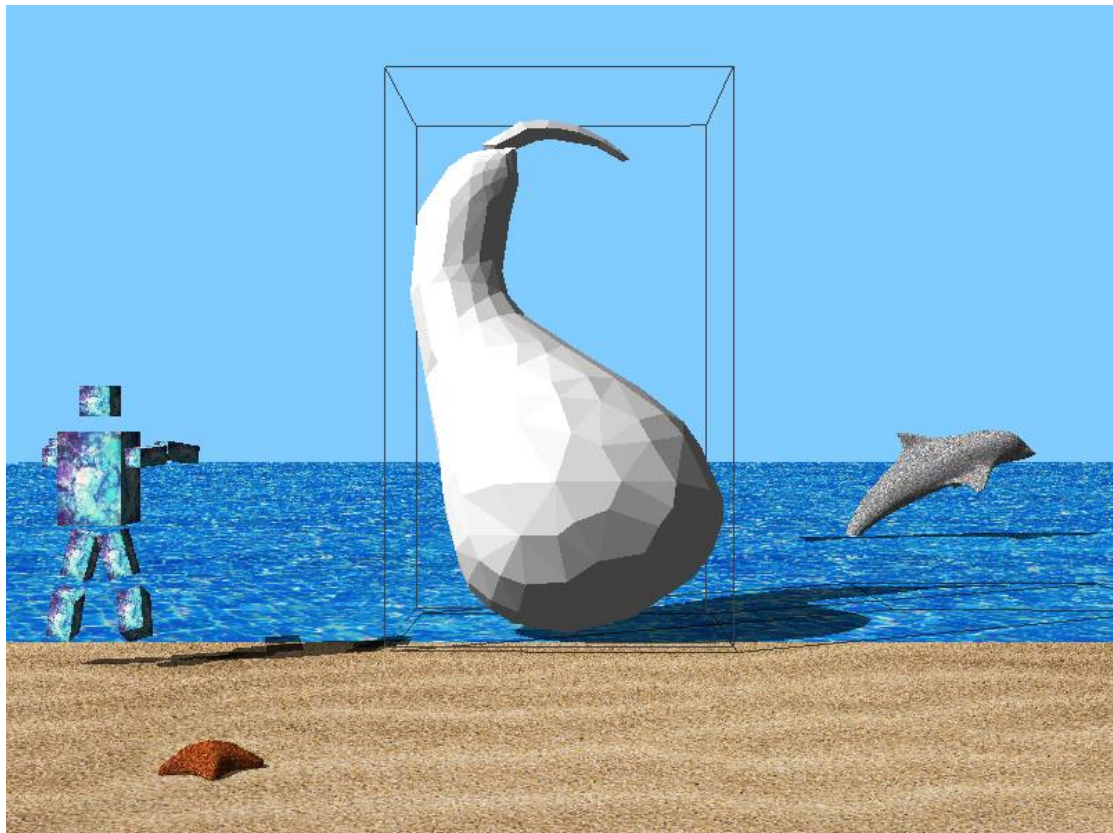
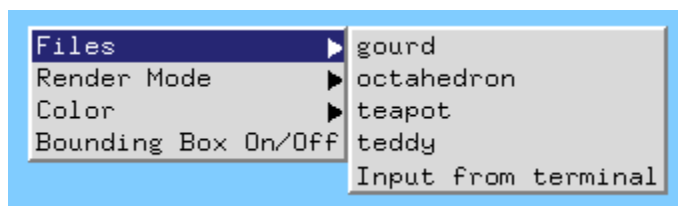


專案場景圖：



專案功能說明

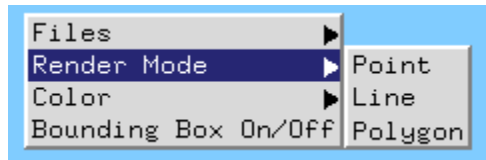
- 場上動畫
 1. lab10 機器人：開合跳+旋轉
 2. 海豚：海中左右來回游泳+跳起
 3. 海星：沙灘左右來回走動+旋轉
 4. 潮水移動
 5. 主角 obj 旋轉
- p 鍵：暫停/開始動畫。
- 滑鼠右鍵選單
 1. Files: 讀取 obj 檔案



- ◆ 需先選擇 [Input from terminal] 才能輸入檔案路徑。檔案路徑若包含空格或特殊符號如反斜線，需前綴反斜線。
例如: D:\test model.obj 需輸入 D:\\test\\model.obj
- ◆ 若要取消讀檔，如下圖輸入 cancel 即可。

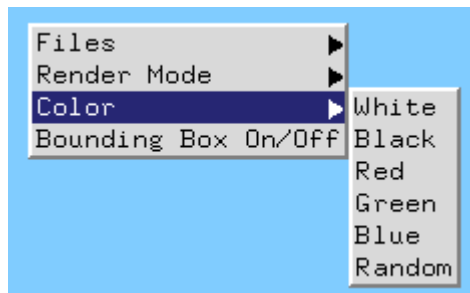
```
Input file path:cancel
Canceled.
```

2. Render Mode: 切換 點/線/面 繪圖形式。



- ◆ 切換為 [點/線] 模式時，影子依舊設定為面填滿。

3. Color: 切換場景中央 obj 顏色



4. Bounding Box On/Off: 切換是否展示中央物件 bounding box，預設為 On。



- 場上 obj 物件 (不含主角)

1. 海豚 (dolphin.obj)
2. 海星 (starfish_v2.obj)

- 場上材質:

1. 機器人 (magic.jpg)
2. 海豚 (star2.jpg)
3. 海星 (starfish2.jpg)
4. 海水 (water.jpg)
5. 沙灘 (sand.jpg)