**Report**

**class assignment 2**

**2016025196**

**김동규**

1. 구현한 기능

1. 마우스 동작 개선, 렌더링 개선
2. single mesh rendering mode, obj파일 드래그-드랍으로 열기, obj파일 정보 출력
3. animating hierarchical model rendering mode(h키), 3개의 obj파일 열어서

배열으로 저장, 계층적 구조(3레벨)로 랜더링, 움직임 구현

1. lighting, light source 2개 구현, wireframe mode 구현(z키)
2. Extra, forced smooth shading 구현, polygon의 mesh형태별 렌더링 구현

2. https://youtu.be/MsEil6\_47Vg

3. 빛

a)빛은 2개를 사용하여 구현

b)1번 빛 = (30,40,50,0), 2번 빛 = (50,0,10,1)으로 위치 설정

c)1번빛은 white(1,1,1,1)의 directional light를 사용하였고, 2번 빛은 yellow(0,1,1,1)의 빛의 point light를 사용

문제점. 가끔씩 메모리 문제로 프로그램이 죽는 현상이 생깁니다. 그러나 프로그램을 재실행하고 같은 동작을 시도하면 문제없이 돌아갑니다.