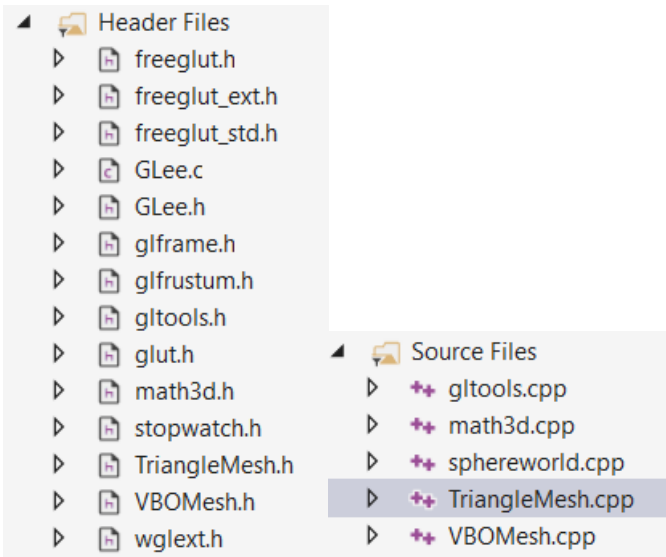
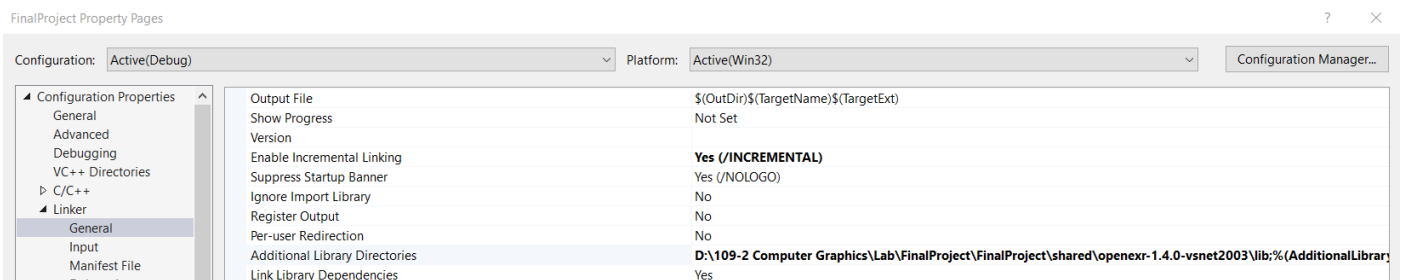


## 專案設置方法(Visual Studio 2019)：

-先把 Shared Folder 裡面的.h 與.cpp 檔案添加到專案裡



-在專案 Property 裡的 Linker->General->Additional Library Directories 添加 Shared Folder 裡的 openexr-1.4.0-vsnet2003/lib 路徑



-在主程式.cpp 裡添加 include

```
#pragma comment(lib, "legacy_stdio_definitions.lib")
#include "shared/gltools.h"
#include "shared/math3d.h"    // 3D Math Library
#include "shared/glframe.h"
#include <stdlib.h>
```

## 專案使用方法：

方向鍵上：鏡頭拉近

方向鍵下：鏡頭拉遠

方向鍵左：鏡頭往左移動

方向鍵右：鏡頭往右移動

## 專案截圖：

初始畫面：



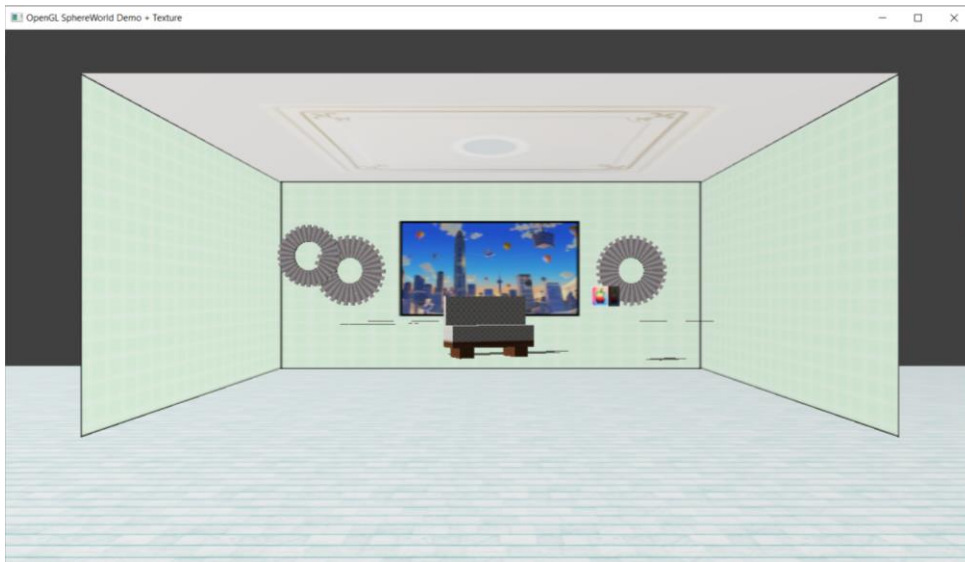
鏡頭往左：



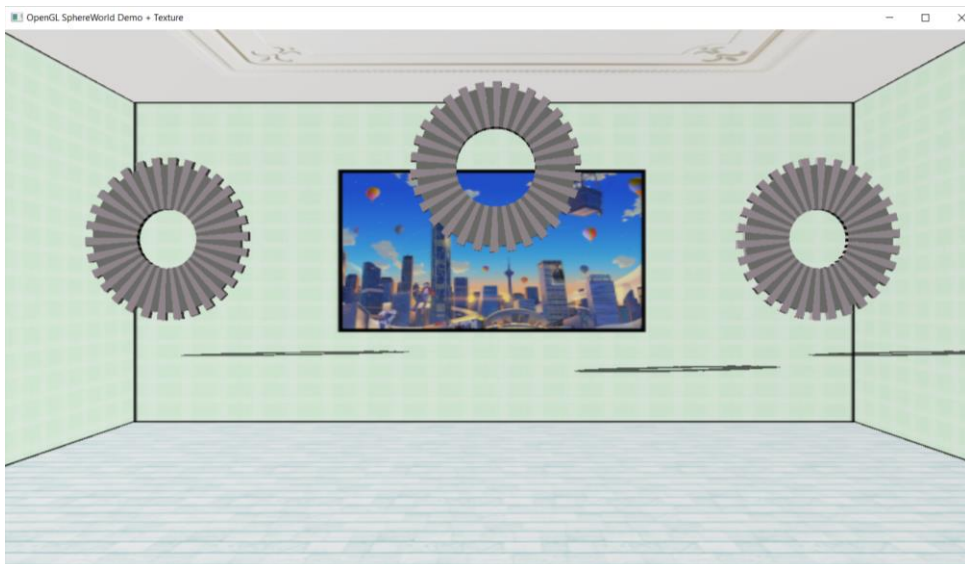
鏡頭往右：



鏡頭拉遠：



鏡頭拉近：



### 遇到的技術困難及解決方法：

- 設定指定物件的移動或是旋轉後其它物件也會受到影響，最後查出：需要在 `glPushMatrix()` 與 `glPopMatrix()` 之間畫物件和對其做設定，讓每一個物件都是獨立的狀態，而不會受到彼此之間的影響。