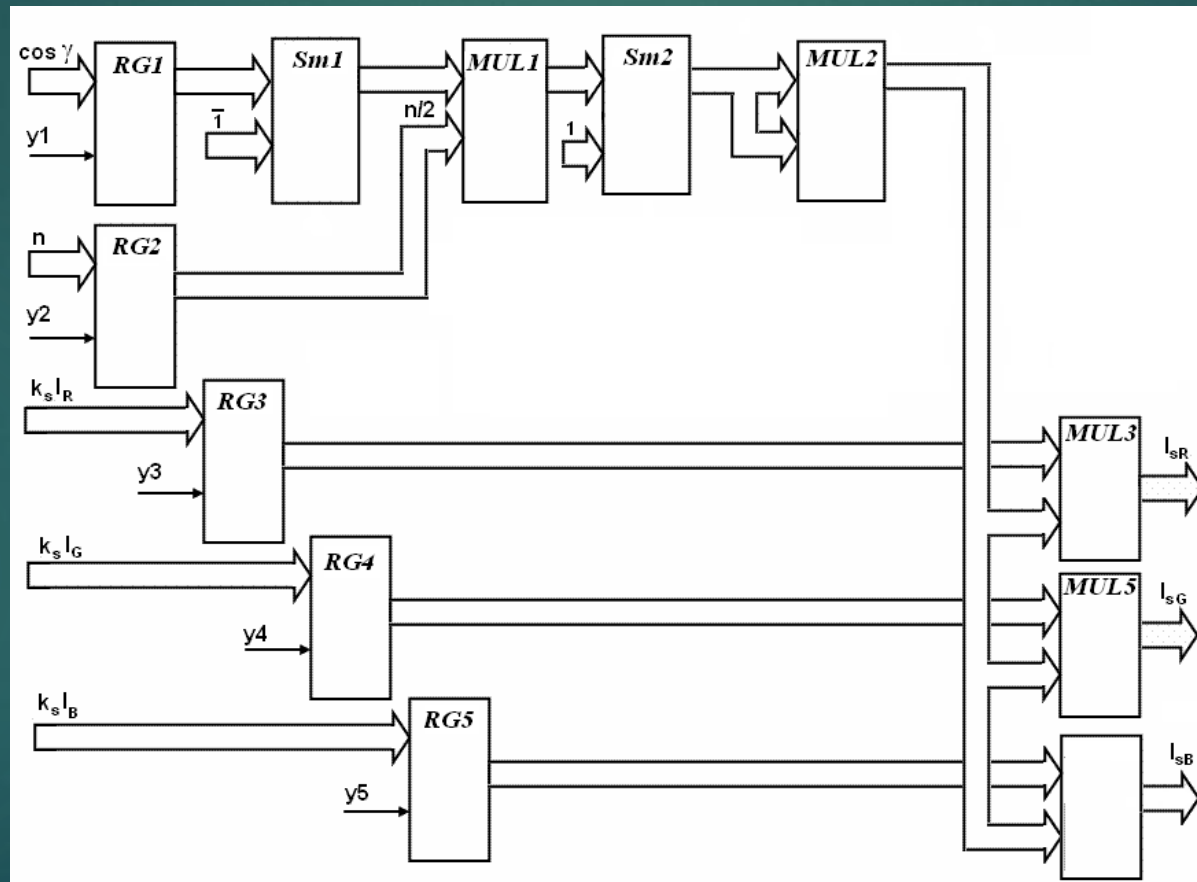


Blinn



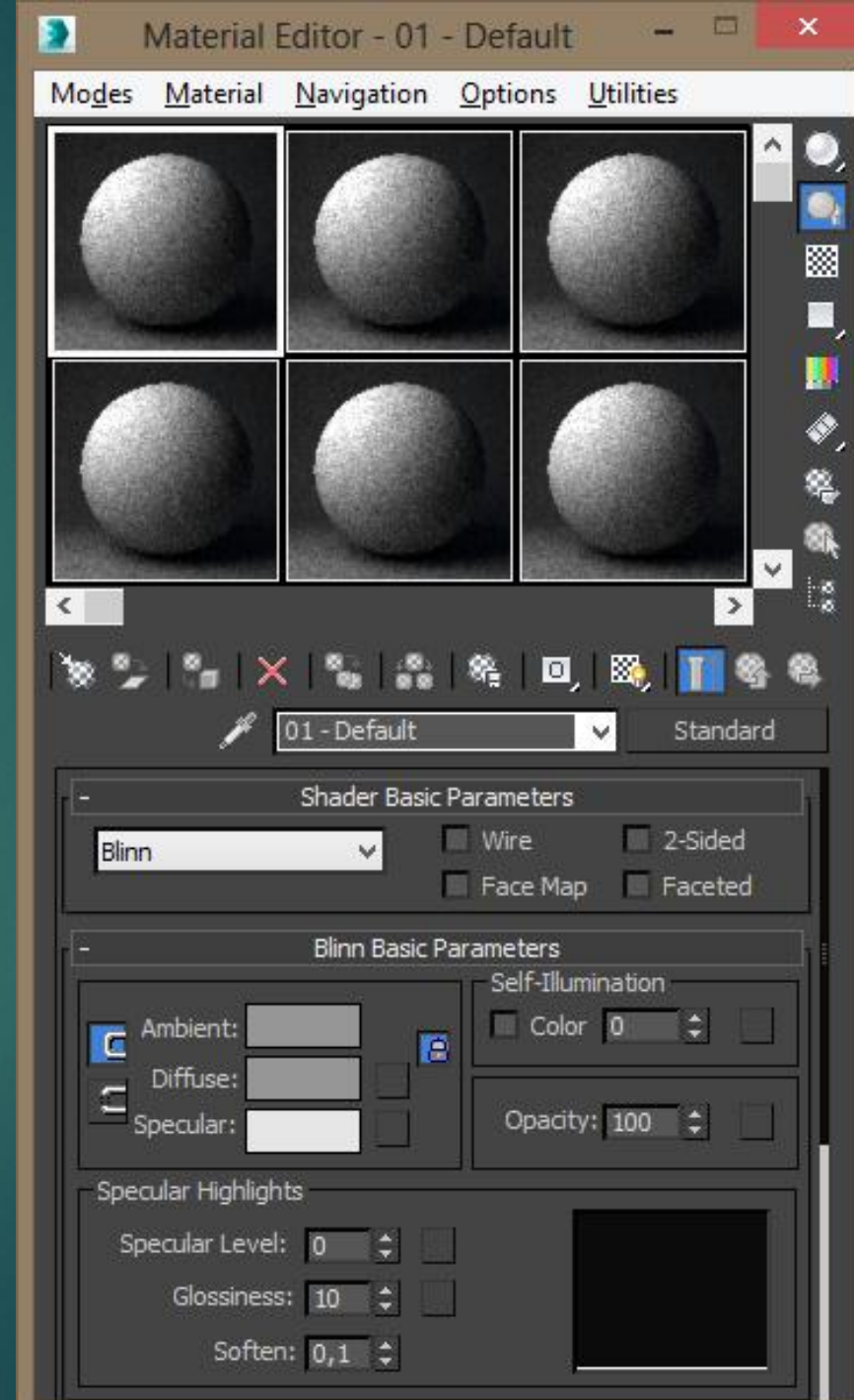
Phong

