

TP 4

Exercice : Transformation à l'aide du clavier et la souris

1. Dessiner un cube à l'aide d'OpenGL
2. Lui appliquer une rotation de 40° autour de l'axe des X
3. Ajouter une fonctionnalité permettant de régler l'angle de rotation du cube autour de l'axe des X avec les touche flèches haut/bas du clavier
4. Faire de même pour régler l'angle de rotation autour de l'axe Y et Z avec respectivement les flèches droite/gauche et les touches PgDown/PgUp
5. A l'aide de la transformation de translation, ajouter une fonctionnalité permettant de « zoomer » sur le cube à l'aide des touches +/-
6. Ajouter une fonctionnalité permettant de d'effectuer ces transformations à l'aide de la souris :
 - Rotation autour des axes X et Y quand on déplace la souris tout en pressant le bouton gauche
 - Zoom lorsqu'on déplace la souris tout en pressant le bouton droit.