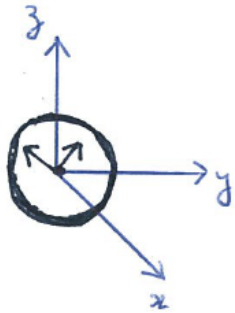


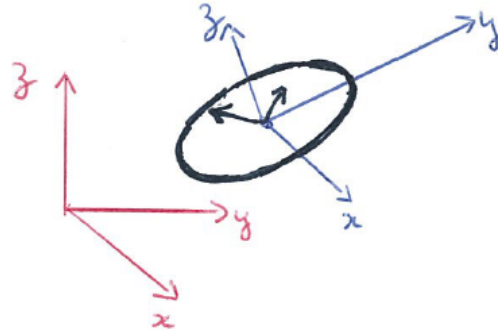
Transformations OpenGL

Systemes de coordonnees en OpenGL

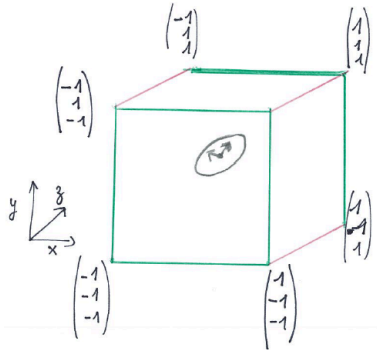
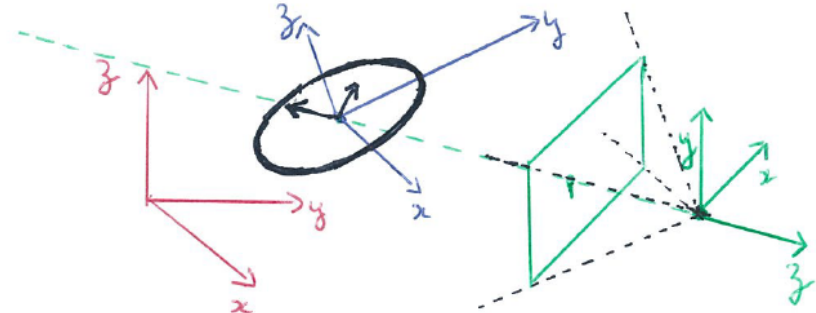
Objet



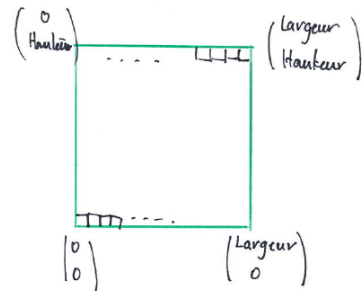
Monde



Camera

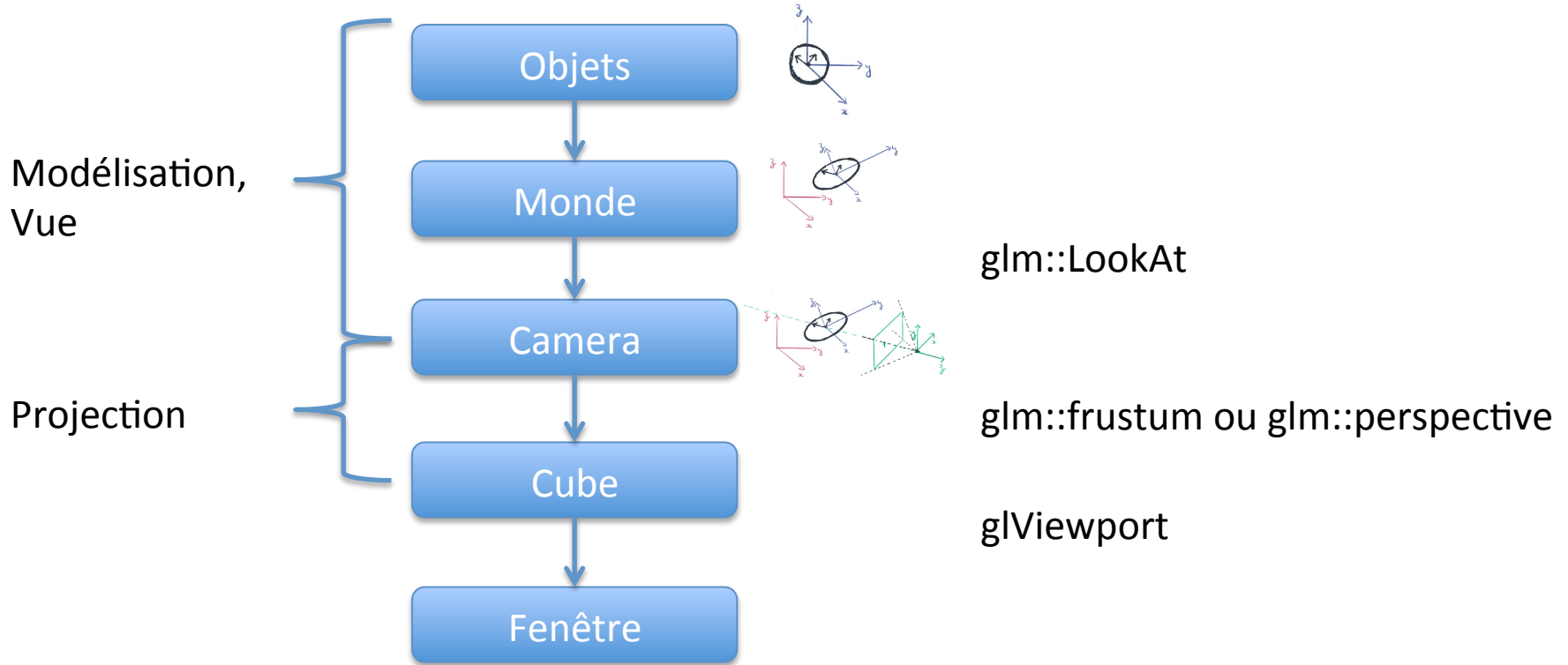


Cube (2D + profondeur)



Fenêtre

Systemes de coordonnees en OpenGL



« Camera » en OpenGL

- Dernière Modification du repère avant projection
- `glm::lookAt(ex, ey, ez, vx, vy, vz, ux, uy, uz)`

Squelette OpenGL

```
glViewport(x,y,w,h)
```

Fenêtrage

Projection

```
glm::frustum( l, r, b, t, n, f);
```

Positionnement caméra

```
glm::lookAt(eye, target, up);
```

```
TransformationDeMesObjetsDansLeRepereGlobal();  
DessinDeMesObjetsDansLeurRepereLocal()
```

Modélisation

Démos

- Diagonale
- Diagonale avec redimensionnement
- Scène avec chaine complète de transformation
- Précision du tampon de profondeur

