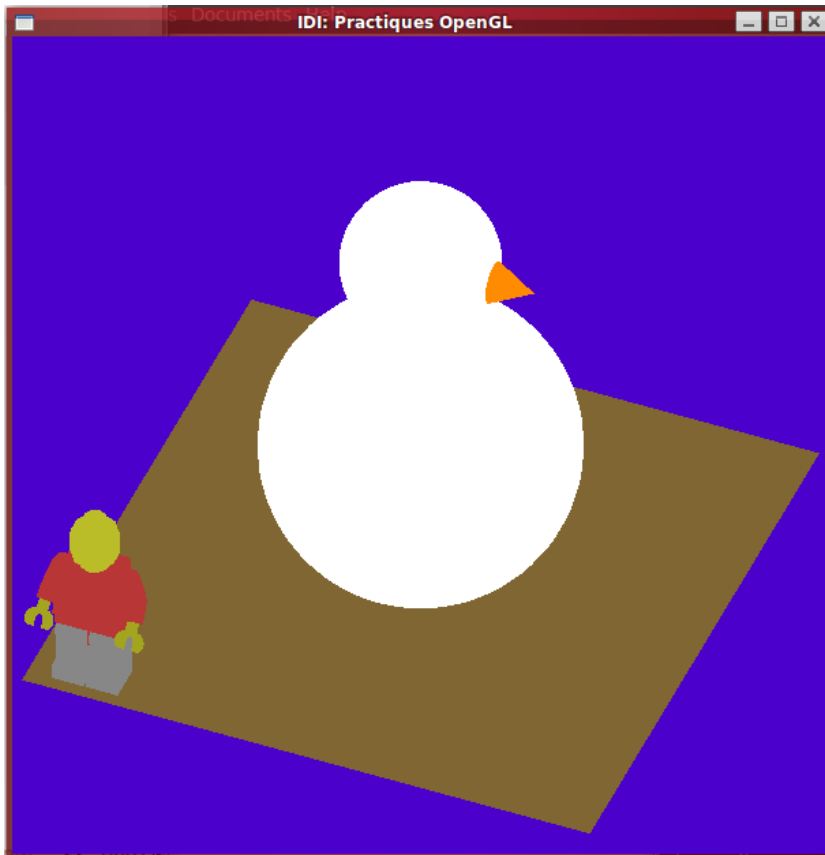


© Professors d'IDI – Curs 2014-2015

Bloc_3: Càmera. Sessió 2

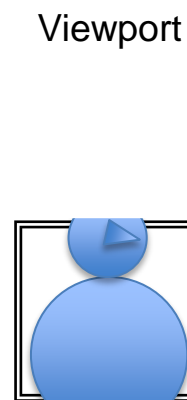
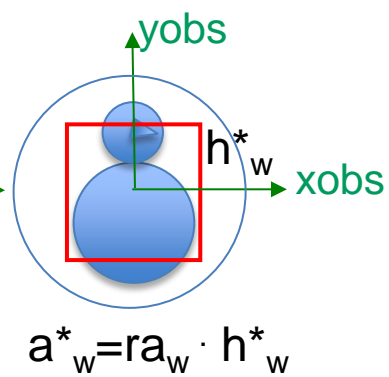
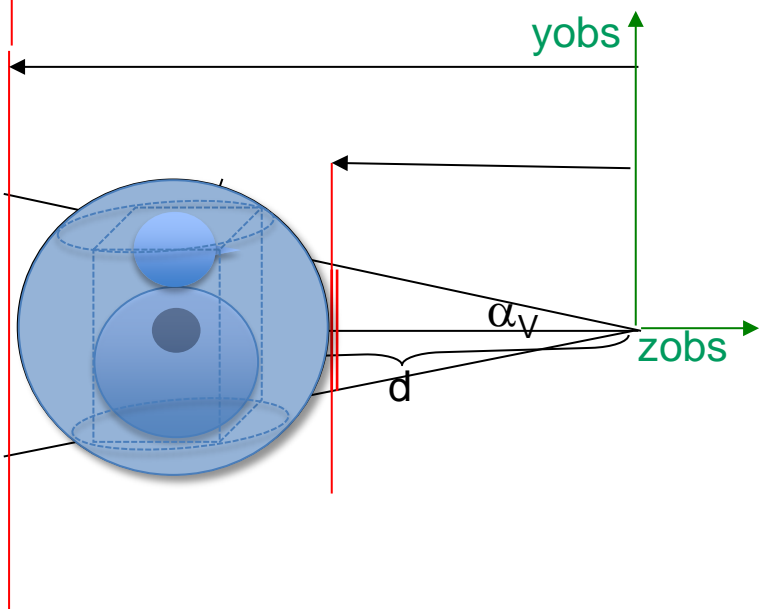
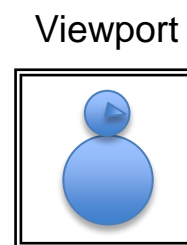
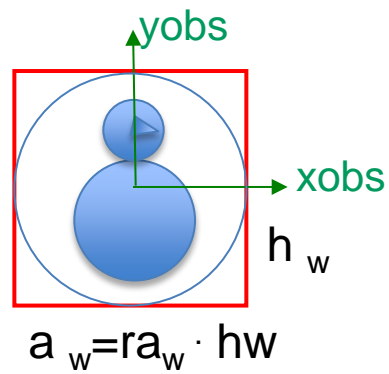
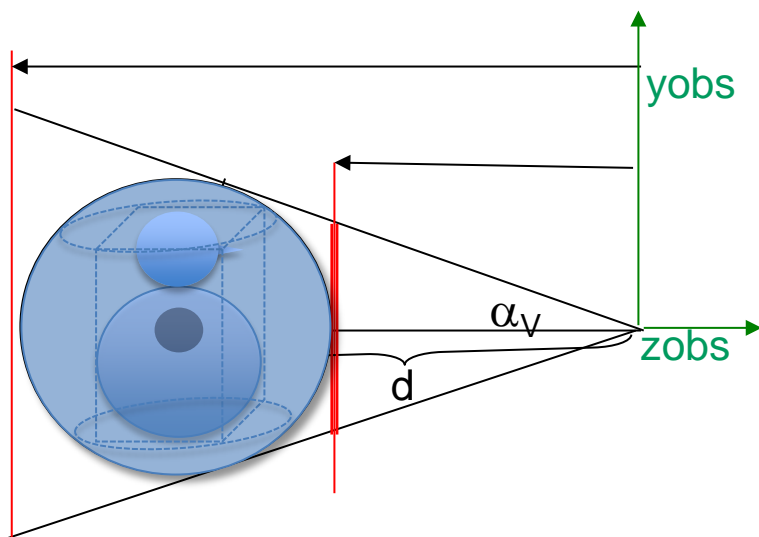
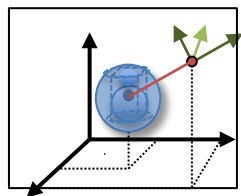
Escena de test per a la sessió 1



- Escena sense retallar. VRP centre escena, OBS amb angles Euler sobre una esfera de radi “dist”.
- *Viewport* tota la finestra gràfica.
- Òptica perspectiva i axonomètrica: optimitzant espai en *viewport*, no deformació amb “resize”.
- Modificació angles Euler amb ratolí.
- *Reset* a càmera inicial.

Secció 6: Zoom

- **Zoom**
 - Botó dret ratolí + Arrossegar en Y
- Modificació òptica, amb els dos tipus de càmera => modificar window o angle d'obertura.



