

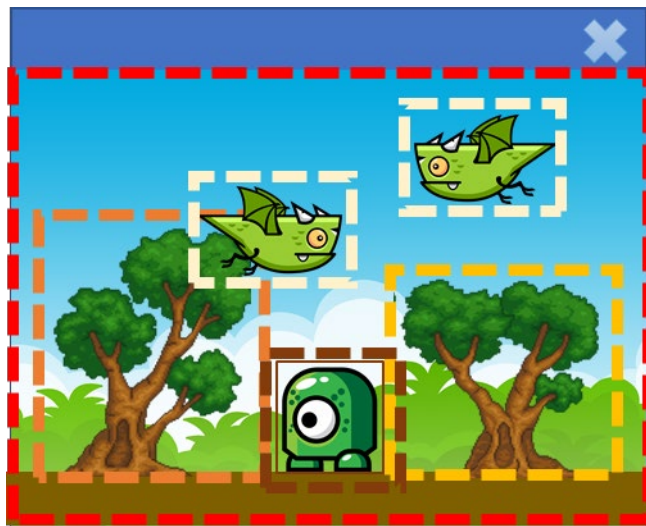
Lista de Exercícios – Fundamentos de Computação Gráfica

## Introdução à OpenGL Moderna – Mapeamento de Texturas

0. Leitura OBRIGATÓRIA para começar:

- <https://learnopengl.com/Getting-started/Textures>
- <https://learnopengl.com/In-Practice/2D-Game/Rendering-Sprites>

1. Desenhe uma cena composta por vários retângulos texturizados com diferentes texturas.



Entrega via Moodle (conferir data no sistema)