

Předmětem práce je navrhnout a implementovat aplikaci pro interaktivní experimenty s lokálními osvětlovacími modely. Uživatel má možnost zadat lokální model odrazu světla pomocí matematických vzorců a poté měnit jeho vybrané parametry. Program plynule vykresluje jednoduchou 3D scénu s měnícím se osvětlovacím modelem. Scénu je možno definovat v textovém formátu, přičemž několik scén je zahrnuto v distribuci programu.

V distribuci programu jsou zahrnuty dva známé osvětlovací modely – Straussův a Phongův.