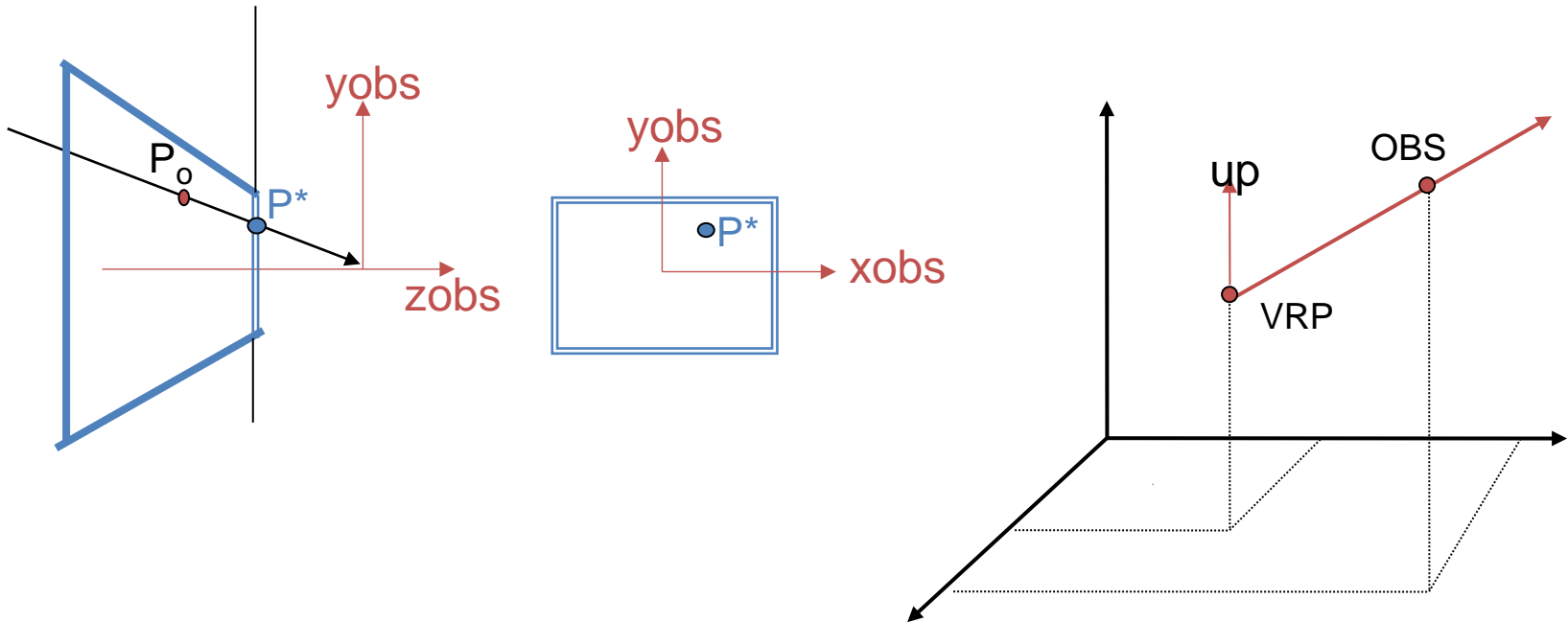
ZOOM

a) Modificar l'angle d'obertura (tot mantenint la ra) ;

