

## Esercizio 2

- Continua dall'esercizio precedente...: aggiungere il lighting alla scena
- Aggiungere i fanali all'auto tramite una ( o due) luci spotlight
- Aggiungere il terreno (vedi funzione draw\_terrain nel progetto lab.03.transform)
- Modificare la funzione draw\_terrain per disegnare un terreno ondulato e apporre le normali ai vertici corrette (es:  $z = \sin(i) * \cos(j)$  ).
- Nella funzione draw\_terrain vi sono due differenti implementazioni, provatele entrambe e confrontate i risultati del lighting nei due casi (#define T1 e non)