

Samuel LE BERRE

Compte rendu TP 5

18/10/19

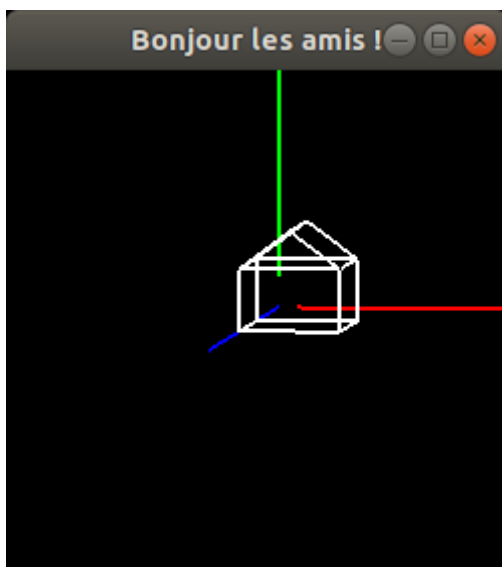
Question 3 :

Vue en orthogonale

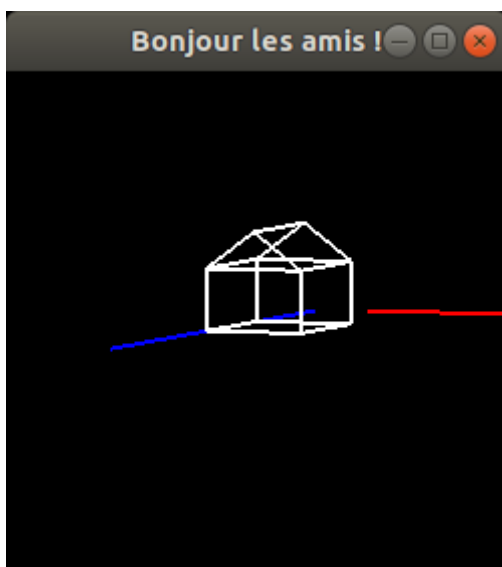
On utilise la ligne suivante :

```
glOrtho(-40,40,-40,40,-40,100);
```

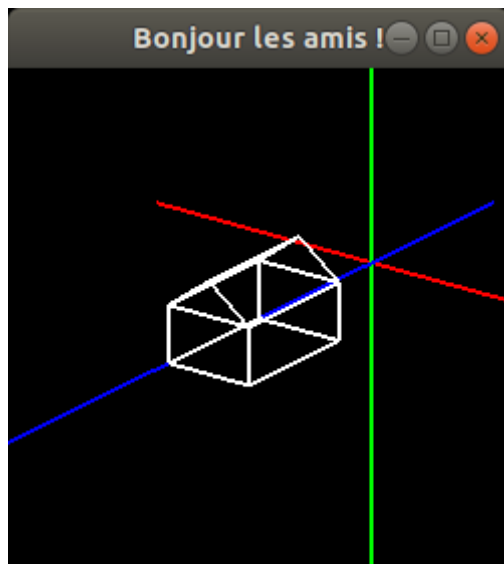
Œil en (8,5,100)



Œil en (25,5,100)



Œil en (30,20,70)

