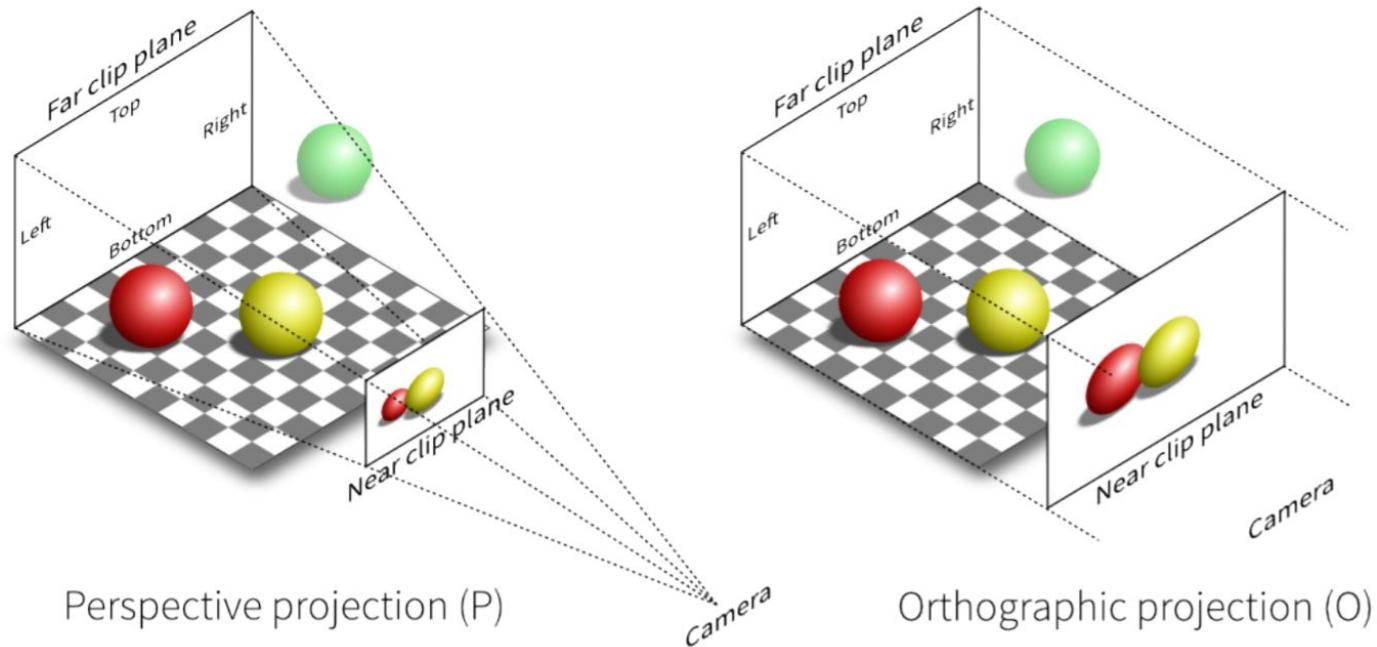


Cámara Virtual

por: Juan Mateo Rozo Torres

¿Qué es la cámara virtual?

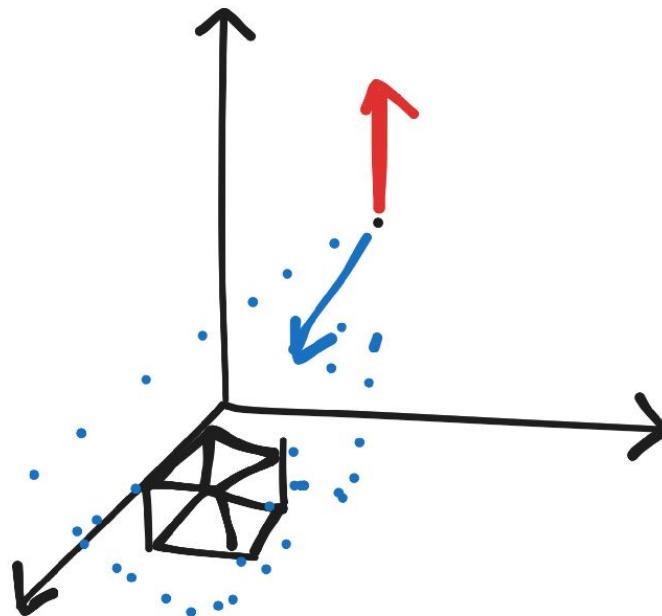


¿Qué es la cámara virtual?

Es una construcción matemática.

Componentes de la cámara virtual:

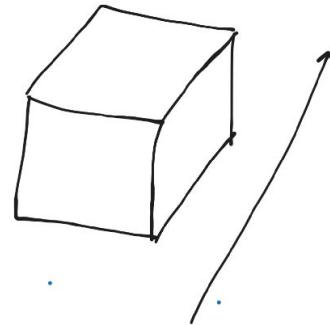
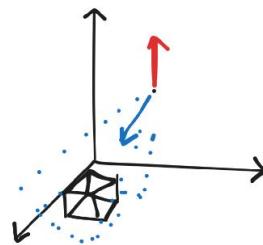
1. Punto
2. Vector Objetivo
3. Vector “up”



Matriz de vista (4x4):

Convierte coordenadas de **espacio mundial** a **espacio de cámara**.

To move canvas, hold [Shift-L] + wheel or [Space] while dragging, or use the hand tool.



Matriz de vista (4x4):

La matriz de vista se crea con la función LookAt() a partir de tres vectores ortonormales (u, v, w) o “right up front”.

Base ortonormal:

Convierte coordenadas de **espacio mundial** a **espacio de cámara**.

