

Computação Gráfica - Lab 2

Nome: Kartic Hitendra Premgi

Nº 71379

Objetivo: Criar e interagir com animações

Tarefas a fazer:

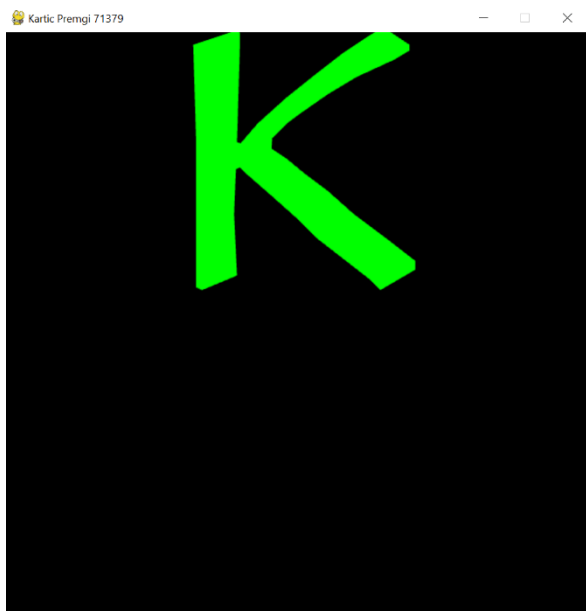
- a letra inicial do primeiro nome (alfabeto grego minúscula) girando num círculo no sentido dos ponteiros do relógio;
- a letra inicial do último nome (alfabeto grego minúscula) que muda de preto para branco (pisca);
- as suas duas iniciais (alfabeto grego minúscula), movidas com as setas do cursor. Depois de serem sobrepostas as letras não devem ser cortadas(clipped);

Descrição da plataforma de desenvolvimento:

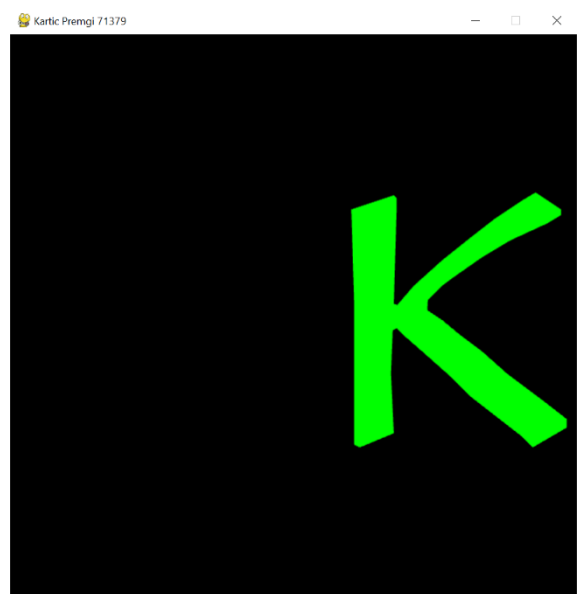
Uso do OpenGL em python;

Resultados e cópias de ecrã dos resultados:

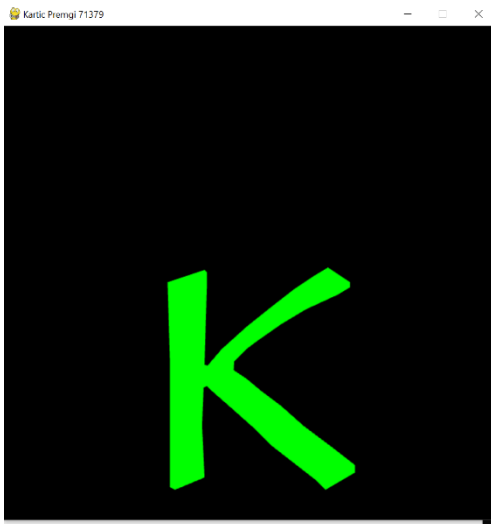
- Letra K em grego a girar no sentido dos ponteiros do relógio:



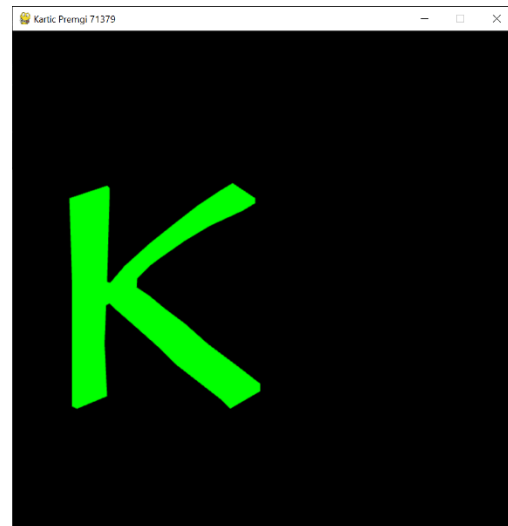
1ª Imagem da rotação



2ª Imagem da rotação



3ª Imagem da rotação



4ª Imagem da rotação

➤ Letra P a piscar em preto para branco:



