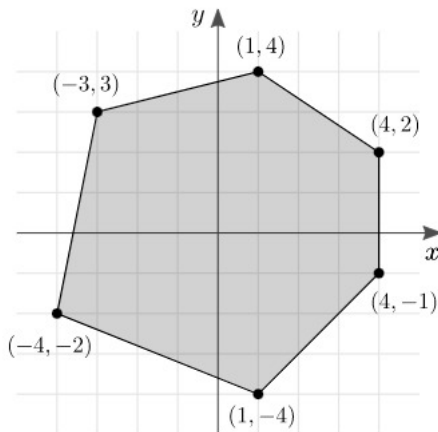


## Exercícios Práticos - OpenGL

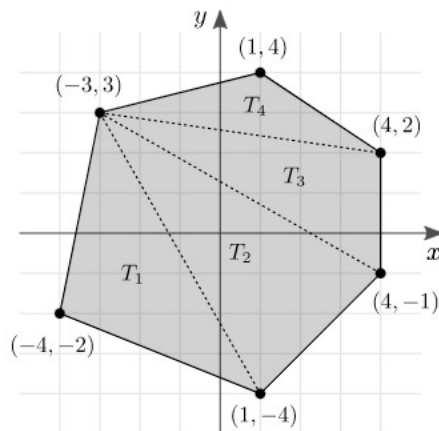
Assuntos:

Formas geométricas em 2D

- 1) Modifique o código do Script “triangulo\_com\_shader\_glut.py” (03\_AULA) ou “hexagono.py” (04\_AULA) para formar o hexágono de 6 lados conforme apresentado a seguir:



Repare que esta geometria pode ser formada por meio da especificação das coordenadas de vértices de 4 triângulos ( $T_1$ ,  $T_2$ ,  $T_3$  e  $T_4$ ) conforme a seguir:



Observação:

Lembre-se de modificar a quantidade de vértices na função `gl.glDrawArrays( ... )` e você pode utilizar uma das primitivas: `GL_TRIANGLES` ou `GL_TRIANGLE_FAN`.

- 2) Crie uma outra versão desta aplicação, porém apresentando a geometria de uma estrela de 6 pontas. Defina você mesmo os valores dos vértices. Lembre-se que as geometrias são formadas por triângulos. Experimente modificar as primitivas do OpenGL na função `gl.glDrawArrays( ... )` para `GL_POINTS`, depois

para `GL_LINES`, ao invés de `GL_TRIANGLES`, para visualizar de outra forma o posicionamento dos vértices.