

COMPUTAÇÃO GRÁFICA

MIEEC - FCTUC

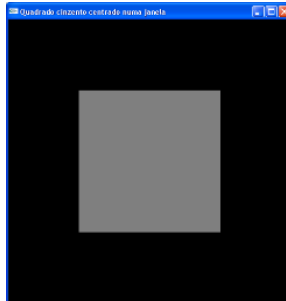
Ano Lectivo de 2016/2017

José Carlos Teixeira - teixeira@mat.uc.pt

CG 03 - Utilização de visores (*viewports*)

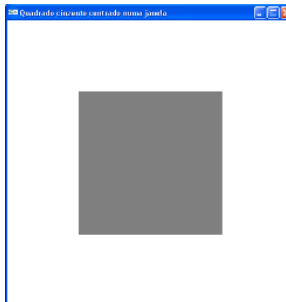
1. Implemente um programa que crie uma janela com um quadrado cinzento centrado, utilizando uma projecção ortogonal.

Utilização das funções `glMatrixMode`, `glLoadIdentity` e `gluOrtho2D`



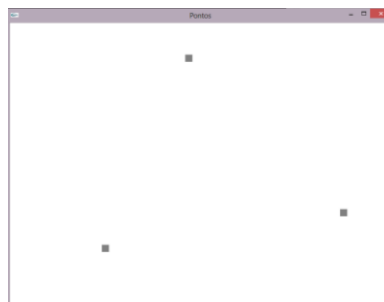
2. Implemente um programa que crie uma janela com um quadrado cinzento centrado, utilizando uma projecção ortogonal e uma função de inicialização.

Utilização de uma função `void init (void)`



3. Implemente um programa que crie uma janela com três pontos, utilizando uma projecção ortogonal e uma função de inicialização.

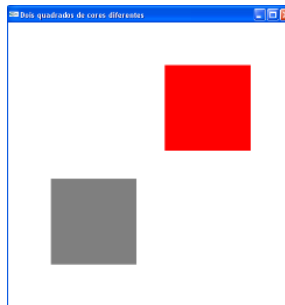
Utilização de uma função `glPointSize ()`



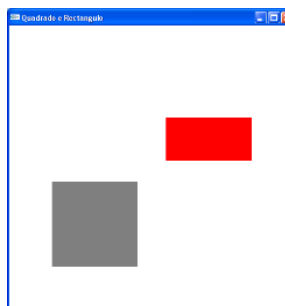
4. Implemente um programa que crie, numa janela previamente definida, dois quadrados de cores diferentes, mas com a mesma definição geométrica.

Utilização das funções `gluOrtho2D` e `glViewport`

Janela (500,500); Quadrado (150,150); Visor (200,200)



5. Implemente um programa que, com a mesma definição geométrica do quadrado anterior, crie um quadrado e um rectângulo.



6. Momento de criatividade: implemente um programa que crie uma cena que utilize as primitivas gráficas 2D e os visores que sejam adequados ao resultado pretendido.