<Class Assignment2 Report>

2019057356 이종현

1. 구현한 요구사항

: 4. Extra credits – A. Toggle [shading using normal data in obj file] / [force smooth shading] by pressing ‘s’ key 를 제외하고 모두 구현하였습니다. (전체 170pt 중 160pt)

1. 하이퍼링크

<https://youtu.be/7wcQd91VoXk>

1. Lighting 설정
2. 총 3개의 light source를 사용하였습니다.
3. (100, 10, 100), (-100, 10, -100), (0, 100, 0) 세 좌표에 위치시켰습니다. 전체적인 object들의 y좌표를 10으로 하여서 첫 두 광원의 y좌표 역시 맞춰주어 수평방향으로 광원이 오도록 하였습니다. 마지막 좌표는 천장에 광원을 두어 더 밝게 보이게 하였습니다.
4. 광원 좌표 (3개의 매개변수) 뒤의 마지막 매개변수를 모두 1로 설정하여 point light type의 광원으로 하였습니다.