

Atividade II – Transformações

- 1) Modifique o código do exemplo 03_transform para transformar a figura usando o teclado. Observação: pesquisar call-backs do GLFW3.
- 2) Implementar as transformações: (a) rotação em torno do eixo Z, (b) escala. Tudo em torno da origem.
- 3) Refazer da questão (2). Para usar pivô, ou seja, rotação (em torno do eixo Z) ou escala em torno de um ponto qualquer diferente da origem.