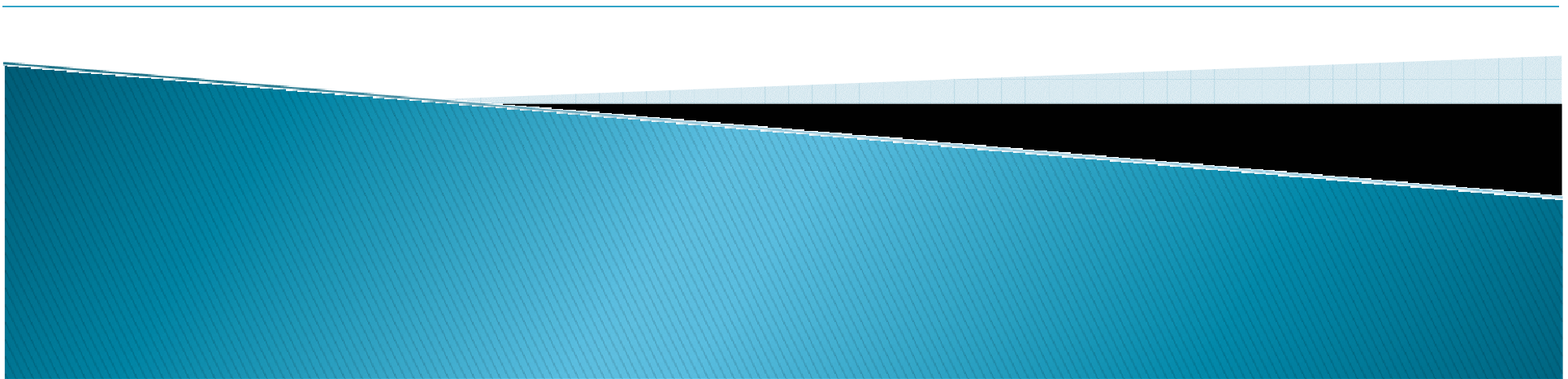


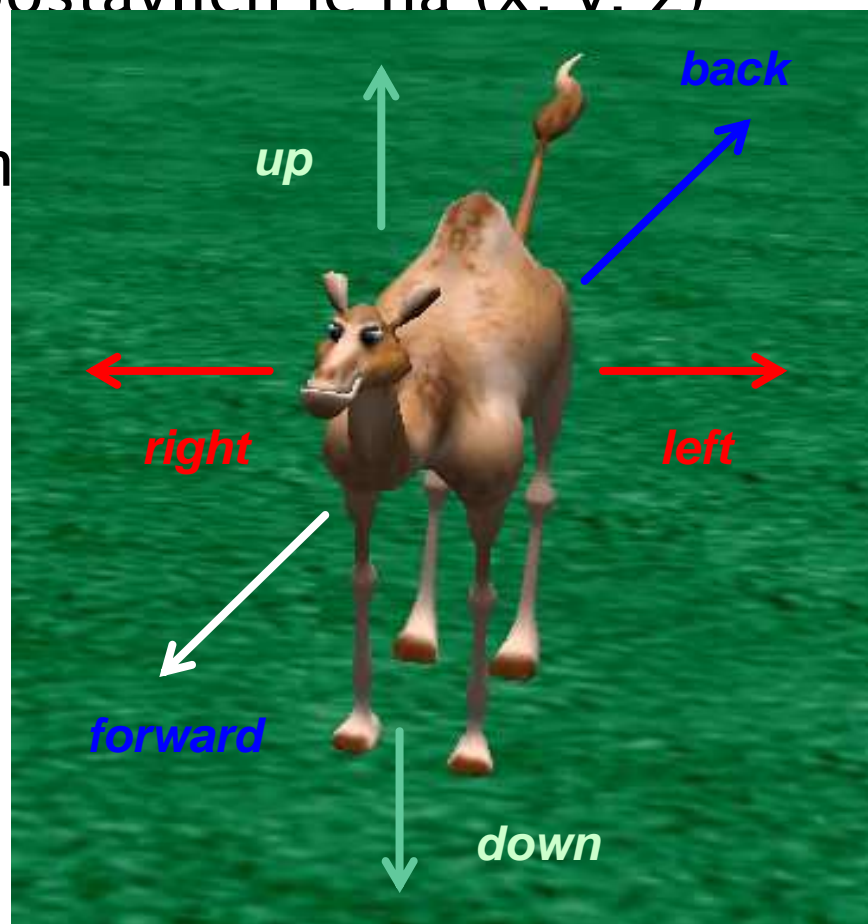
Premikanje in obračanje



3D Prostor

➤ Predmet Alice

- se nahaja v 3D svetu, postavljen je na (x, y, z)
- Ima 3 dimenzije
 - (višina, širina, globina)
 - height, width, depth
- Lahko se premika
- v 6 smereh



