

# Logic\_视觉班课堂笔记[CC016]

---

- 日期: 2019年6月17日星期一
- 授课: CC老师
- 课程次数: 视觉班第16次课--共计(22次课)
- 主题: OpenGL ES 主题

## 课程内容

- 案例(1). GLKit 光照实现
- 光照计算公式 GLSL

## 课程安排

- 08:00 - 09:00 第一节课
- 09:00 - 09:10 课间休息
- 09:10 - 10:00 第二节课
- 10:00 - 10:10 课程总结
- 10:10 - 10:30 课后答疑

## 课后作业:

1. 请在个人博客上更新一篇博文,将今晚所学总结!
  - OpenGL ES 关于光照计算
- 要求:
  - i. 将课程内容加上自己的理解
  - ii. 更新的博客地址通过QQ私发给我.互相学习

## 一.课程回顾

---

1. 内建变量
2. 光照计算公式

## 二.课程笔记

---

实际开发只需要让图形应用光照效果.  
不需要画法线...辅助线段.

```
//基本Effect
@property(nonatomic, strong)GLKBaseEffect *baseEffect;
//额外Effect
@property(nonatomic, strong)GLKBaseEffect *extraEffect;
```

单纯金字塔图形加入光照效果? 1/2

1. 金字塔如何绘制非常清楚.
2. 计算其每个面的法线,传入进去就可以完成.

高度! 辅助线.

- 光照计算

ambient/diffuse/specular

- ios 核心动画已经基于OpenGL ES/Metal 很多特殊的图层.
- CAEmitterLayer

## 三.课后总结

---

详细请参考课后总结视频,这里只是做为关键字记录.

## 四.课程答疑

---

详细请参考课后答疑视频,这里只是做为关键字记录