

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS

INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO

INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO GRÁFICA

PROFESSOR PIO

THIAGO MORAES

Laboratório II - Transformações Geométricas

Inicialmente eu usei logo a função `glPushMatrix` para salvar a matriz inicial, seguidamente fiz o avião rotacionar em 360° graus e seguidamente retirei as asas do avião e fiz a translação fixando o eixo X e Z e variando o eixo Y, assim puder fazer o avião ir em linha reta até a parede da janela. Fiz giro para direita, recuperei as asas que eu havia salvo e transladei o avião no sentido Y para baixo até a janela, rotacionei para esquerda e novamente transladei em Y para a esquerda onde ao chegar no final da parede recuperei a matriz original que havia salvo no início e obtive a posição inicial do avião.

Fazendo o empilhamento pude ver claramente como são feitas as transformações geométricas, que a cada alteração na matriz, o objeto é redesenhado a partir do momento em que havia sido salvo.