

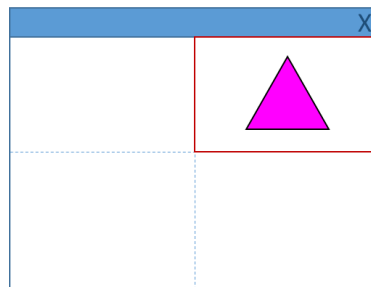
Lista de Exercícios – Processamento Gráfico

Introdução à OpenGL Moderna –Sistemas de Coordenadas e Câmera 2D

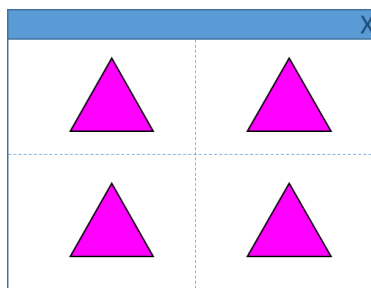
0. Leitura OBRIGATÓRIA para começar:

- <https://learnopengl.com/#!Getting-started/Transformations>
- <https://learnopengl.com/#!Getting-started/Coordinate-Systems>
- <https://learnopengl.com/In-Practice/2D-Game/Rendering-Sprites> (primeira parte que fala da projeção ortográfica (explica o exercício 2))

1. Modifique a janela do mundo (*window/ortho*) para os limites: $xmin=-10$, $xmax=10$, $ymin=-10$, $ymax=10$.
2. Agora modifique para: $xmin=0$, $xmax=800$, $ymin=600$, $ymax=0$. De preferência, comente/remova o código de correção de aspecto.
3. Utilizando a câmera 2D do exercício anterior, desenhe algo na tela. O que acontece quando posicionamos os objetos? Por que é útil essa configuração?
4. Modifique o viewport para desenhar a cena apenas no seguinte quadrante da janela da aplicação:



5. Agora, desenhe a mesma cena nos 4 quadrantes.



Entrega via Moodle (conferir data no sistema)