

环境配置：

- OS: Ubuntu 20.04.3 LTS x86_64

- ```
1 sudo apt install build-essential
2 sudo apt install libglfw3 libglfw3-dev
3 sudo apt install libglew2.1 libglew-dev
4 sudo apt install libglm-dev
```

编译运行方法：

- 编译：

```
1 mkdir build && make
```

- 运行：

```
1 make test
```

在 `src/main.cpp` 中定义了不同的宏，保留其中一个，注释掉其余的宏，重新编译运行，进入不同的场景。

- `DRAW_SCENE` ： 绘制多个小球旋转的场景（默认使用 Phong 模型）
- `PHONG_SHADING` ： 使用 Phong 模型绘制一个静止小球
- `BLINN_PHONG_SHADING` ： 使用 Blinn-Phong 模型绘制一个静止小球
- `FLAT_SHADING` ： 使用 Flat Shading 绘制一个静止小球
- `SMOOTH_SHADING` ： 使用 Smooth Shading 绘制一个静止小球

全局变量 `X_SEGMENTS` 和 `Y_SEGMENTS` 用于设置细分层级。