

Infographie, exercice série 3

Ajouter, au programme de la série 1 la possibilité de faire tourner les objets à l'aide de la souris.
On devra utiliser alors la fonction :

```
glutMotionFunc(Motion);
```

où ***Motion*** est le nom de la fonction de rappel qui est appelée chaque fois que l'utilisateur déplace la souris avec un ou plusieurs boutons appuyés. Le bouton de gauche permettra de tourner autour de l'axe des Y, le bouton de droite permettra de tourner autour de l'axe des X.

Pour visualiser l'animation, on devra utiliser :

```
glutInitDisplayMode(GLUT_DOUBLE | GLUT_RGBA | GLUT_DEPTH);
```

pour activer le double-buffering et le Depth Buffer, ainsi que

```
glutSwapBuffers();
```

à la place de **glFlush();**

On activera le Depth Buffer par l'instruction :

```
glEnable(GL_DEPTH_TEST);
```

dans la fonction **myinit()**.

On effacera le Depth Buffer par :

```
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);
```

dans la fonction **Display()**.

On demande également d'ajouter une fonction *DessinerLesAxes* dans le fichier *Geometrie.cpp*. Cette fonction dessinera les axes XYZ en blanc et de longueur 1.