



UFABC

Computação Gráfica

André Brandão

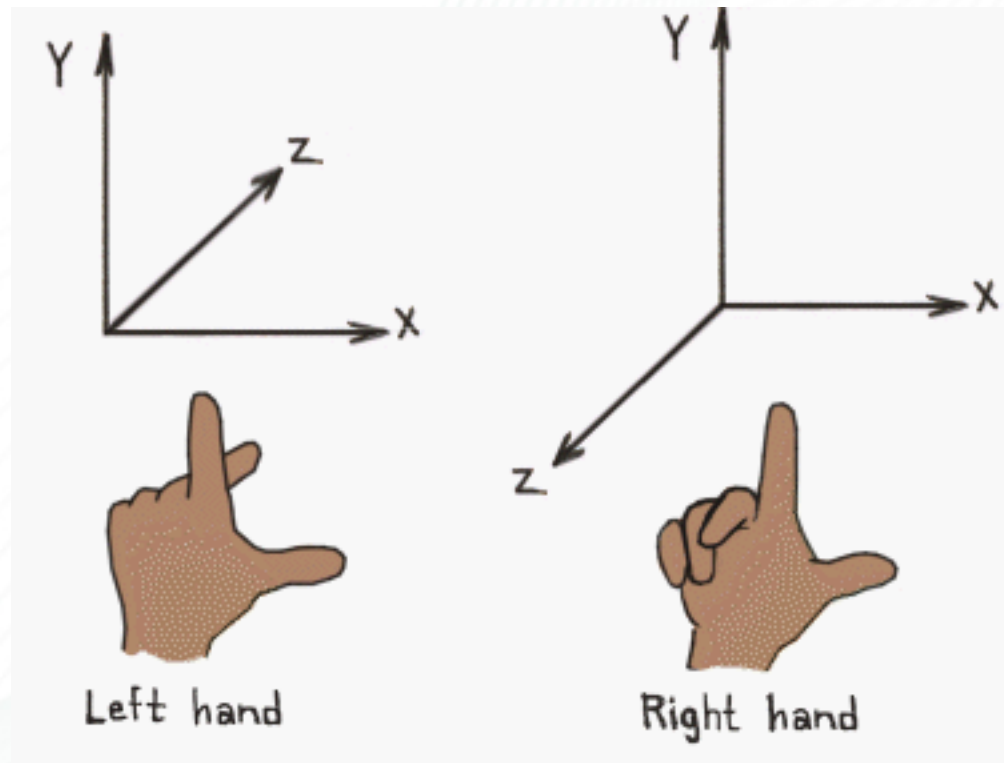
Aula 14

Aula prática

Sumário

- Regra da mão direita
- Tutoriais a serem realizados

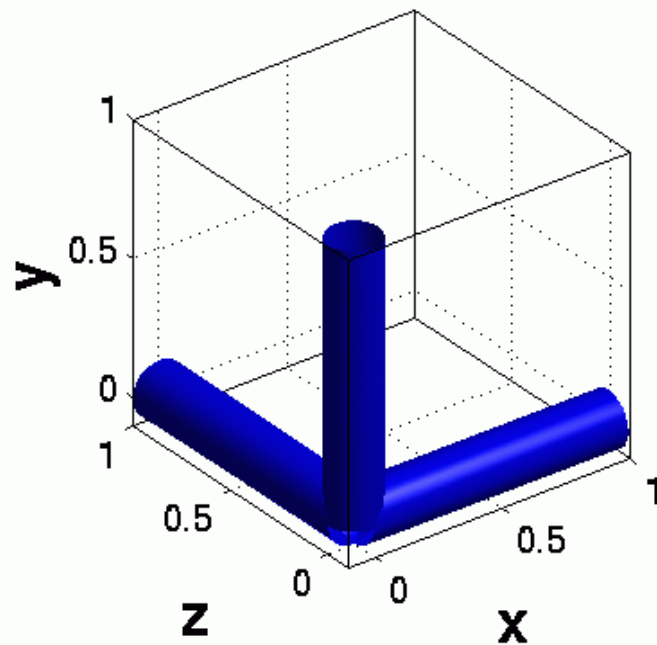
Regra da mão direita



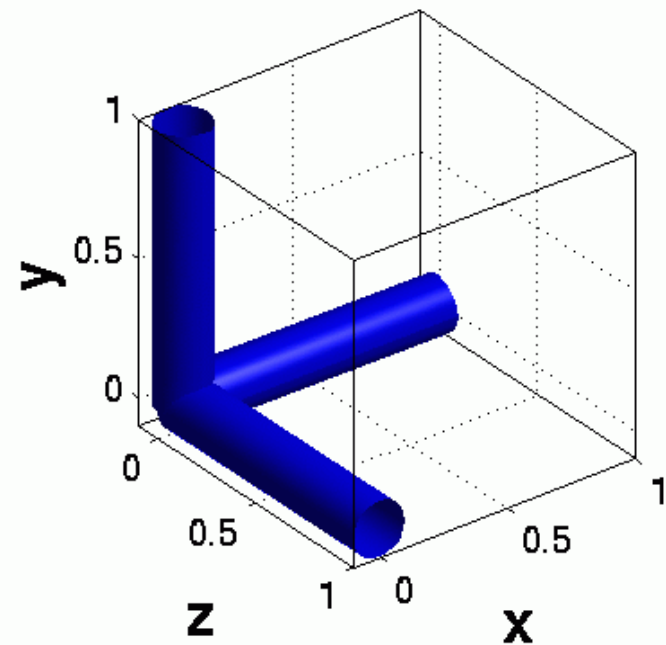
http://www.learnopengles.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/10/left_right_hand.gif

Regra da mão direita

Left-Handed



Right-Handed



https://nifti.nimh.nih.gov/nifti-1/documentation/faq_handedness.gif

Tutoriais

- Utilização de diferentes funções do OpenGL.
 - GL_TRIANGLES
 - GL_QUADS
 - GL_POINTS
 - GL_LINES
- Para cada uma das funções que serão aplicadas, crie um projeto novo, assim, cada uso das funções ficará em um projeto diferente.

GL_TRIANGLES

- Faça os Tutoriais 1, 2 e 3;
- Baixe o arquivo main.cpp que está na ferramenta Repositório, do TIDIA, na pasta CG-Aula14;
- No projeto onde você fez os tutoriais 1, 2 e 3, substitua o arquivo main.cpp pelo arquivo main.cpp que você baixou da pasta CG-Aula14;
