



練習問題 13.2

車の 3 次元モデルにテクスチャを貼り付けるとともに, **ambient**, **emissive**, **shininess**, **specular** のパラメータ設定を調節して, 車の一部の材質を金属, プラスチック, 電球 (発光体) のように見える CG を作成せよ. (web にあるサンプルプログラム `materialProperties.pde` を参考にすると良い.)