

Classe 5

Breu repàs de càmera in tercera persona

- inclogui tota l'escena
- posicio arbitrària de l'observador
- centrada en viewport
- sense deformació ($ra_w = ra_v$)

Si $ra_v > 1$ -> no cal modificar el FOV. Si $ra_v < 1$ -> cal fer $ra_w^* = ra_v$ i incrementar el FOV.

$FOV = 2 * \alpha = 2 * \arctg(tg(\alpha_v)/ra_v)$.

Capsa mínima contenidora d'escena:

$cmin = (xmin, ymin, zmin)$

$cmax = (xmax, ymax, zmax)$

Lòptica i el Zoom

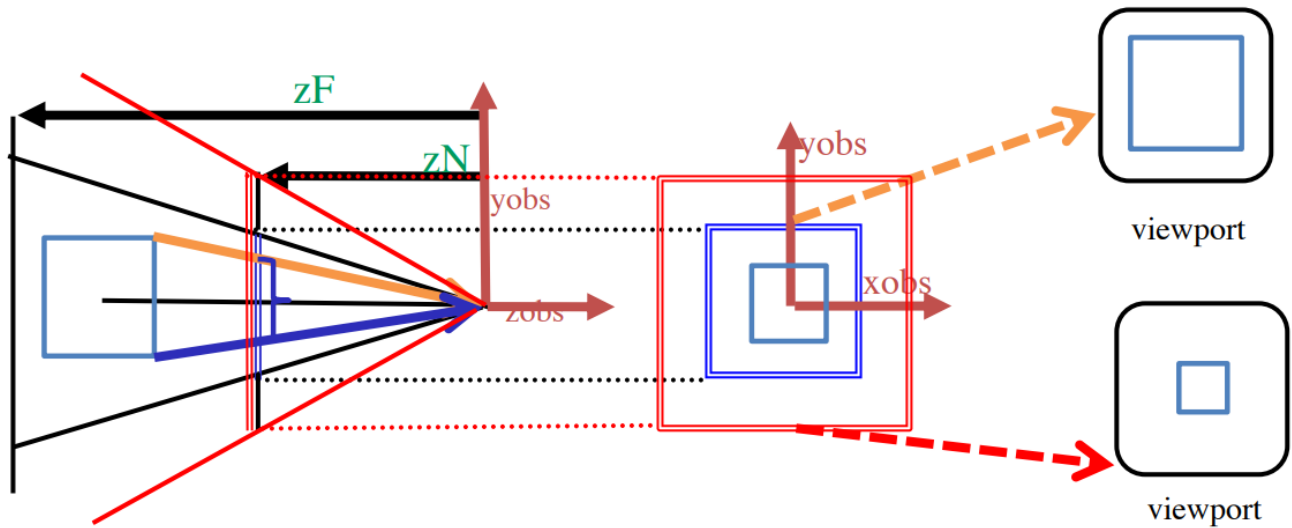
- Modificar l'angle d'obertura (mantenint la ra).

`modificar window en ortogonal.`

- Modificar la distancia entre l'observador i el VRP.

`Modificar ZN i ZF.`

- Modificar l'observador i el VRP en la direcció -v (aka travelling).



Moure càmera en tercera persona

MODE INSPECCIÓ

```
VM = lookAt(OBA, VRP, up);
viewMatrix(VM);
```

VRP = Punt d'enfoc.

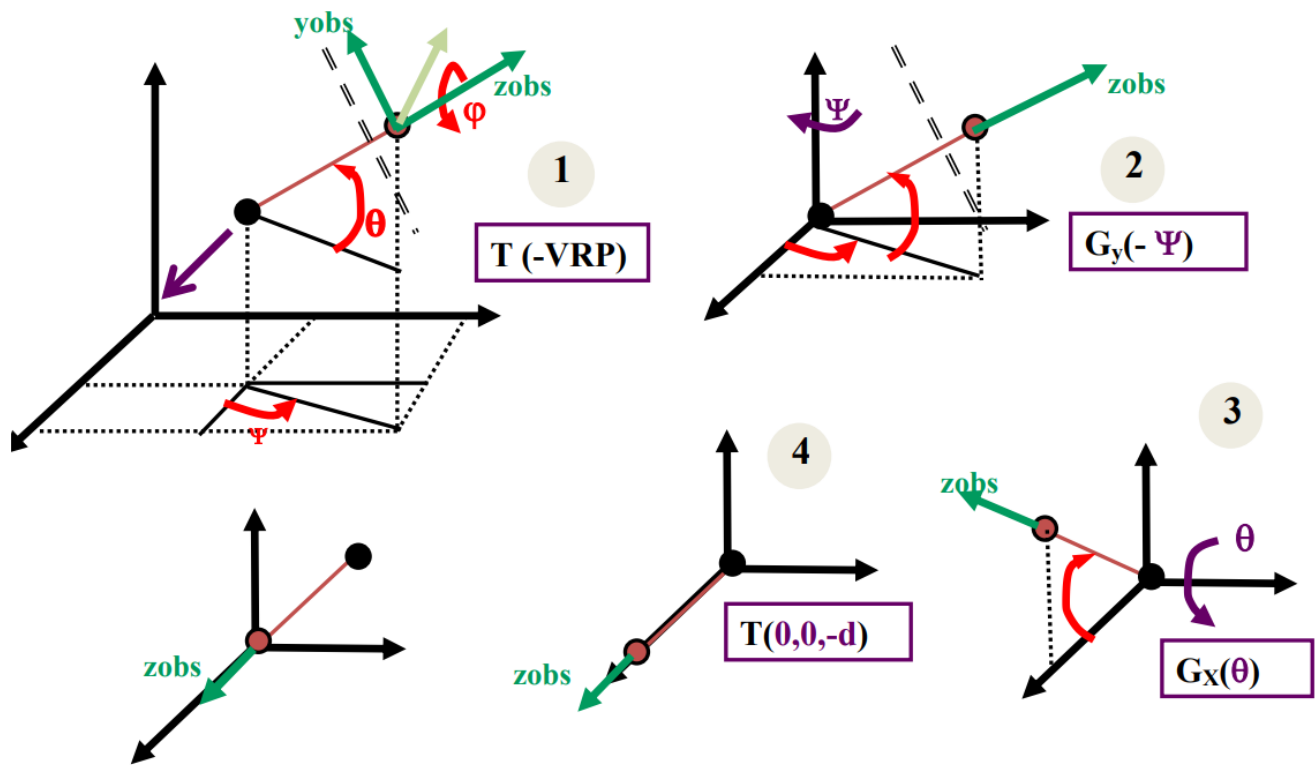
OBS = VRP + d * v

$d > R$ $v_y = \sin(\Phi)$; $a = \cos(\Phi)$

$v_z = \cos(\Phi) * \cos(\psi)$

$v_y = \cos(\Phi) \sin(\psi)$

Càlcul MV directe a partir d'angles Euler: exemple més complex



Classe 6

Introducció a la HCI i principis d'usabilitat

HCI -> Human-computer interaction

Usabilitat -> Habilitat la qual un producte pot ser usat per uns usuaris concrets per tal de fer unes tasques específiques amb una finalitat, eficientment i satisfactoriament per un entorn específic.

HCI - Desktop PC

Gran pantalla

Mouse

Teclat

HCI - Mobile systems

Mòbils

Més petits

Tàctil/stylus

Sense teclat

Limitacions de software

Tablets

Més grans

Tàctil/stylus

Sense teclat

Limitacions de software

Principis de diseny

[Documentació](#)