

P07





Shading



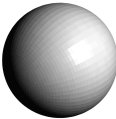
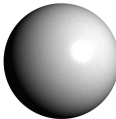
Self-Scoring table

	P01	P02	E01	E02
Score	1	1	1	1

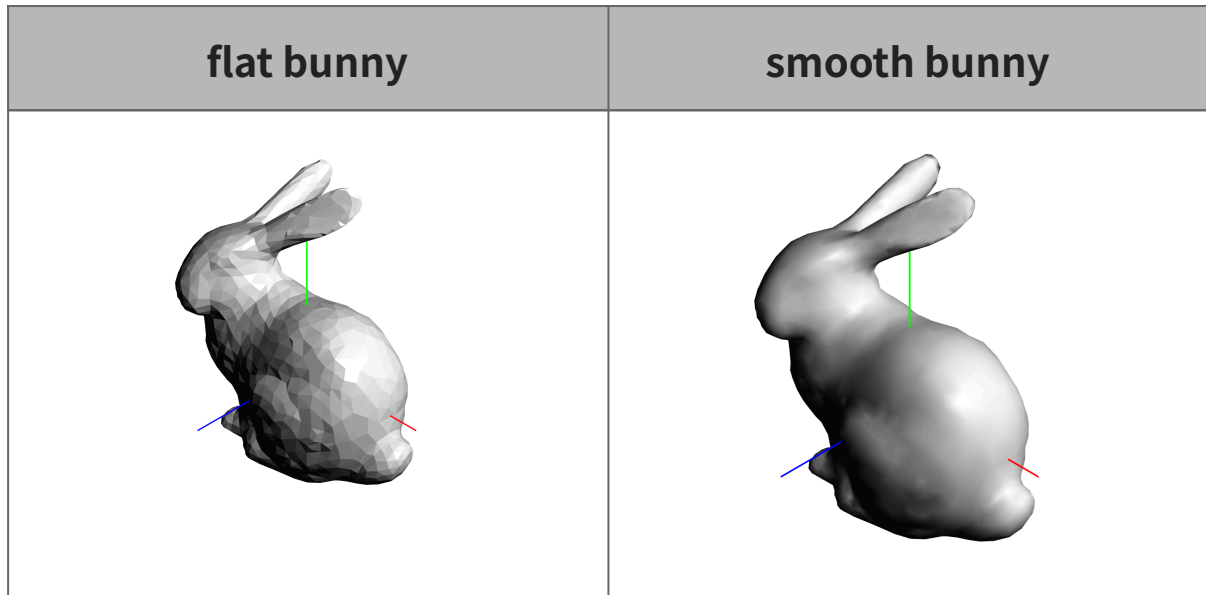
Practice

-P01

	Sphere 16s	Sphere 32s
smooth		
flat		

	Sphere 64s	Sphere 128s
smooth		
flat		

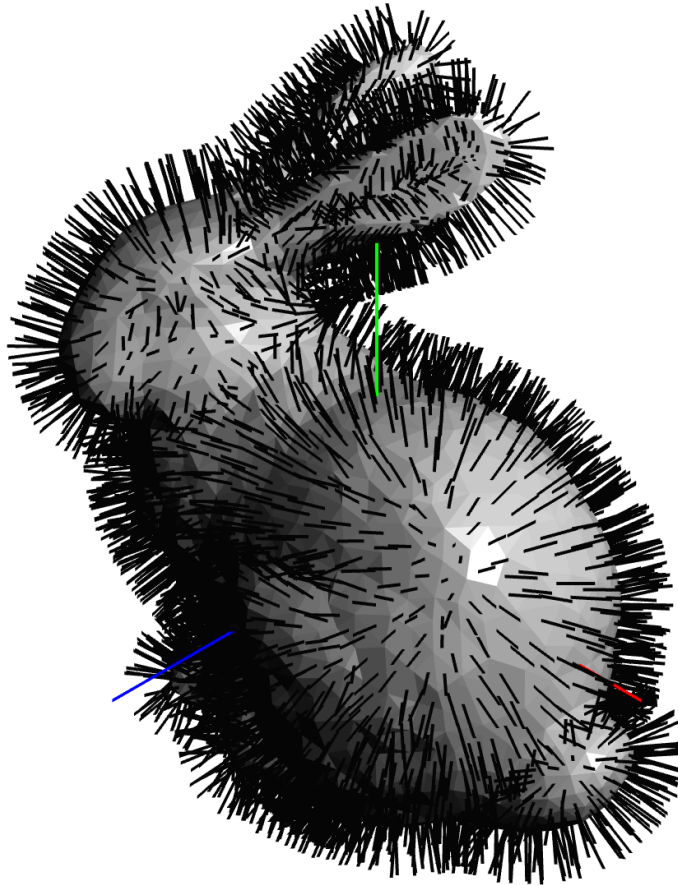
-P02



Exercise

-E01

Normal vector of triangle of the bunny

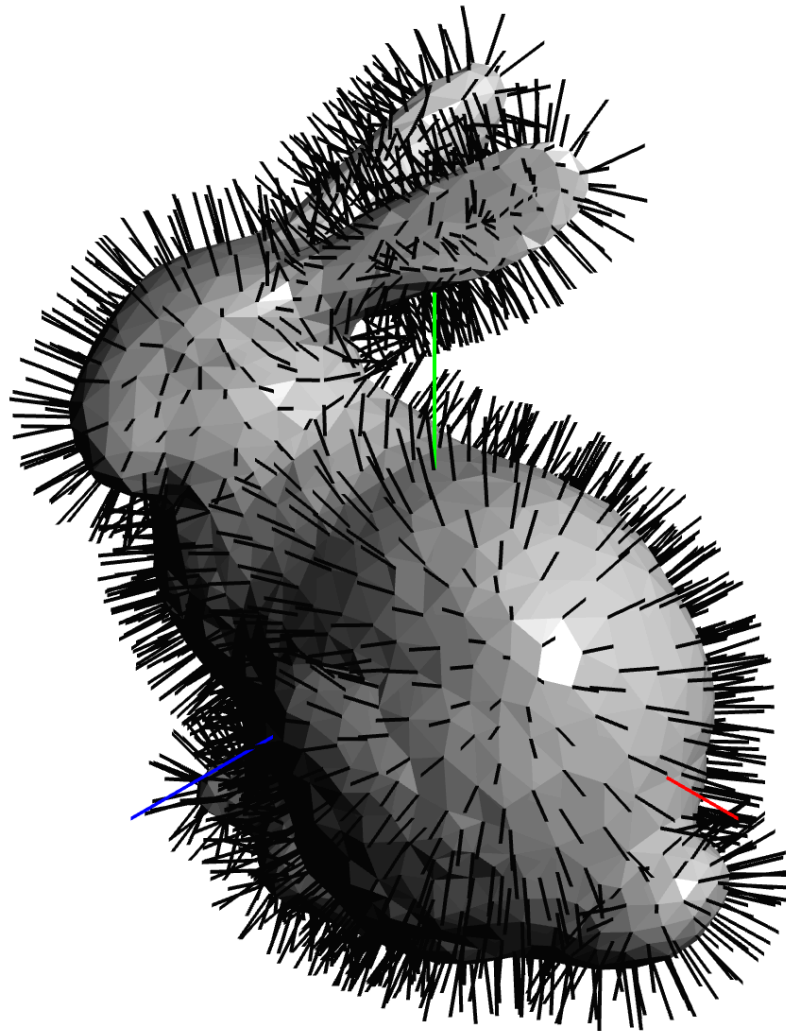


각 면을 이루고 있는 세 정점의 평균으로 면의 중앙점을 구하고 이점을 GL_LINES의 시작점으로 설정한다. 그 뒤 시작점에 해당 면의 법선벡터에 일정 스칼라 값을 곱한 것을 더해 GL_LINES의 끝점으로 설정하여 그린다.

이 과정을 모든 면에 반복해주어 bunny model에서 면의 법선벡터를 가시화하였다.

-E02

Normal vector of vertices of the bunny



GL_LINES의 시작 점을 bunny model을 구성하고 있는 vertex로 설정하고
끝점을 해당 vertex에 vertex의 법선벡터에 일정 스칼라 값을 곱한 것들 더하여 설정하였다.
이 과정을 모든 vertex에 적용하여 bunny model에서 vertex의 normal vector들을
가시화하였다.