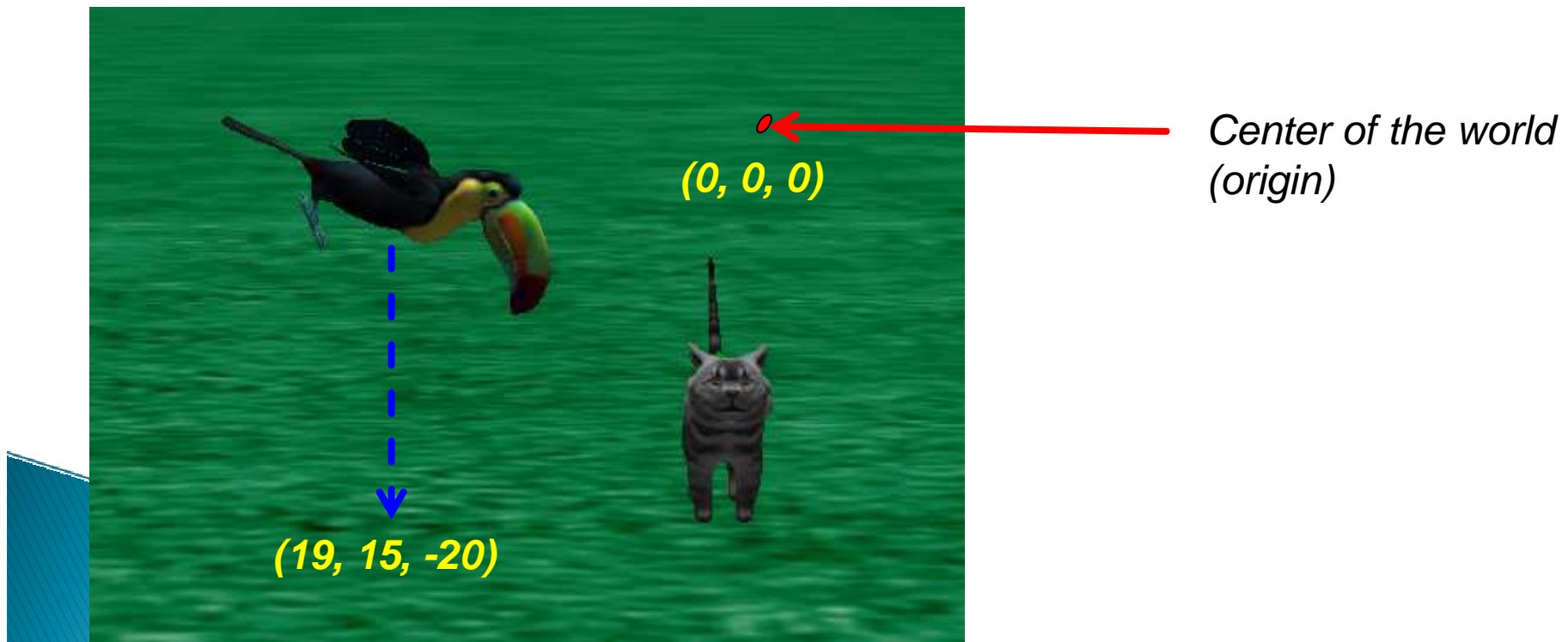
Center

- ▶ Središčna točka predmeta predstavlja točko obračanja in premikanja.
- ▶ Ponavadi je postavljen na točko, kjer se stika s podlago



Kje se nahaja predmet?

- En od načinov opisa kje se nahaja predmet
 - Pozicija (position) – relativna glede na center sveta v prizoru (x, y, z)