- Compile e execute o projeto.

GL_QUADS

- Faça o Tutorial 5 que está em www.youtube.com/watch?v=4qECwne-CD8&list=PLRtjMdoYXLf4yTkXgyRBy5LXTFhdU7LWq&index=5
- Utilize, como base, o arquivo main.cpp da utilização da função GL_TRIANGLES

GL_POINTS

- Faça o Tutorial 6 que está em www.youtube.com/watch?v=cgk8iVrcTJM&list=PLRtjMdoYXLf4yTkXgyRBy5LXTFhdU7LWq&index=6
- Utilize, como base, o arquivo main.cpp da utilização da função GL_QUAD

GL_LINES

- Faça o Tutorial 7 que está em www.youtube.com/watch?v=lwSiJlwc-Ng&list=PLRtjMdoYXLf4yTkXgyRBy5LXTFhdU7LWq&index=7
- Utilize, como base, o arquivo main.cpp da utilização da função GL_POINTS

Atividade 02

- Realizar a Atividade 02 até o dia 20/11, às 23h55min.

Referências

- Sonar Learning

www.sonarlearning.co.uk/topicpage.php?topic=game

- Sonar Systems Tutorial OpenGL

www.youtube.com/playlist?list=PLRtjMdoYXLf4yTkXgyRBy5LXTFhdU7LWq

Fim da Aula 14

André Luiz Brandão