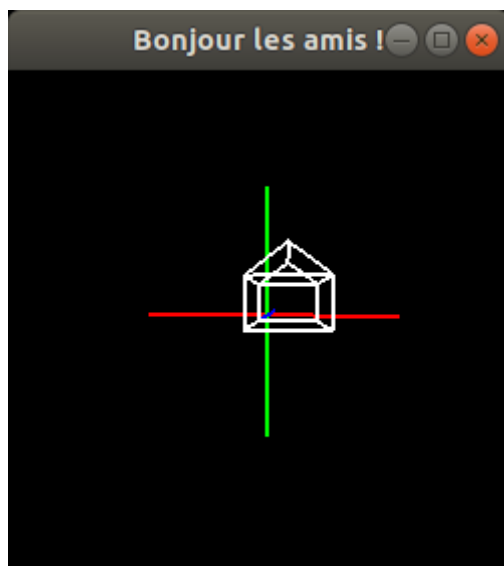


Vue en perspective

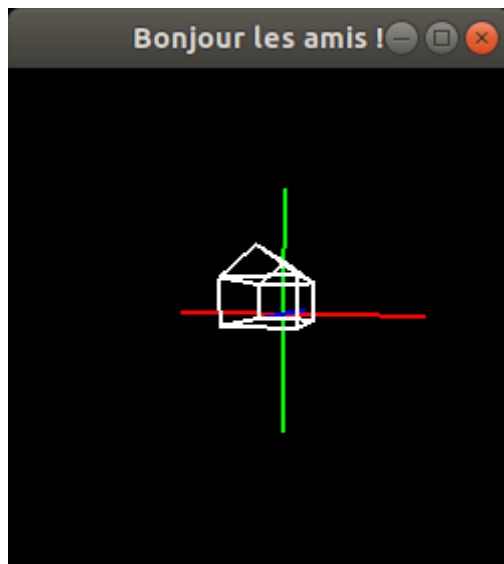
On utilisera pour les 3 questions suivantes :

```
gluPerspective(90,16/9,0,10);
```

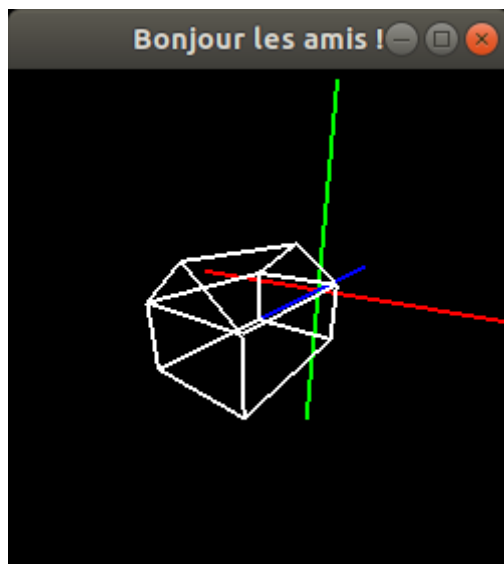
On peut observer une seule face de la maison en ayant notre œil en (8,5,100)



On peut voir seulement deux faces en plaçant notre œil en (25,5,100)



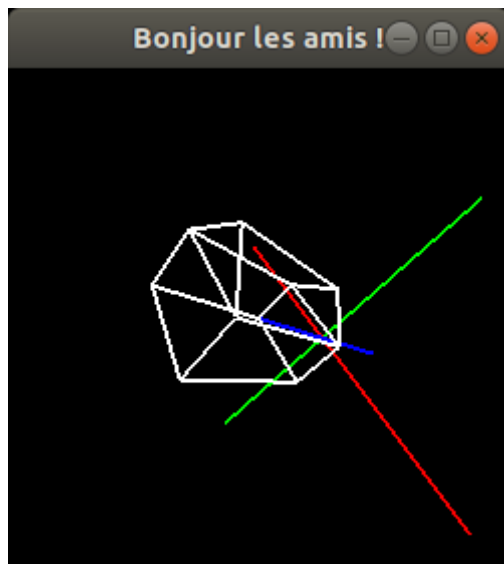
On peut ici voir 3 faces en plaçant notre œil en (30,20,70)



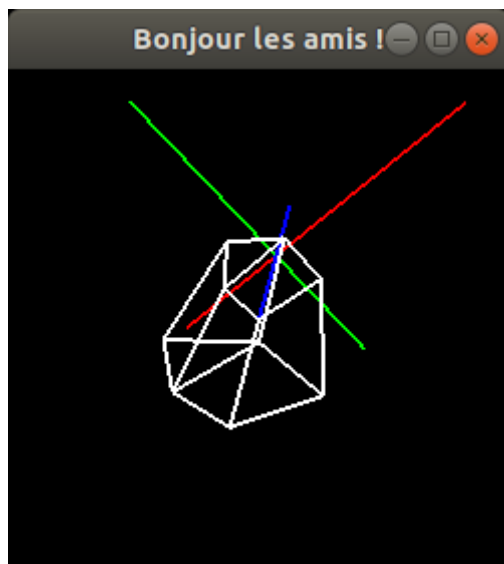
Changement du vecteur haut

Si l'ont changé le up vector on change l'angle comme si on changeait l'inclinaison de notre tête lorsqu'on regarde.

Z=1, Y=1



X=1 et Y=1



Question 4 :

On peut se déplacer grâce aux touches a, z, e, q, s, d pour modifier la position x,y,z et les touches 4, 5, 6, 7, 8, 9 pour modifier l'angle.

Et quitter en appuyant sur échap. La vision change en fonction des touches qui sont appuyé.

