Samuel LE BERRE

Compte rendu TP 5

18/10/19

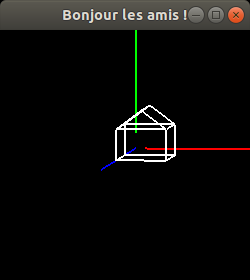
**Question 3 :**

**Vue en orthogonale**

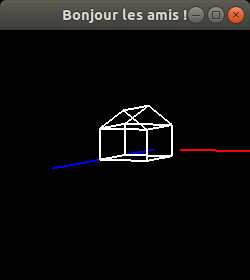
On utilise la ligne suivante :

    glOrtho(-40,40,-40,40,-40,100);

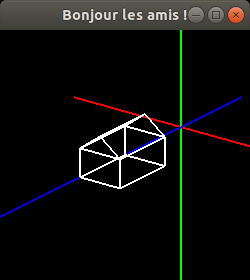
Œil en *gluLookAt(8,5,100,0,0,30,0,1,0)*



Œil en (25,5,100) *gluLookAt(25,5,100,0,0,30,0,1,0)*



Œil en *gluLookAt(30,20,70,0,0,30,0,1,0)*

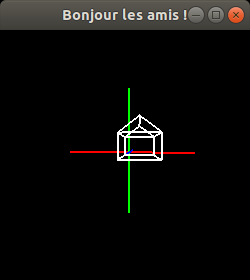


**Vue en perspective**

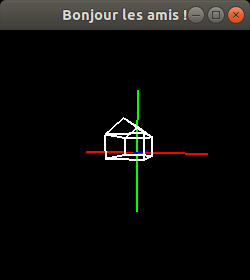
On utilisera pour les 3 questions suivantes :

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

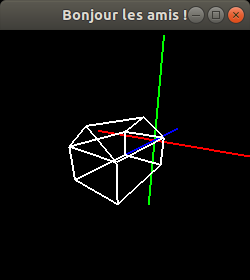
On peut observer une seule face de la maison en ayant notre œil en *gluLookAt(8,5,100,0,0,30,0,1,0)*



On peut voir seulement deux faces en plaçant notre œil en *gluLookAt(25,5,100,0,0,30,0,1,0)*



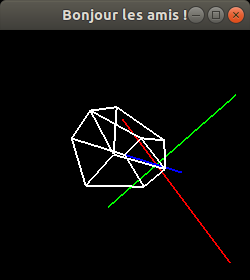
On peut ici voir 3 faces en plaçant notre œil en *gluLookAt(30,20,70,0,0,30,0,1,0)*



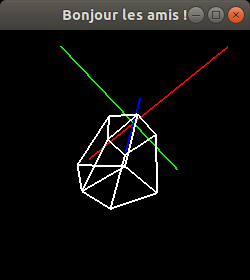
**Changement du vecteur haut**

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 *gluLookAt(30,20,70,0,0,30,0,1,1)*



X=1 et Y=1 *gluLookAt(30,20,70,0,0,30,1,1,0)*



**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.

