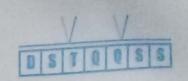


0

0

PESS 3

kajoma



-		
1 Continuação	da	questão 1
		+

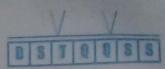
• 
$$S\begin{pmatrix} 1\\ 1\\ 0 \mid S \end{pmatrix}$$
 RIT.  $T\begin{pmatrix} -1\\ -2\\ 0 \end{pmatrix}$ 

FO	0	1	0		1	0	0	- 1		0	0/3	1/0	
-52/2	V2/2	0	0	0	0	1	0	-2	=	-12/2	13/2	0 -024	
- 52/4	-V2/4	0	0		0	0	1	0		-17/4	-12/	40\$174	
0	0	0	1		0	0	0	1_		LO	0	611	

ment the state of the state of

10	0,5	0	27	50	0	1	0		-12/4	52/4	000	151-124/+2
0	0	-1	1	12/2	52/2	0	-172/4	13	52/4	V2/4	0	(2/4+1)
-1	0	0	0	-17/4	- 52/4	0	3/2/4		0	0	-1	0
0	0	0	T	LO	0	0			0	0	0	1_ ]

11 0# -	T	ont	1 D	POL	_ p#	= '	J.	p*
-M) P	50	0.5	0	27	T		2	
N#	0	0	-1	L	0	=	L	
	-1	0	0	6	0		-1	
	0	0	0	1	FT		L L	



re Codigo OpenGL
$T = \begin{bmatrix} T & 2 \\ 1 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot R^{11} \cdot S \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 5 \\ 1 \\ 0 \\ 1 \end{pmatrix} \cdot R^{17} \cdot T \begin{pmatrix} -1 \\ -2 \\ 0 \end{pmatrix}$ $T = \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 1 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T^{10} \text{ obj} \\ 0 \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} T$
gl Translatef (2,1,0); gl Rotatef (90,1,0,0); gl Rotatef (-90,0,0,1); gl Scalef (1,0,3,1); gl Scalef (1,1,0,5); gl Rotetef (90,0,1,0);  ogl Translatel-1,-2,0); og Rotete (-45,0,0,1);
kajo