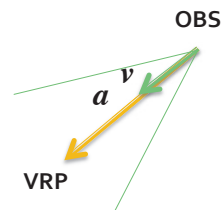
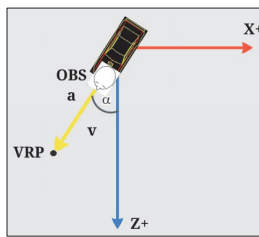
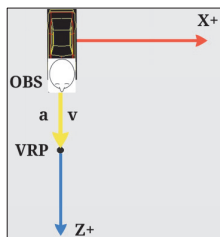


© Professors d'IDI – Curs 2013-2014

Bloc_3: Càmera. Sessió 3

Secció 8: Navegació

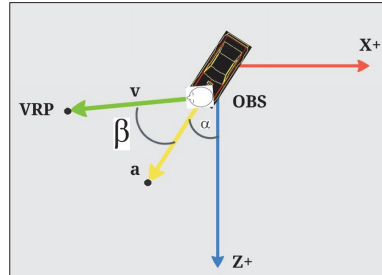
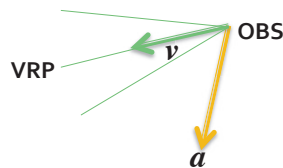
- Walk1 (visió en 1ra persona): observador mirant en la mateixa direcció v que la direcció de moviment a .



- Angle α indica la direcció d'avançament a .
- Avançar \Rightarrow modificar OBS i VRP en direcció avançament a .
- Gir comporta modificar α (direcció avançament a i de visió v) i VRP.

Secció 8: Navegació

- Walk1 (visió en 1ra persona): observador mirant en la mateixa direcció v que la direcció de moviment a .



- Angle α indica la direcció d'avançament a i angle β la direcció de visió v relativa a ell.
- Avançar \Rightarrow modificar **OBS** i **VRP** segons direcció avançament a .
- Gir del cotxe comporta modificar α (direcció avançament a) i **VRP**.
- Gir del cap, comporta modificar **VRP** i, per tant, també β (direcció a la que mirem v).

Secció 9: Aplicació a lliurar

- A l'iniciar aplicació veure l'escena de secció 7, des d'una posició arbitrària, sense deformació, sense retallar, amb càmera perspectiva i aprofitant –raonablement– el *viewport* (definit com tota la finestra gràfica).
- Fer visibles/invisibles les parets.
- Inspecció de l'escena amb angles d'Euler (veure sempre tota l'escena).
- En el mode inspecció, poder permutar entre càmera perspectiva i axonomètrica. En cap cas deformació al fer un "resize".
- Zoom per modificació d'angle d'obertura o *window*.
- Permutació a visió en "primera persona" des del porsche, amb avançament i modificació de la direcció d'avançament. Poder passar a mode "tafaner" amb control de les direccions d'avançament i de visió. Mai deformació de l'escena en un "resize", i sempre càmera perspectiva.
- Reset per tornar a posició i òptica inicial de la càmera.
- Un help que mostri com activar els diferents estats,