

OpenGL 조명 2 (실습 29)

2022년 2학기

실습 29

- 실습 28에 추가 명령어 넣기
 - 28번 명령어 외에 다른 명령을 추가해본다.
 - 키보드 명령
 - m: 조명을 켜기/끄기
 - c: 조명 색을 다른 색으로 바뀌도록 한다. 3종류의 다른 색을 적용해본다.
 - p: 조명을 (1, 0, 0) (-1, 0, 0) (0, 0, 1) (0, 0, -1) 쪽의 위치로 옮긴다. (즉, xz 평면의 좌우상하 위치로, y값은 본인이 결정한다)
 - n/f: 조명이 객체면에 가까워지기/멀어지기 (조명과 객체와의 거리를 적용한다).
 - glsl 함수: `float distance (vec3 a, vec3 b);` // 두 벡터의 거리를 계산한다.
 - q: 프로그램 종료

이번 주에는

- 이번 주에는
 - 조명 추가 실습
- 다음 주에는
 - 텍스처 매핑