

Parte 0 - Introdução ao OpenGL

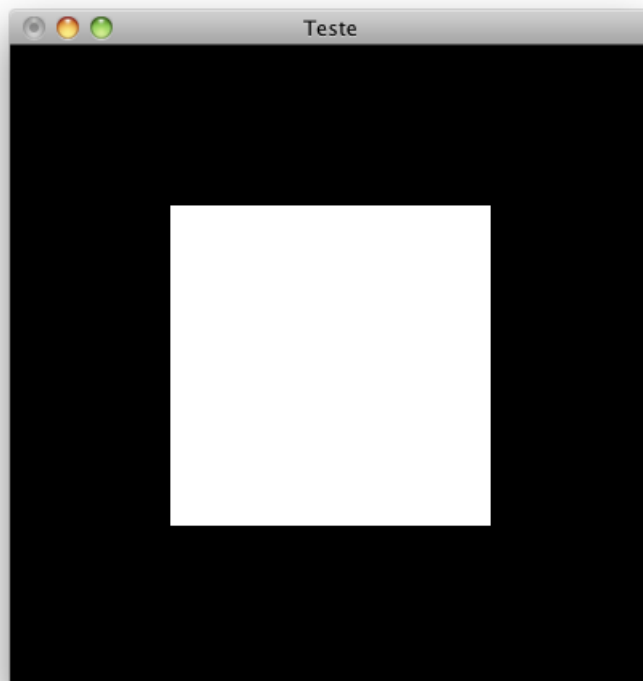
Objectivos

O objectivo desta aula é experimentar o ambiente desenvolvimento que será utilizado nos laboratórios de Computação Gráfica, bem como introduzir a biblioteca OpenGL.

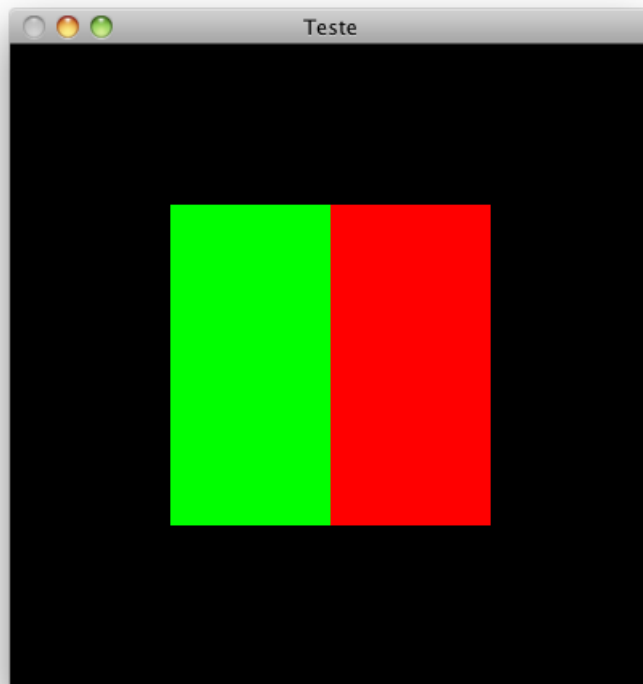
Tarefas

As tarefas para esta aula são:

1. Utilizar o ambiente de desenvolvimento para executar o exemplo de OpenGL introduzido na aula. O resultado deve ser semelhante ao ilustrado abaixo.



- Alterar o objecto para que a metade esquerda fique verde e a metade direita fique vermelha.



- Alterar a função de *reshape* para que seja possível redimensionar a janela sem distorcer o objecto, que deve continuar quadrado.

