

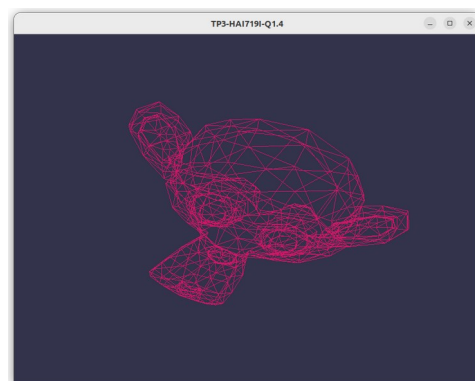
TP3 de modélisation 3d

HAI719I

RICHARD Pierre
M1 Imagine

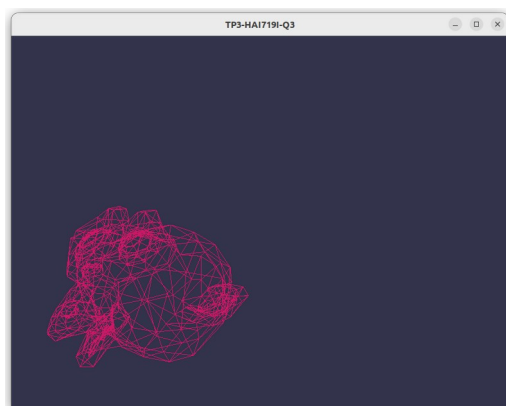
Exercice 1

La réalisation de l'exercice 1 s'est fait sans accro, mis à part l'alignement de Suzanne avec le repère du monde. Je pense avoir réussi à réaliser un résultat cohérent, cependant je ne suis pas sûr si Suzanne est aligné sur le vecteur $(1,1,1)$ ou si dans mes rotations je me suis trompé et que finalement elle est aligné sur le vecteur $(1,1,-1)$.



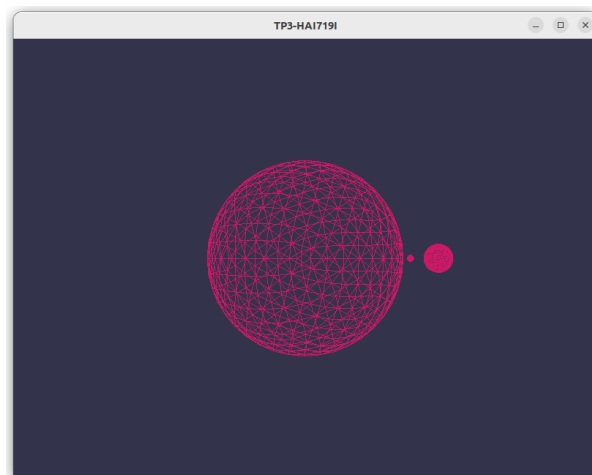
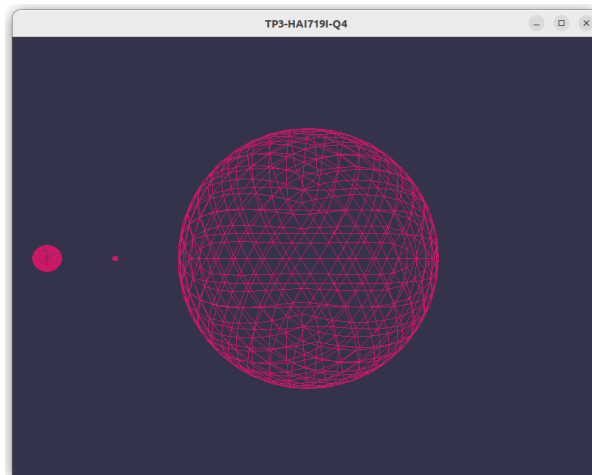
Exercice 3

Lors de l'exercice 3 passer à une vision 3D s'est réalisé avec aisance, mais les autres points ont été difficiles à implémenter. La méthode utilisé pour réaliser le zoom marche, cependant je me demande si je n'aurais pas du utiliser une autre méthode.



Exercice 4

Lors de cette exercice j'ai réalisé le système solaire avec le soleil, la Terre et la lune. La rotation se réalise bien avec tous les astres. J'ai réussi à réaliser un angle de rotation incliné avec la Terre. J'ai tenté de mettre les vrais valeurs de distance cependant cela rendait la lune tellement petite que je ne la voyais pas donc j'ai jugé préférable de garder des valeurs qui permettent d'attester de la rotation de la lune.



Conclusion

Lors de ce TP j'ai beaucoup appris sur toutes les matrices de rotation tout en me rappelant des TP précédemment réalisés. J'ai réussi à prendre le temps pour « m'amuser » avec OpenGL. J'ai refais les contrôles selon mes besoins et mes envies, et essayé de nouvelles choses. Je vois certaines choses qui pourrait être corrigé ou géré de manière plus intelligente. Cependant par manque de temps je les laisse comme je les ai fait. Malgré les problèmes que j'ai rencontré et le code peu clean que j'ai réalisé c'est un pas de plus vers la maîtrise d'OpenGL et du C++.

Ça à franchement été le TP où je me suis le plus amusé, j'aurais aimé avoir plus de temps pour plus pousser mes connaissances.