

# 实验三 动画和交互

---

## 1. 实验目的

---

通过完成实验，熟悉WebGL动画实现的机制，了解基本的交互工具、交互方法及其应用，能够构建基本的交互式WebGL程序，绘制相应图案

## 2. 实验任务

---

- 任务a. 复刻旋转的正方形示例，可选择包括正方形在内的各种形状，可自选实现通过两种交互控制方式实现交互控制，要求其中之一为页面控件，如按钮、选择菜单等，另一种为鼠标或键盘按键事件，实现效果见本章各demo
- 任务b. 自己创作一份动画作品，至少包含两种及以上元素，具有特定的主题。几点注意事项如下：
  - 动画实现具体形式不限，动画实现时长不限
  - 至少包含一种交互行为，具体形式内容不限，可以是鼠标事件，键盘事件，或者摄像头事件，或者其它交互设备均可，也可在页面中添加各种交互输入元素，关于交互行为的具体实现控制方法，请在代码中用注释加以说明

## 3. 实验提交

---

实验完成后，在自己的个人网站建立链接页面，展示实验三，同时将实验三的所有代码按要求压缩成.zip包后上传至课程实验作业目录下