

LABORATOIRE 9A: WebGL ET LES TRANSFORMATIONS SUR LE MODÈLE

Exercices

Lire le pdf de la théorie du laboratoire 9A sur les transformations sur le modèle avant de commencer les exercices.

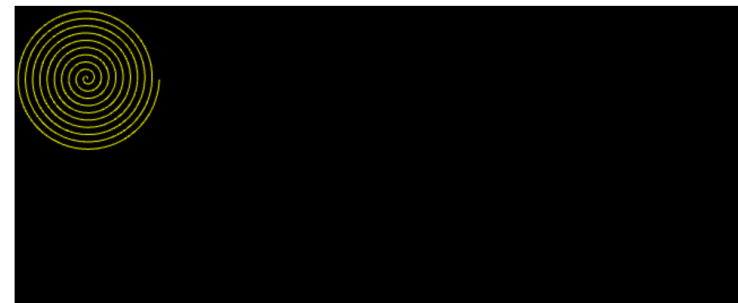
1. Pour débiter

- Copiez le dossier **Exercices 9A** dans votre dossier.

2. À réaliser – La translation d’une vrille

- Dans le fichier **Translation d’une vrille.htm**, remplacez toutes les occurrences de **VotreNom** par votre vrai nom.
- Dans la fonction **dessiner()**, déplacez la vrille dans le coin supérieur gauche du canevas.
- Vous devez utiliser la matrice du modèle pour faire cela.

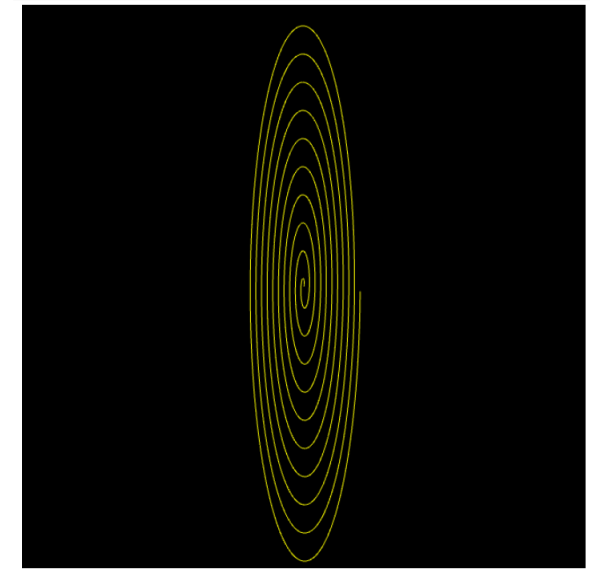
Translation d'une vrille
par *VotreNom*



3. À réaliser – La mise à l'échelle d'une vrille

- Dans le fichier **Mise à l'échelle d'une vrille.htm**, remplacez toutes les occurrences de **VotreNom** par votre vrai nom.
- Dans la fonction **dessiner()**, mettez la vrille à l'échelle pour que celle-ci occupe le canevas au complet en hauteur (mais pas en largeur).
- Vous devez utiliser la matrice du modèle pour faire cela.

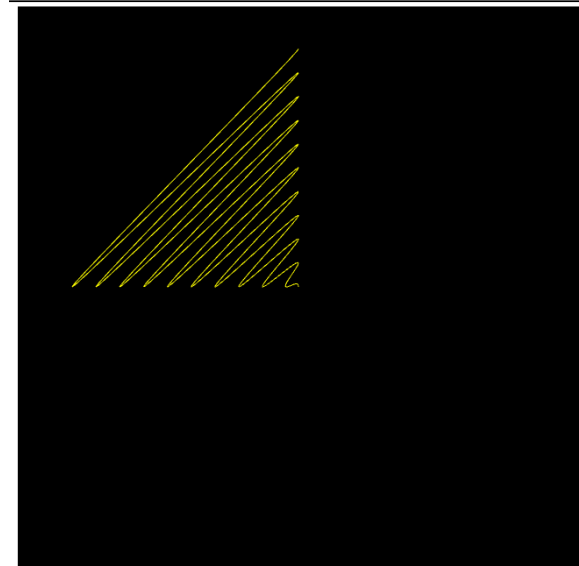
Mise à l'échelle d'une vrille
par VotreNom



4. À réaliser – Les rotations d'une vrille

- Dans le fichier **Rotations d'une vrille.htm**, remplacez toutes les occurrences de **VotreNom** par votre vrai nom.
- Dans la fonction **dessiner()**, grossissez la taille de la vrille d'un facteur 3 puis appliquez les bonnes rotations pour que la vrille ressemble à ce que vous voyez ci-contre.
- Vous devez utiliser la matrice du modèle pour faire cela.

Rotations d'une vrille
par VotreNom



5. À remettre

- Le dossier **Exercices 9A** compressé.
- Au plus tard, **Lundi, le 20 avril à 8 heures.**
- Aucun retard accepté
- Sur LÉA