

In-Class Activity 10 (Computer Graphics, 09-1 ~ 09-3 Materials and Lights)

- InClass08 에서 그렸던 cylinder 를 이용
 - ① 옆면을 32 개 직사각형으로 근사한다
 - ② Smooth shading 을 사용한다
 - ③ container.bmp 이미지를 diffuse map 으로 이용한다
 - ④ Specular 는 map 은 없고 material rgb 로 마음대로 정할 것
 - ⑤ InClass08_Answer.zip 이 InClass08 에 upload 되어 있으니 이용해도 좋음
- point light 2 개 존재 해야 함. 위치, color, 세기, attenuation 등은 각자 마음대로 정할 것
- spotlight 1 개 존재 해야 함. 위치, color, 세기, 방향, attenuation 등은 각자 마음대로 정할 것
- arcball 로 view rotation 을 조정 가능. Key 'r'을 누르면 arcball 이 reset 되면서 초기 뷰로 옴
- Core profile, 즉 shader 를 반드시 사용
- 30 ~ 32 번 예제 프로그램을 참고할 것

제출물: 아래의 것들을 하나의 zip 파일 (InClass10_학번.zip) 로 묶어 제출함

- 1) program project 폴더 전체
- 2) program이 실행되는 과정을 캡처한 짧은 동영상 (이름은 InClass10.mp4, 형식은 반드시 mp4로 제출)