

PROGRAMOWANIE ANIMACJI

Zestaw 4

1. Napisać program, w którym przedstawiona będzie animacja pomiędzy dwoma danymi położeniami kątowymi modelu 3D. Do reprezentowania położenia kąтового należy wykorzystać kwaterniony, zaś w animacji należy skorzystać ze sferycznej interpolacji liniowej.
2. Napisać program, w którym po ustalonej krzywej 3D będzie poruszać się kamera. Aby widzieć efekt poruszającej się kamery na scenie należy umieścić dowolne obiekty (np. sfery, prostopadłościany). Do odpowiedniego zorientowania kamery wzdłuż krzywej użyć układu Freneta. Kamera po krzywej ma się poruszać ze stałą prędkością.