

实验内容：

- (1) 编程的基本模式：实现并讨论用 WebGL 编写基本的三维图形显示程序的程序结构和书写规范。

发挥想象力，绘制一只动物（2D），要求：

- A、 窗口背景白色，动物至少有两种颜色；
- B、 可利用鼠标选取动物全部或某一部分，并拖动
- C、 利用键盘实现前进、后退、跳跃等功能
- D、 实现菜单功能