**实验六：光照模型**

**实验目的：**

实现Blinn-Phong光照模型

**基本要求**：

* 加载三维模型，实现法向量、颜色、纹理颜色的插值(40%)。
* 实现 Blinn-Phong光照模型(90%)。
* 在实现 Blinn-Phong 的基础上，将纹理颜色视为公式中的 kd，实现 Texture Shading Fragment Shader(100%)。

**注**：

对OpenGL编程仍有困难的同学可以使用Games101的代码框架完成此次实验,实现方法参考GAMES101 Lecture07,08

(https://www.bilibili.com/video/BV1X7411F744?p=7)

**验收/代码提交时间**：

**2021.12.24前**