

TP N°03

Transformations géométriques

Le but de ce TP est la manipulation des transformations géométriques d'une scène 3D mais sans utiliser les fonctions fournies par la librairie OpenGL (c.à.d. sans utilisation de `glTranslatef(x, y, z)`, `glRotatef(angle, x, y, z)`, `glScalef(x, y, z)`).

On peut faire ses transformations géométriques par l'utilisation de:

- `glLoadIdentity();`
- `glLoadMatrixf(matrice);`
- `glMultMatrixf(matrice) ;`

Utiliser la bibliothèque GLM (*OpenGL Mathematics*) pour définir vos matrices et vos vecteurs.

Créer une scène 3D qui contient:

- Un terrain coloré.
- Ajoutez deux ou plusieurs objets dans cette scène (Modèles .obj).
- Ajouter deux animations différentes.
- L'imagination ainsi que les ajouts apportés au niveau de l'application et au niveau du code sont notés.