

Scientific Visualization: Übung 1

von

Naja v. Schmude und Lisa Dohrmann

Aufgabe 2

Es war das Beispielprogramm so umzumodelieren, dass mit Hilfe des Sliders der Körper um die Y-Achse rotiert wird.

Dazu musste lediglich die Methode `scaleGeometry` so umgeschrieben werden, dass anstelle der Skalierung die Rotation stattfindet:

```
public void scaleGeometry(double scale) {  
    // don't scale but rotate around y-axis  
  
    PdMatrix modelMatrix = new PdMatrix(4);  
    modelMatrix.setIdentity();  
    modelMatrix.setEntry(0, 0, Math.cos(scale));  
    modelMatrix.setEntry(0, 2, Math.sin(scale));  
    modelMatrix.setEntry(2, 0, -Math.sin(scale));  
    modelMatrix.setEntry(2, 2, Math.cos(scale));  
    m_geom.setModelMatrix(modelMatrix);  
  
    /** Update the geometry so that the display can show the  
        rotated geometry. */  
    m_geom.update(m_geom);  
}
```