Структурна схема блока визначення спекулярної складової



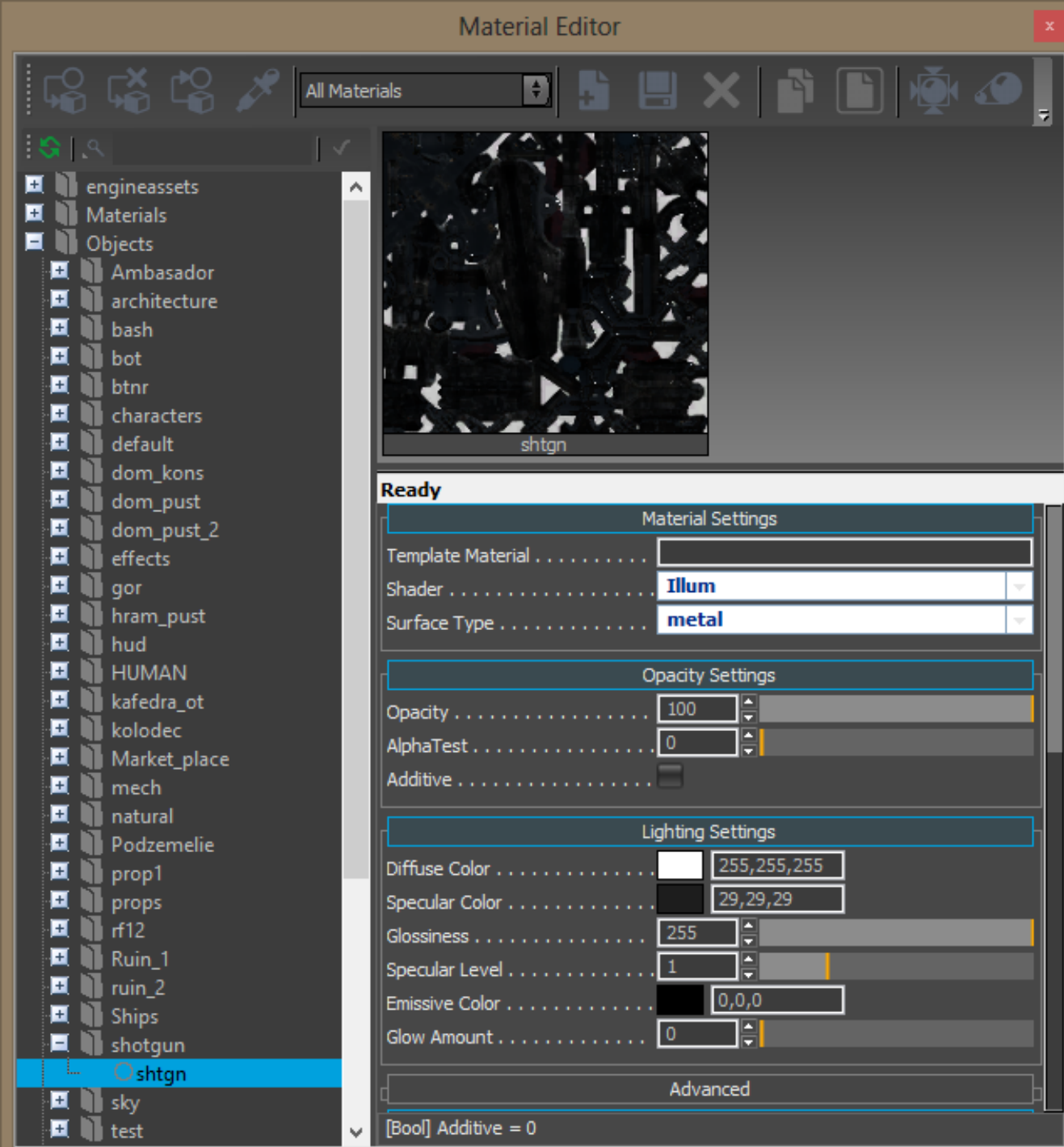
Алгоритми 3Ds Max 2015

- ▶ Anisotropic
- ▶ Blinn
- ▶ Metal
- ▶ Multi-layer
- ▶ Open-Nayar-Blinn
- ▶ Phong
- ▶ Strauss
- ▶ Translucent Shader



