

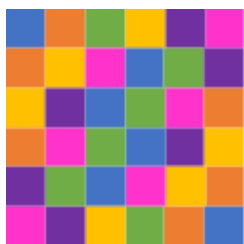
Lista de Exercícios – Fundamentos de Computação Gráfica

Introdução à OpenGL Moderna – Transformações em Objetos

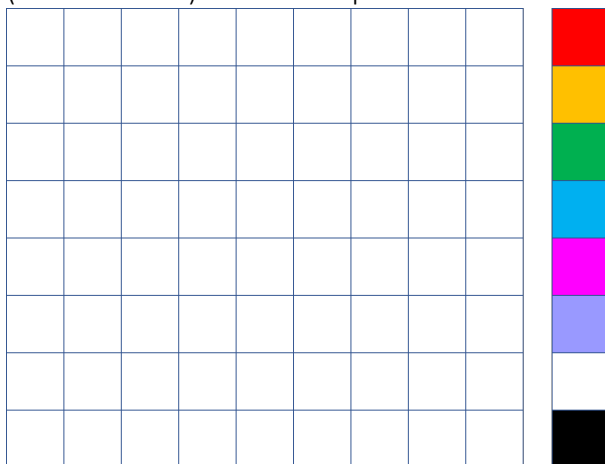
0. Leitura OBRIGATÓRIA para começar:

- <https://learnopengl.com/#!Getting-started/Transformations>

1. Desenhe uma mesma geometria 3 vezes na tela, aplicando transformações diferentes (mesmo VAO, matrizes de transformações diferentes, 3 chamadas de desenho).
2. Crie uma cena composta de quadrados coloridos dispostos em grid, como o exemplo abaixo:



3. Altere a posição de uma geometria (triângulo ou retângulo) nas 4 direções (cima, baixo, esquerda e direita) utilizando comandos de teclado para o controle (WASD ou setas).
- ★ (Desafio-extra) “Piskel”: implemente um editor de pixel art simples:



Entrega via Moodle (conferir data no sistema)