

Universidade Federal de Goiás  
Escola de Engenharia Elétrica, Mecânica e de Computação

1º Trabalho de Computação Gráfica

Tarefas:

- 1) Usando as transformações, escala, rotação e translação, modelar uma mesa, usando a primitiva Cubo. Esta primitiva é dada no programa exemplo. Detalhe, a mesa deve ter 4 pernas
- 2) Posicionar 2 prismas, cujo modelo está definido no programa exemplo, sobre a mesa do item anterior
- 3) Criar uma primitiva qualquer, por exemplo, um cilindro, uma esfera, um cone, ou qualquer outra, e posicionar sobre a mesa, também.

Data de entrega: 29/04/2014

PS:

1. O programa exemplo que acompanha esse material, mostra como posicionar uma viga H e um prisma sobre ela. Use-o como exemplo para iniciar os trabalhos.
2. Para compilar o programa, usar a seguinte linha de comando, no ambiente linux:  
`gcc -o saida *.c -lGL -lGLEW -lglfw -lm`