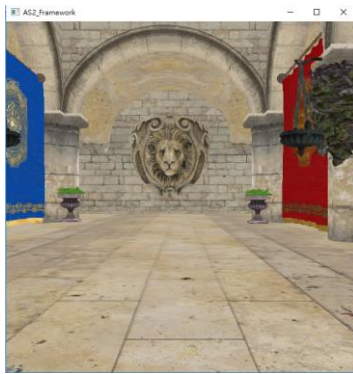


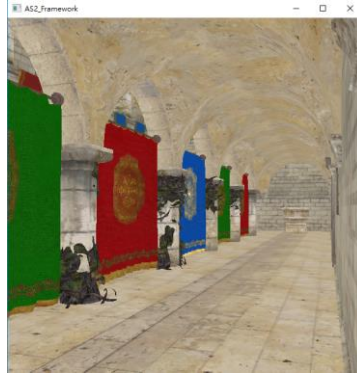
# 繪圖程式設計 Assignment2

103062234 張克齊

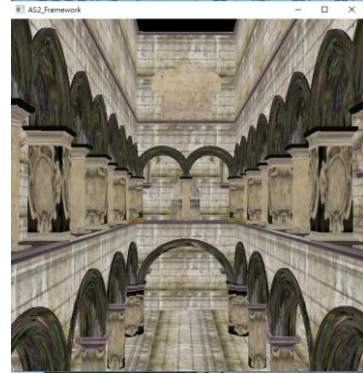
## 結果圖



第一個場景初始視角



走動後某視角



第二個場景某視角

## 執行環境/IDE/做法

```
GL_VENDOR = Intel  
GL_RENDERER = Intel(R) HD Graphics 530  
GL_VERSION = 4.4.0 - Build 21.20.16.4534  
GL_SHADING_LANGUAGE_VERSION = 4.40 - Build 21.20.16.4534
```

Rendering 的部分是利用講義的方法，用 aiScene 的 Object 讀檔並取出裡面的資料，包含了 vertices, normals 和 textureCoord 三種資訊，在適當的 Bind 後就能 Draw 出場景。

視角的部分透過改 eye 跟 center 來達成；移動的部分利用下圖中的方法，使得在行走時是一句當前的視角做前後左右。

加分題的做法是在 load 一次使得新的資料寫在舊的資料後，並開一個變數存他的斷點，讓在 Bindtexture 時知道是從哪裡開始，就能進行切換，但要等讀取時間。

## 功能

W/A/S/D: 前後左右移動 eye position      Z/X: 上下移動 eye position, center 不變

鍵盤方向左(<)(加分題): 切到下一個 model，再一次會回到原本的 model

Mouse: 壓住左右可以轉一圈視角，上下可以往上往下看