**컴퓨터 그래픽스 ClassAssignment2**

2019019016 서시언

**<implemented requirement>**

A. ClassAssignment1의 코드를 사용해, 같은 방식으로 카메라를 조작한다.

B. Single mesh rendering mode

- drag-and-drop을 하면 single mesh rendering mode를 실행한다.

- glfw.set\_drop\_callback을 이용해 obj file을 drag-and-drop을 통해 open할수 있도록 한다.

- rendering하고 있던 obj file이 있더라도 새로운 파일을 drag-and-drop하면 새로운 파일만을 rendering한다.

- obj file의 vertex position, vertex normal, face information을 이용해 mesh를 display한다.

- readline()을 통해 obj file을 한 줄 씩 읽어온 뒤, spilt()으로 띄어쓰기 단위로 파싱한 뒤 ‘v’, ‘vn’, ‘f’로 시작하는 경우를 찾아 varr을 만든다.

- glDrawArrays()를 이용해 triangle mesh를 rendering한다.

- drag-and-drop을 통해 obj file을 open할 때마다 파일명, face 총 개수, vertex 3개로 이루어진 face, 4개로 이루어진 face, 4개 이상인 face의 수를 각각 console에 출력한다.

C. Animating hierarchical model rendering mode

- ‘h’ key를 누르면 animating hierarchical model rendering mode를 실행한다.

**<Animating hierarchical model>**

<https://youtu.be/MBGaFzfGsgY>

**<Lighting configuration>**

-