

Compte-rendu du TP2 de Synthèse d'image

INFO4 Polytech Grenoble

Chevrier-Pivot Yohan

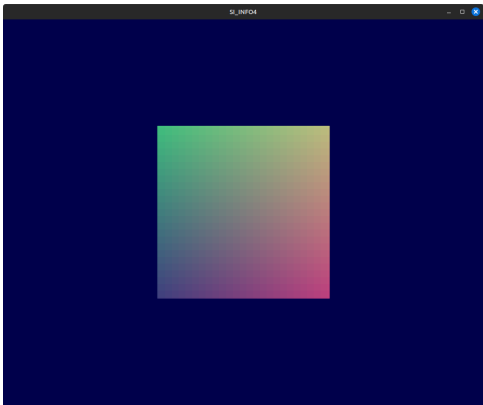
Pourquoi est-il nécessaire de spécifier une direction verticale ?

La direction vertical permet de préciser la position de la caméra par rapport à l'horizon.

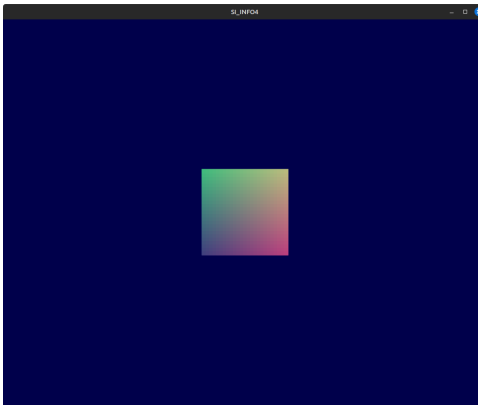
En modifiant sa valeur X on peut "tourner" la caméra par rapport à l'axe de la caméra

Utilisez ces fonctions pour modifier l'initialisation de la matrice de vue.

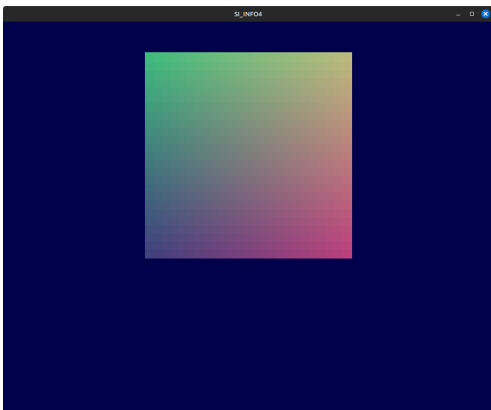
Original :



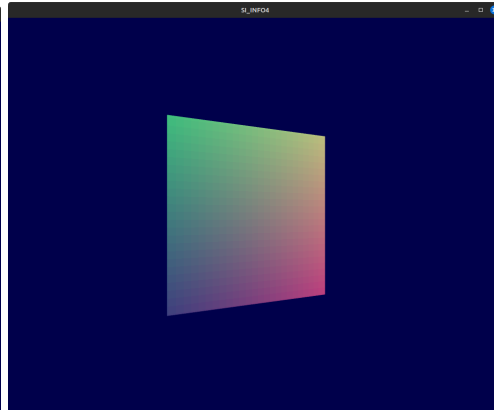
Scale x0,5:



Translate (0,0.3,0.3):

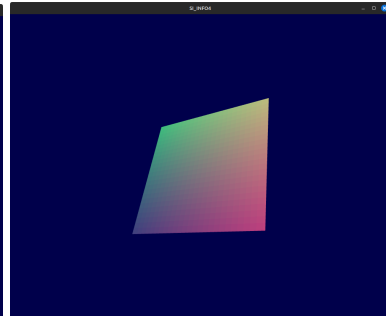
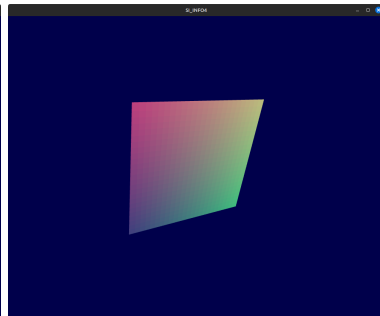
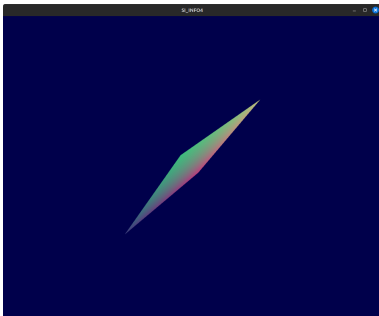


Rotate 0.5 (0,1,0):

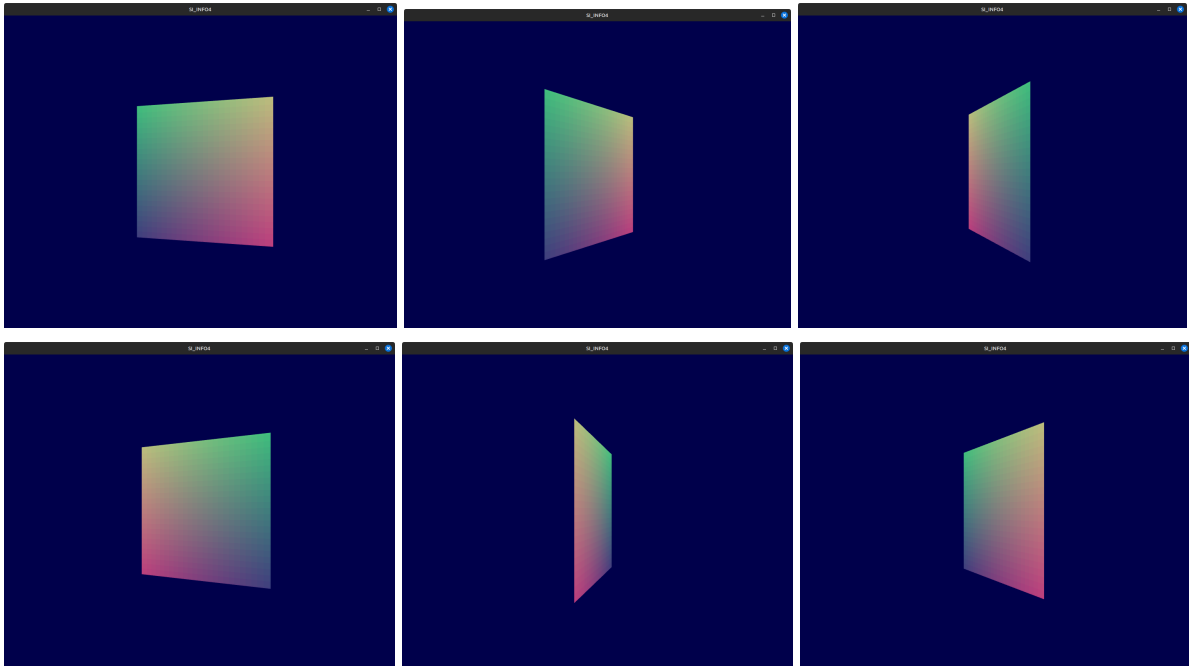


Animation de la caméra En effectuant un changement de point de vue infime à chaque passage dans la boucle de rendu, on peut créer une animation.

Rotation selon l'axe (1,1,0)



Animez votre caméra en la faisant tourner autour de l'axe y.



Dans la fonction `view_control()`, implémentez de quoi tourner la caméra autour de l'origine.

La fonction `view_control()` que j'ai implémenté permet de tourner(rotate) avec ZQSD et permet de se déplacer(translate) avec les flèches directionnelles