



Forum: WD 9

Topic: Conversion angles d'euler (ou de repère) en quaternions et inversement

Subject: Conversion angles d'euler (ou de repère) en quaternions et inversement

Posté par: neospirit

Contribution le : 15/8/2006 23:52:47

Bonjour,

après m'être documenté sérieusement sur la question, je voudrais convertir les angles d'euler en quaternions et inversement.

Ceci afin de pouvoir bouger le repère avec la souris et avoir les valeurs instantanées des axes des et des quaternions.

Pour l'instant j'ai quelques problèmes au niveau des signes des quaternions qui ne sont pas toujours exacts. Ceci est dû en partie aux exceptions comme les angles à 90° , 180° , 270° ou 360° mais c'est un début.

L'animation du repère viendra après. Si vous avez des idées sur le sujet je suis preneur.

Merci

@+ neospirit