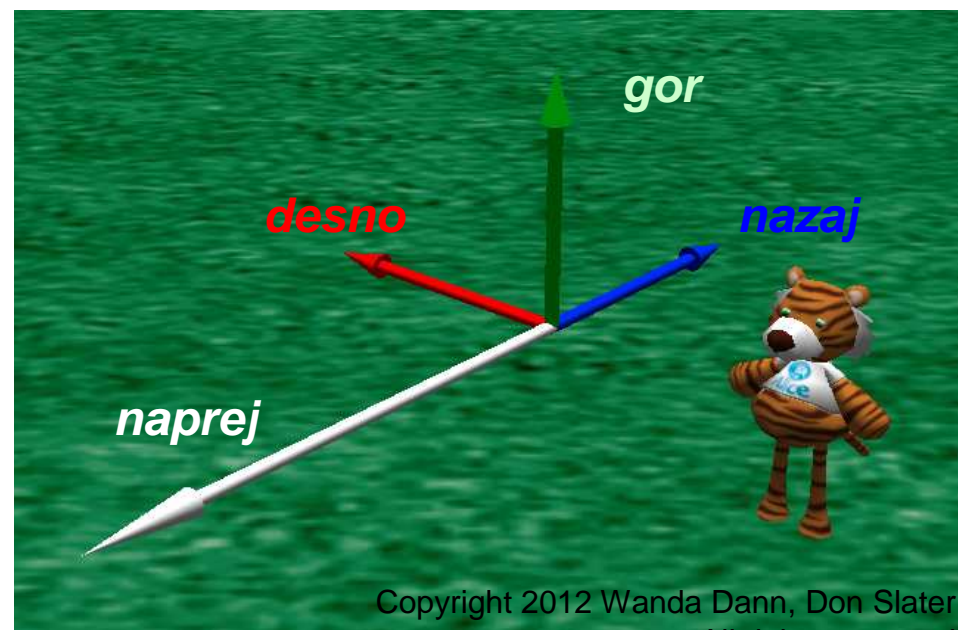
Where an object “is”

- ▶ Drugi način za predstavitev kje se nahaja predmet:
 - Orientacija – kako predmet razume smeri **naprej** in **gor**



Translacija

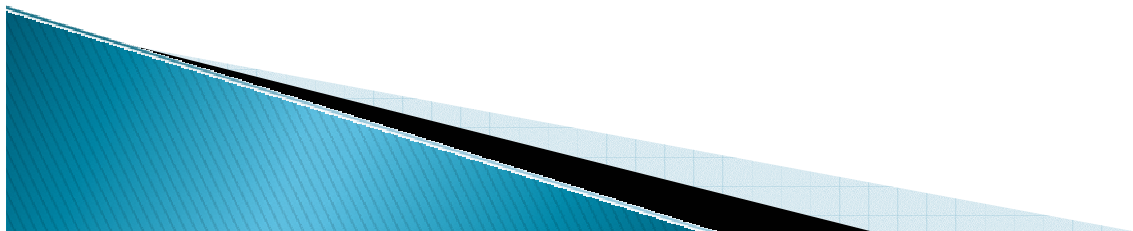
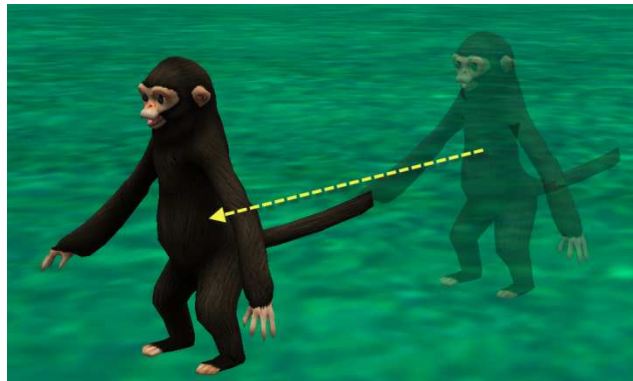
- ▶ Translacija spreminja lokacijo predmeta v svetu
- ▶ Smer translacije je relativna glede na orientacijo predmeta.
 - 6 možnih smeri
 - premik
 - levo
 - desno
 - gor
 - dol
 - naprej
 - nazaj



Primer: Premik naprej

Premik naprej – predmetova nova pozicija je “pred” prejšnjo pozicijo (relativno glede predmetno predstavitev kaj je to naprej).

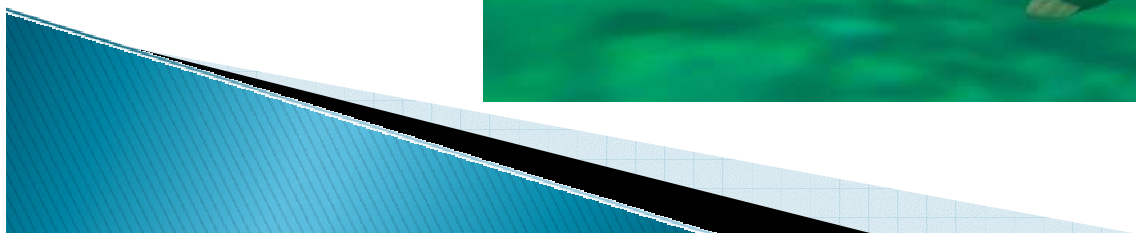
Predmetova pozicija (x,y,z) – koordinate so se spremenile. Predstavitev kaj je gor pa se ni spremenila.



Rotacija

- ▶ Dve možnosti:
 - **Obrat – turn**
 - Naprej, nazaj
 - Levo, desno
 - **Preval – roll**
 - Levo, desno

Primer: Roll Right



Primer: Turn right

