HW3-Animation

陳俊宇 F64051114

* 作業環境：Win10的Visual Studio 2015
* 方法說明：

這次作業我將太陽模型做三維scaleing(壓扁，縮放)，來做成模型的各個軀幹部位，並使用Hierarchical Modeling來實作，以glm::translate()將軀幹部位放在相對應位置，並且以glm::rotate()做各個軀幹的轉動。比較特別的是，我將計時器控制在0到0.1秒的區間內來回動，以達到各個軀幹轉動的效果，若計數器只是一再累計，會轉完整一圈，不符合關節的移動或轉動方式。

* 程式如何操作：打開” HW3\_F64051114\_陳俊宇”內build資料夾內的”ConsoleApplication.sln”，並將之調整成Release與Win32，按下”本機Windows偵錯工具”程式即可運作。程式開始執行時為basic mode，是讓各個關節輪流轉動，一直重複下去，直到使用者按下”R”鍵，會切換到running mode，是執行跑步動畫，要再回到basic mode則再按下”B”鍵即可，以此類推。