

조명과 조명, 조명과 조명,

조명: 물체점의 색상을 부여, 물체공간 object space. (illumination).

재질: material

vertex로 계산해, 조명과 조명.

색상의 정보: 비디오 프레임에 입력.

음수, 빛, 물체, 조명, 조명,

positional light source, (omni light).

물체를 볼 때, 우리 눈으로 입사하는 빛에 의해 조명에서 빛의 전방향을 나타내, 위치가 중요.

지역 조명모델.

지역 조명모델.

Directional light source.

계산 시간이 오래걸림.

일정 방향으로만 빛이 이동.

↳ 실시간 구현이 필요함.

ray tracing. → offline rendering.

glLightf (GL_POSITION,);