컴퓨터 그래픽스 Class Assignment2 Report

1. Which requirements you implemented
2. Single mesh rendering mode 구현함.

* Obj file을 drag-and-drop 하면 해당 obj 파일을 열 수 있음.
* 다른 obj file을 드랍하면 이전 물체는 사라지고 새로운 obj 파일의 물체가 나타남.
* Obj 파일을 열면 콘솔에 명세의 5가지 정보가 출력됨.

1. Animating hierarchical model rendering mode

* H 키를 누르면 해당 모드로 전환되어 원숭이, 섬, 바나나로 이루어진 움직이는 모델이 나타남. 여기에 사용된 island.obj, banana.obj, chimp.obj 파일은 main.py와 같은 경로 상에 있어야 함.
* 섬에 원숭이가 올라가 돌고 있고, 해당 원숭이의 머리위에서 바나나가 돌고 있는 것으로 3 level의 hierarchy model을 구현함.
* 이 상태에서 새로운 obj파일을 드랍하면 single mesh rendering mode로 돌아감

1. z키를 누르면 wireframe, solid 모드가 전환됨.
2. 같은 개수의 vertices를 갖지 않은 polygon들도 rendering할 수 있음. (Extra credits B)
3. A hyperlink to the video uploaded to Internet video streaming services (such as YouTube and Vimeo) by capturing the animating hierarchical model as a video

* https://youtu.be/Y3KOxtRT8zg

1. Lighting configuration
2. Light source 개수 : 3개
3. Light source 위치 : (3, 4, 5), (-5, -4, -5), (-3, -4, 5)
4. Light source 타입 : 흰색 광원은 directional light 이고, 빨간색과 파란색 광원은 point light이다.