**ClassAssignment3 Report**

2019023436 김현수

1. 구현한 것들
   1. 카메라는 classAssignment1에서와 동일하게 세팅하였다.
   2. drag-and-drop으로 bvh file을 연다.
      1. 이는 한번에 한 파일만을 그린다.
   3. drag-and-drop 직후에는 항상 T-pose의 skeleton을 그린다.
      1. 나는 line segment 대신 box를 이용하여 그렸다. (extra)
   4. spacebar key를 누르면 animating이 시작된다. 각 frame data에 따라 움직인다.
      1. 움직이던 도중에 spacebar가 한 번 더 눌린다면 그 동작 그대로 멈추고 다시 눌리면 그 자리에서 그대로 다시 시작된다.
      2. 움직이는 도중에 spacebar가 눌리면 frame이 더 이상 넘어가지 않는 것이다.
   5. 마지막 frame을 그리고 나면 다시 첫 frame부터 그려진다.
   6. bvh file을 open할 때마다 다음을 콘솔에 출력한다.
      1. File name
      2. Number of frames
      3. FPS
      4. Number of joints
      5. List of all joint names
   7. Extra Credit
      1. line segment 대신에 box를 scale하여 팔다리와 몸통을 그렸다.
      2. box는 lighting과 shading이 적용되어 있다.
2. 동영상 링크
   1. <https://drive.google.com/file/d/1GPcyQpm5MCvYefRhdGjkB7Xl4tXQMpb3/view?usp=sharing>