**实验2**

**OpenGL中的光照功能**

（独立完成）

课程名称：计算机图形学 实验教学学时：8学时

年级/班级：2018级全年级选修 学生人数：126 专业：软件工程

**实验总要求：**本课程实验主要完成四个实验内容，要求每个学生掌握OpenGL或WebGL的Shader编程的基本原理和方法，其中前三个实验是个人完成，第四个实验是小组为单位完成，主要要求学生掌握建立复杂场景和共同合作的能力。

**一、实验2目的**

学习用OpenGL或WebGL的Shader编程和有光照的模型显示。

**二、实验原理或预习内容**

要求学生根据第6章的内容，即图形场景的光照和材质等基本原理，编程实现实验2内容，编程技能要求能用OpenGL或WebGL的Shader编程。

**三、实验环境**

（1）硬件环境需求

本课程要求实验的显示环境较高，需要有独立显卡，可以支持OpenGL4.0或WebGL2.0以上的Shader编程。

（2）软件环境需求

若使用OpenGL编程，需要以C语言为开发的宿主语言的OpenGL API和GLSL语言的Shader编程，所以需要Visual Studio C++和装入OpenGL的有关函数库的开发环境。

若使用WebGL编程，只需要用JavaScript写的控制代码，以及GLSL语言的Shader代码。因WebGL支持HTML5的canvas 标签，在浏览器中不需要安装任何插件就可以使用基于 OpenGL ES 3.0 的 API。WebGL 元素可以和其他HTML元素混合使用。另外，THREE.js和BABYLON.js等很多框架封装了WebGL，提供了各个平台之间的兼容性，也可以使用这些框架而非原生的WebGL。

**四、实验内容**

在前一次实验的基础上，在模型上增加场景光照和材质信息。其中光照包括环境光、漫反射光、镜面反射光，以及材质定义。要求必须使用OpenGL Shader的编程技术，即Vertex Shader和Fragment Shader编程实现。

**五、实验结论及思考题**

学习OpenGL或WebGL的灯光和材质定义，思考顶点法向量与灯光位置的关系，理解Gouraud Shading的插值概念。

该实验第九周星期二的实验时间检查。