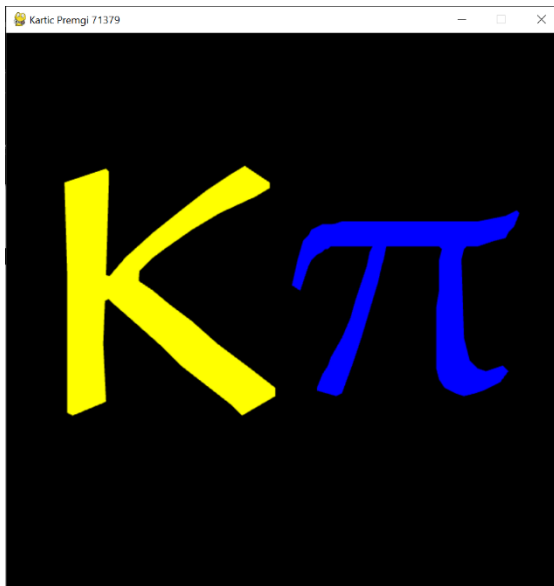
1ª Imagem quando fica preto



2ª Imagem quando fica preto

- Letras K e P a mexer através do cursor do teclado:

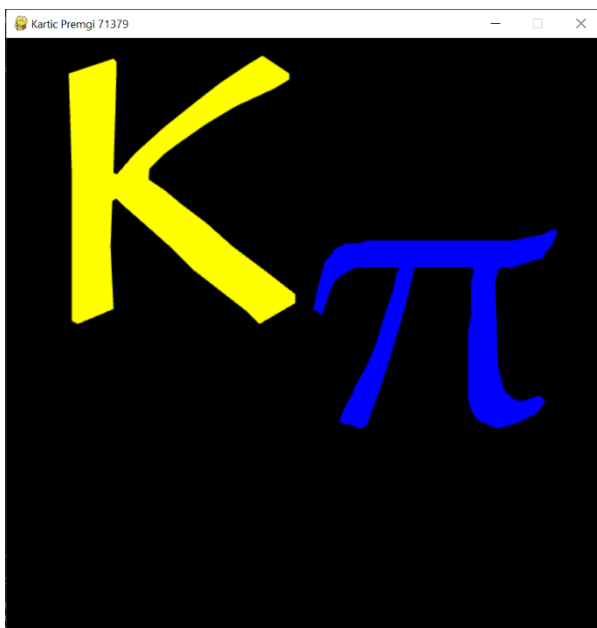
Para mudar da letra que queremos mexer, carrega-se "TAB", e aí a letra seleccionada fica amarela; A letra K está com a cor verde e a letra Pi está com a cor azul;



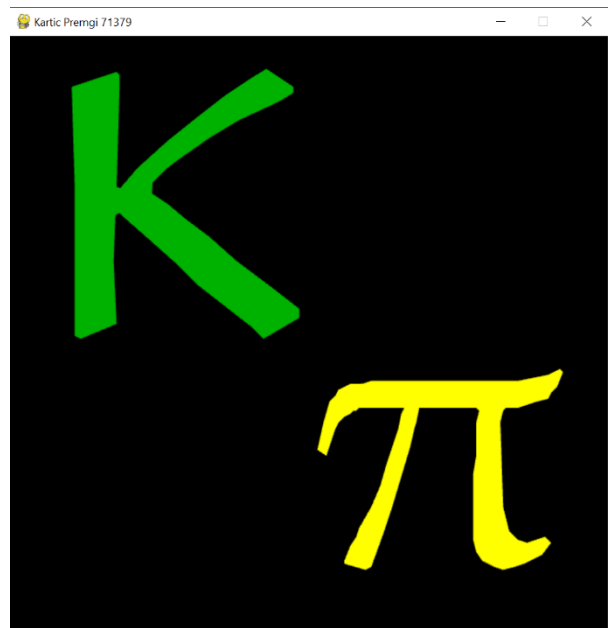
Quando seleccionamos a letra K para mexer, esta fica amarela



Quando seleccionamos a letra Pi para mexer, esta fica amarela



Movi o K para cima



Movia o Pi para baixo