***기초 컴퓨터 그래픽스 – 프로그래밍 숙제 4 (Ver. 0.9)***

***OpenGL Shading Language를 사용한 쉐이딩 효과 생성 연습***

20111633 신광수

2. 기본 쉐이딩 효과

(a) 완성

(b) 완성

(c) 완성

3. 재미있는 조명 효과

(a) 완성

- 키 안내

B키 = 블라인드 효과 실행 / 조절

(b) 완성

- 설명

깜빡이는 조명 효과, 일정 시간 동안 조명의 세기가 점점 약해지며 꺼지고, 다시 점점 세지며 켜진다.

- 키 안내

N키 = 재미있는 조명 효과 실행

H키 = 재미있는 조명 효과 실행 속도 느리게

J키 = 재미있는 조명 효과 실행 속도 빠르게

4. 재미있는 기하 물체 효과

(a) 완성

- 키 안내

U키 = 격자의 밀도 감소

I키 = 격자의 밀도 증가

(b) 완성

Y키 = 재미있는 기하 물체 효과 실행