

卒業研究 1

田中研究室

実習課題

- 課題 1

- ・ 図形に面を張り法線を割り当てなさい

- 課題 2

- ・ ライトを設置しなさい

- 課題 3

- ・ ライトを動かしなさい

法線の設定

- 例

```
glEnable(GL_NORMALIZE);
```

```
glBegin(GL_POLYGON);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(-1, 0, 0);  
glVertex3f(1, 0, 0);  
glVertex3f(0, 1, 0);  
glEnd();
```

```
glDisable(GL_NORMALIZE);
```

ライトの設置

- 例

```
float position[] = {3, 0, -2, 0}; //数値データを用意  
float diffuse[] = {1,0,0,1};
```

```
... ..
```

```
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, position);//「光源0」の「位置」  
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, diffuse); // 「光源0」の「拡散光」
```

```
... ..
```

```
glEnable(GL_LIGHTING);//「照明パラメータ」の有効化  
glEnable(GL_LIGHT0);//「光源0」を「ON」にする。
```