

# コンピュータグラフィックス特論II レポート

## 第1回 視点操作

学生番号: 12345678 氏名: 九工大 太郎

2021年4月23日

レポートの書き方の注意: (この部分は、提出レポートからは削除すること)

- 以下の様式中の「※ レポート課題」の部分を、自分が作成したプログラムに置き換える。
- 変数定義やインデントを適切に行うこと。動作しないプログラムや見にくいプログラムは、減点となる。
- 様式で指定されている箇所以外に変更を加えた場合は、どの関数を追加変更したのかが分かるように、関数定義を含めて変更内容を枠内に記述する。

### 1 視点操作の実現

各視点操作方法を実現するように、以下の通り、マウス操作に応じた視点パラメタ or 変換行列の更新処理 (UpdateView()) の一部に変更を加えた。

#### 1.1 方法2: Scroll (媒介変数)

```
void UpdateView( int delta_mouse_right_x, int delta_mouse_right_y, int
                delta_mouse_left_x, int delta_mouse_left_y )
{
    // 省略

    // 視点パラメタを更新 ( Scrollモード・媒介変数 )
    if ( mode == VIEW_SCROLLPARAM )
    {
        // ※レポート課題 (ここに自分が作成したプログラムを記述する)

    }

    // 省略
}
```

#### 1.2 方法3: Walkthrough (直接更新)

```
void UpdateView( int delta_mouse_right_x, int delta_mouse_right_y, int
                delta_mouse_left_x, int delta_mouse_left_y )
{
    // 省略

    // 変換行列を更新 ( Walkthroughモード・直接更新 )
    if ( mode == VIEW_WALKTHROUGHDIRECT )
```

```
{
    // ※レポート課題（ここに自分が作成したプログラムを記述する）

}
// 省略
}
```

### 1.3 方法 2 : Scroll (直接更新)

```
void UpdateView( int delta_mouse_right_x, int delta_mouse_right_y, int
    delta_mouse_left_x, int delta_mouse_left_y )
{
    // 省略

    // 視点パラメタを更新 ( Scrollモード・直接更新 )
    if ( mode == VIEW_SCROLL_DIRECT )
    {
        // ※レポート課題（ここに自分が作成したプログラムを記述する）

    }

    // 省略
}
```

### 1.4 方法 3 : Walkthrough (媒介変数)

```
void UpdateView( int delta_mouse_right_x, int delta_mouse_right_y, int
    delta_mouse_left_x, int delta_mouse_left_y )
{
    // 省略

    // 視点パラメタを更新 ( Walkthroughモード・媒介変数 )
    if ( mode == VIEW_WALKTHROUGH_PARAM )
    {
        // ※レポート課題（ここに自分が作成したプログラムを記述する）

    }

    // 省略
}
```