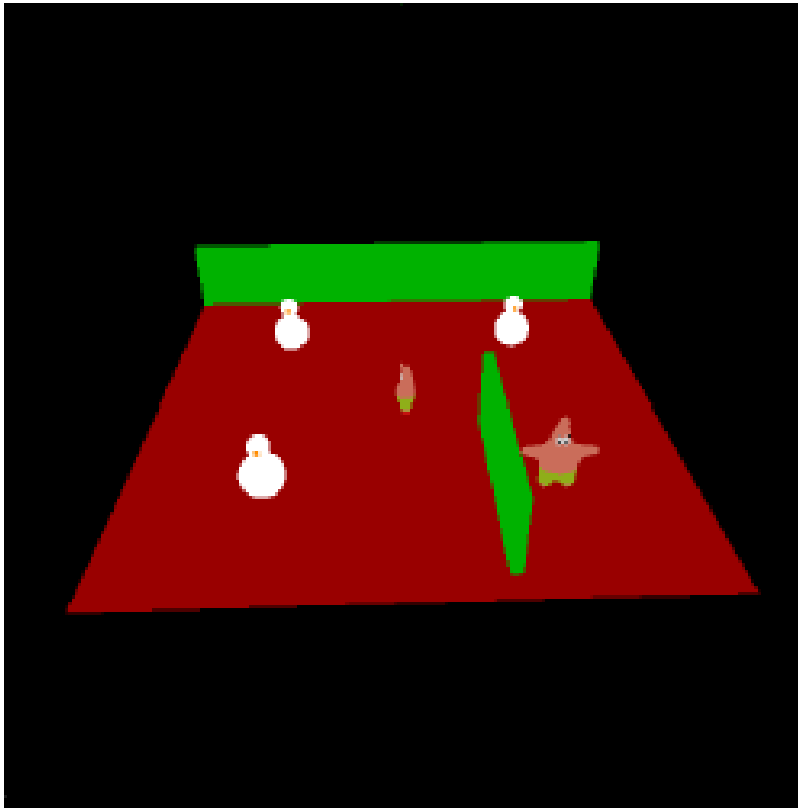
Modificar window en axonomètrica

b) Efecte similar en perspectiva: Modificar la distancia del Obs a VRP (modificant ZN i ZF adequadament)

c) Modificar Obs i VRP en la direcció $-v \rightarrow$ travelling



Secció 7: Nova escena

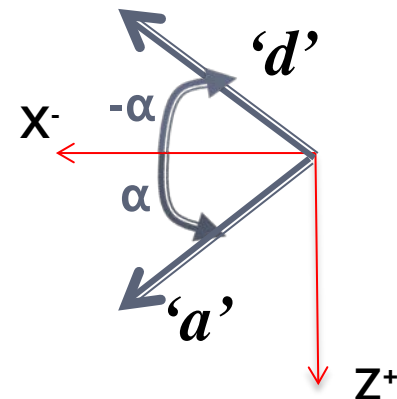
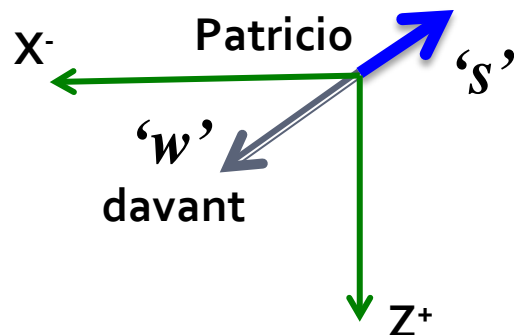


- En començar l'aplicació cal que es vegi aquesta escena. Mirar descripció en el guió.
- Han de funcionar totes les funcionalitats: ubicació càmera amb aules Euler, no retallar, no deformar, perspectiva/axonomètrica, zoom.
- Si heu fet tot ok, només hauríeu de modificar capsa mínima i pintat de l'escena que ara té més objectes. Noteu que el ninot és el que teníeu.
- Les parets s'han de poder fer visibles/no_visibles (pintar/no_pintar).

Secció 8: Animació

■ Moure el Patricio central

- Avançar/retrocedir (tecles 'w' i 's'):
modificar **posició** en la direcció del moviment “davant”
- Girar a la dreta/esquerra (tecles 'd' i 'a') =>
modificar “**davant**” (gir respecte eix Y).
- Incrementar la velocitat (tecles 'z' i 'x' de “speed”) →
modificar “inc”.



© Professors d'IDI – Curs 2014-2015

Bloc_3: Càmera. Sessió 2