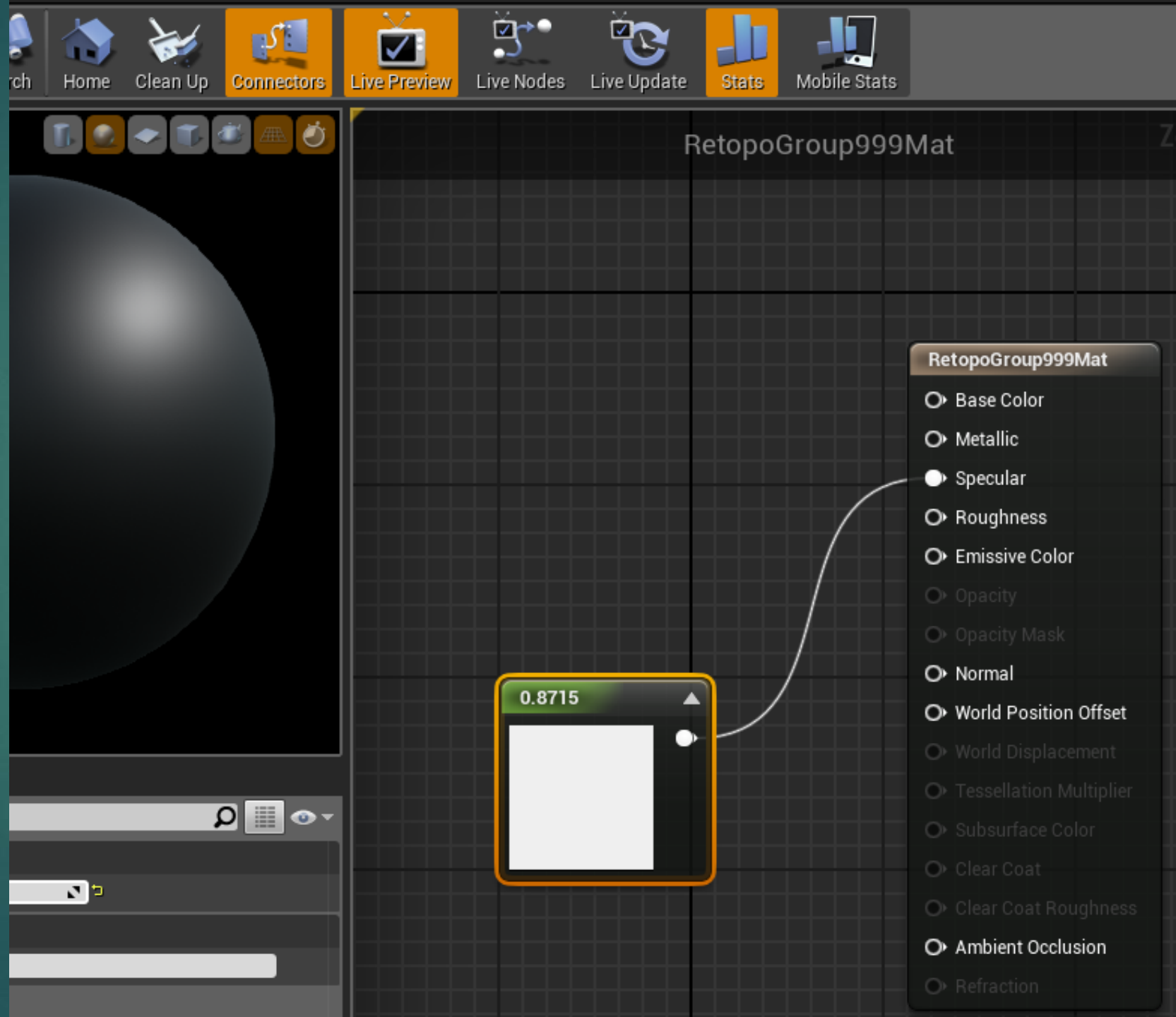
Засоби CryEngine3

Такої кількості алгоритмів як у графічному пакеті немає, оскільки візуалізація у конвеєрах відбувається у реальному часі.



Засоби Unreal Engine4

Нодовий редактор дозволяє
поєднувати і константу і файл
текстури.



Висновок

Спекулярна
складова є
невідмінним етапом
при формуванні 3-
вимірного зображення.





Кінець

Дякую за увагу!

