**Class assignment-2**

2016025105

컴퓨터공학과

강재훈

(i) Which requirements you implemented & Light configuration

(1) ClassAssignment-1에서 사용한 카메라 움직임

(2) drag-and-drop을 구현하기 위해 drop\_callback함수

- 그 안에 쓰인 printInfo (콘솔에 정보 출력)

(3) vertex position, vertex normal, face information을 이용해서 mesh를 표현함

- drop\_callback 함수에서 해당 정보를 저장하고

- drawElement 함수를 이용해 render 함수 안에서 그림

(4) Z key를 이용한 wireframe, solid mode 전환

- toggleZ 함수

(5) Lighting (총 3개의 light 설정)

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(6) extra credit

- S key를 이용한 forced smooth shading on/off

- mesh의 모든 polygon의 vertex 수가 같지 않을 때 load&render

(ii) A few screenshot images of your program (wolf)

default – press Z – press S – press S+Z

쥐고있는, 공, 재생이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명와이어, 옅은, 밤이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명