

## Przekształcenia widoku kamery

Autor: admin - 01/13/2011 15:27

---

Zaczynam wątek, w którym piszcie wszelkie rzeczy związane z wirtualną kamerą i przekształceniami przestrzeni, o których mówiliśmy...

Pozdrawiam

=====

## Odp: Przekształcenia widoku kamery

Autor: cmaster - 02/08/2011 11:08

---

Naskrobałem krótki kod dotyczący wspomnianych przekształceń kamery, które należałoby robić, aby osiągnąć zakładany w projekcie efekt. Wstępnie sprawdziłem takie rozwiązanie na moim silniku. Może ktoś będzie zainteresowany poza głównym projektem koła.

Poniżej kod:

```
void gUpdateCamera(float3 &lookAt, float3 &up, float3 &eye, float fovy, float near, float far, float skewX,
float skewY, int w, int h)
{
    if (!h) h = 1;

    glViewport(0, 0, w, h);
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);
    glLoadIdentity();
    gluPerspective(fovy, (float) w / (float) h, near, far);
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glLoadIdentity();

    float m[16] = {
        1.0f, 0.0f, 0.0f, 0.0f,
        0.0f, 1.0f, 0.0f, 0.0f,
        -skewX, -skewY, 1.0f, 0.0f,
        0.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f
    };

    glMultMatrixf(m);
    gluLookAt(eye[X], eye[Y], eye[Z],
        lookAt[X], lookAt[Y], lookAt[Z],
        up[X], up[Y], up[Z]);
}
```

Zmienne skewX i skewY określają odpowiednie przekrzywienie widoku.

Pozdrawiam.

=====