

Laborator 3

- **03_01_animatie_OLD.cpp ("OpenGL vechi")**

- gluOrtho2D (indica dreptunghiul care este decupat) - DEPRECATED
- glTranslate, glRotate, glPushMatrix, glPopMatrix (ptr. transformari; DEPRECATED)
- glutSwapBuffers (v. GLUT_DOUBLE); glutPostRedisplay;
glutIdleFunc (animatie)

- **03_02_animatie.cpp ("OpenGL nou")**

- utilizeaza diverse transformari si compunerea acestora folosind [biblioteca glm](#). Aceasta biblioteca este deja disponibila in template.
- functii pentru utilizarea mouse-ului glutMouseFunc ();

- **03_03_resize.cpp**

- pentru a stabili o fereastră de "decupare" într-o scenă 2D putem folosi atât funcția `glm::ortho`, cât și indicarea explicită a transformărilor
- în exemplu este decupat dreptunghiul delimitat de `xmin`, `xmax`, `ymin`, `ymax`

- **03_04_rotire.cpp**

- compunerea transformărilor, realizarea unei rotații cu centrul diferit de origine
- utilizarea `GL_QUADS` pentru desenarea unui dreptunghi

- **03_05_transformari_keyboard.cpp**

Realizarea unei scene 2D în care obiectele se mișcă

- unele primitive rămân fixe, altele își schimbă poziția
- funcții pentru tastatură: `processNormalKeys`, `processSpecialKeys`
- pentru animație: `glutIdleFunc`