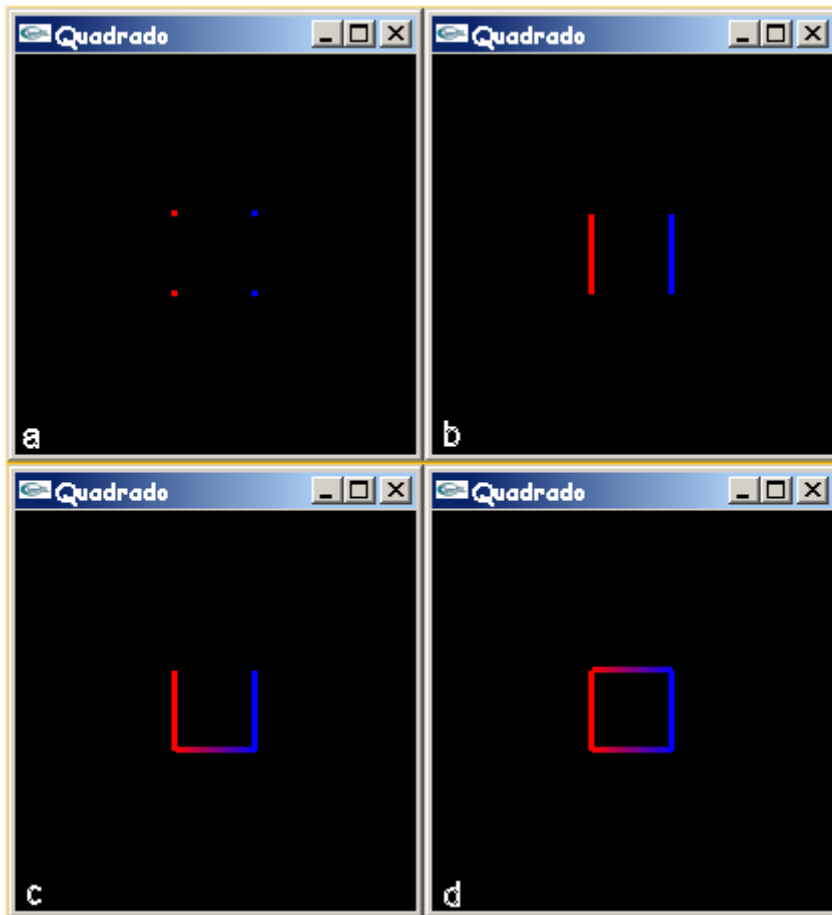


### Lista de exercícios III

1- Crie os códigos necessários para desenhar as imagens abaixo:



2- Crie uma janela simples e desenhe uma linha, um triângulo e um quadrado na mesma janela.

Para desenhar outras primitivas, basta trocar `GL_POINTS`, que exibe um ponto para cada chamada ao comando `glVertex`, por:

- **GL\_LINES:** exibe uma linha a cada dois comandos `glVertex`;
- **GL\_LINE\_STRIP:** exibe uma sequência de linhas conectando os pontos definidos por `glVertex`;
- **GL\_LINE\_LOOP:** exibe uma sequência de linhas conectando os pontos definidos por `glVertex` e ao final liga o primeiro como último ponto;
- **GL\_POLYGON:** exibe um polígono convexo preenchido, definido por uma sequência de chamadas a `glVertex`;
- **GL\_TRIANGLES:** exibe um triângulo preenchido a cada três pontos definidos por `glVertex`;

- **GL\_TRIANGLE\_STRIP:** exibe uma sequência de triângulos baseados no trio de vértices  $v_0, v_1, v_2$ , depois,  $v_2, v_1, v_3$ , depois,  $v_2, v_3, v_4$  e assim por diante;
- **GL\_TRIANGLE\_FAN:** exibe uma sequência de triângulos conectados baseados no trio de vértices  $v_0, v_1, v_2$ , depois,  $v_0, v_2, v_3$ , depois,  $v_0, v_3, v_4$  e assim por diante;
- **GL\_QUADS:** exibe um quadrado preenchido conectando cada quatro pontos definidos por *glVertex*;
- **GL\_QUAD\_STRIP:** exibe uma sequência de quadriláteros conectados a cada quatro vértices; primeiro  $v_0, v_1, v_3, v_2$ , depois,  $v_2, v_3, v_5, v_4$ , depois,  $v_4, v_5, v_7, v_6$ , e assim por diante.