

OpenGL

Eclairer un objet

Objectifs

Instructions

Utiliser l'éclairage

GL_LIGHTING, GL_LIGHTi, glLightfv

Utiliser les matériaux

glMaterial, glNormal

Le but de ce TP est de compléter le TP2 avec un éclairage et des matériaux.

Eclairage

- 1) Eclairage par défaut
 - Attribuer un vecteur normal à votre face
 - Activer l'éclairage et la lumière « GL_LIGHT0 »
- 2) Modifier les paramètres de la lumière

Matériaux

- 1) Revenez aux valeurs par défaut de « GL_LIGHT0 »
- 2) Modifier les matériaux de vos faces

Eclairage & Matériaux

- 3) Combiner lumières et matériaux

Transformations géométriques (encore !)

- 1) Prévoyez deux états (activation/ désactivation avec une touche du clavier) : un pour lequel la lumière subit les transformations géométriques associées à un objet ; l'autre avec une lumière fixe (qui ne subit aucune transformation géométrique).