

GUIA DE LABORATORIO #4

“ Transformaciones Geométricas “

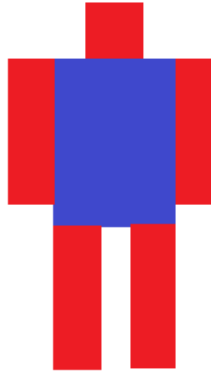


1.- Ejercicios.

```
6 #1
7   gl.glColor3f(0,1,0);
8   //Triángulo
9   gl.glBegin(GL2.GL_TRIANGLES);
10  gl.glVertex3f(-0.1f,-0.2f,0.0f);
11  gl.glVertex3f(0.1f,-0.2f,0.0f);
12  gl.glVertex3f(0.0f,0.2f,0.0f);
13  gl.glEnd();
14 #2
15  gl.glMatrixMode(GL2.GL_PROJECTION);
16  gl.glLoadIdentity();
17
18  gl.glPushMatrix();
19  ...
20  gl.glPopMatrix();
21 #3
22  //Principal
23  FPSAnimator animator = new FPSAnimator(canvas, 400, true);
24  animator.start();
25  //display
26  gl.glTranslatef(pos_x, -0.6f, 0f);
27  ...
28  pos_x += 0.009f;
29
30 #4
31  //class
32  implements GLEventListener, KeyListener{
33  //KeyPressed
34  int key = e.getKeyCode();
35  System.out.println("Tecla presionado::"+ key);
36  //Principal
37  canvas.addKeyListener(this);
```

2.- Ejercicios . –

a) Dibujar la siguiente imagen (Robot):



b) En base a las transformaciones, hacer que el “Robot” se mueva a la izquierda, derecha, arriba o abajo en base a las flechas del teclado.

c) Paralelamente a los incisos anteriores, hacer que 3 círculos bajen de arriba hacia abajo constantemente. (Los círculos deben ser pequeños)

