CG-COURSE PROJECT 2

1. Load and render multiple obj files.

Drop\_callback() 함수를 설정 후 윈도우에 끌어오는 파일을 로드하는 load\_obj()함수를 작성합니다.  
load\_obj 함수는 파일을 연 후 한줄씩 스트링을 읽고 파싱합니다.

그 때 첫번째 글자를 조건으로 하여 “v”일 경우 vertex배열에 “vn”일 경우 normal배열에 “f”일 경우 face배열에 값들을 추가해줍니다.  
첫번째 글자가 f일 경우에는 face값을 증가시켜주고 파싱된 배열의 길이를 기준으로 지금의 face가 몇 개의 vertex로 구성되었는지를 구분합니다.   
그 후 “/”를 기준으로 요소들을 파싱해서 vertex의 index를 추출합니다.

File name은 file\_path를 “\”로 파싱해서 마지막 요소를 추출합니다.

Obj file을 로드할 때마다 offset\_x를 2씩 증가시키고 이 후 model matrix에서 offset\_x만큼 translate하게 glm.translate를 활용해주면 새로운 오브젝트가 로드될 때마다 2만큼 옮겨져서 오브젝트가 로드됩니다.

1. Lighting & Etc  
   f 라인들을 파싱해서 normal을 추출하고 그 값들을 vertex 어레이에 추가해주고 싶어서 여러 방법을 시도해봤으나 배열이 어그러지거나 오브젝트 자체가 아예 로드되지 않거나 함수 사용 오류가 떠서 해결하지 못했습니다. 