

实验内容：

- 2、 几何对象与变换应用实例：在实验中体现课堂讲授的几何对象与变换的内容，理解基本变换和复合变换。

将动物拓展为三维物体。自由设计交互方式，利用变换实现动物在三维空间中的运动：

- A、 实现基于物体坐标系的运动，即动物头部方向为前进，相反方向为后退，绕动物中轴线的转向、俯仰和翻滚；
- B、 实现以屏幕坐标为参考的运动，即上、下、左、右移动，和绕屏幕坐标轴的旋转。
- C、 利用虚拟跟踪球技术，实现鼠标交互操作旋转查看对象。