

Homework 5

题目：用 OpenGL 实现简单的光照效果。

功能要求：

1. 显示默认的 Teapot 模型
2. 为 Teapot 模型建立 Smooth Shading 效果，如图 1 所示。

实现提示：

1. 利用 OpenGL 的 API 初始化 material property, light source, lighting model, depth buffer 等信息。
2. 显示如下类似效果：

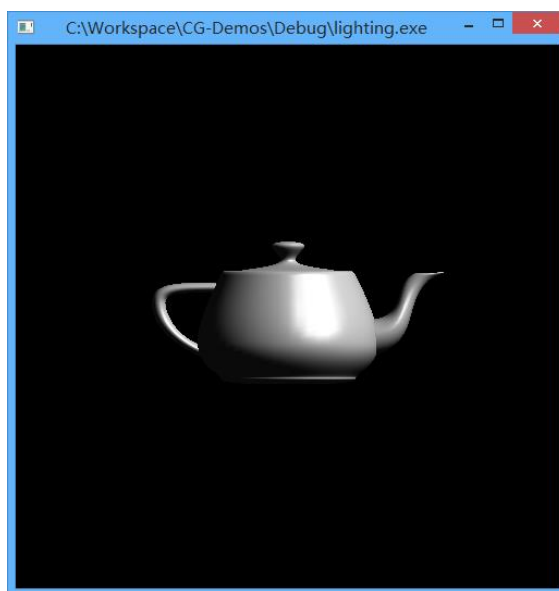


图 1 程序显示效果演示

要求：

1. 作业按百分制评分，**没交作业算 0 分**；
2. 提交代码文件，缺源代码文件的作业成绩减 10 分；
3. 提交直接可执行的程序文件或脚本文件，不能运行的程序（含出错，缺 dll 文件等）作业成绩减 10 分；
4. 作业文档，包含简要的程序文件说明，运行方法，以及程序运行结果截图，缺文档的作业成绩减 10 分；
5. **发现作业抄袭的本次作业算 0 分。**

说明：

以小组为单位，组长收齐小组内各位同学的作业，作业用 zip 格式文件打包提交（请尽量减少压缩包文件的体积），以附件方式发送到课程邮箱：cgcourse_homework@qq.com，若 2 天内没收到回复，请重新发邮件。

请于 6 月 18 日 24:00 前提交。

邮件名和压缩包文件名格式如下：

班级 + 学号 + 姓名 + HW3 例：16 计科+16000001+张三+HW3