**Assignment0 修改茶壶的表现**

要求1要通过按下c键来改变茶壶的颜色

做法：通过C递增一个全局变量，然后在给定的颜色数组中，根据全局变量选择一个颜色值；

注意：OpenGL是离屏渲染的，最后调用glfwSwapBuffers来交换缓冲；

要求2通过方向键改变光源的位置

做法：跟要求1类似，注意上下左右的递增和递减即可

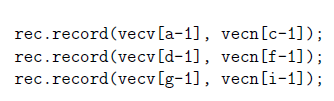
要求3加载新的OBJ物体

面元就该作业而言定义为三角形，即三个顶点

1.Obj模型的法线和顶点数据分别存入vecv和vecn中

2.将模型的面元数据存入vecf中

3.将面元的索引和对应的法线数据，存入rec.record中：



该步骤记录了一个图元，于是按照这种方法便利整个模型的所有图元（记录完整的网格）

4. 然后调用rec.draw方法，在drawObjMesh里面调用；

5.通过标准输入流来从模型中接收（输入）数据

注意：

Vecv和vecn是记录了这个模型的所有顶点位置和顶点法向量，但是模型是以面元作为单位的，而且对于该作业，每个面元有3个顶点，所以面元数据中存储了三个顶点的位置索引和法线索引，我们需要按顺序去便利每个面元的三个顶点，并把对应的位置和法线信息存入rec中；