HW1-Rendering

陳俊宇 F64051114

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

這次作業主要是對add\_obj and render functions做參數補齊。

add\_obj function是透過VertexArray與Buffer將position array與normal array與texCoord array資訊記錄起來，並將設定好的vertex shader與fragment shader資訊與上述3個array資訊一併傳入節點，綜合上述操作以迴圈將3D模型的所有節點加入名為objects的vector。

render function主要是在設定投射與視角，以矩陣的方式呈現，而我所使用的3D table model，可能是本身模型過大，無法容納在800\*600的display window中，故我先以glm::scale()將model\_matrix在三個維度分別縮小100倍，再做平移與轉動。

而我個人認為sample code中的releaseObjects() function有瑕疵，glDeleteBuffers中的第一個參數”4”應該改為”3”，因為每個節點的vbo array只有三個entry，並且須新增一行glDeleteBuffers(1, &objects[i].ebo)，才能將Objects內容完整釋放掉。

* 程式如何操作：打開” HW1\_F64051114\_陳俊宇”內的”ConsoleApplication1.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。