

Aula 3:

https://www.youtube.com/watch?v=cOxLrhkcaGw&list=PLChrioR5POdsLVTfqi_Fxz7zO9zyl6DuJ&index=4

1. Nos primeiros 10 minutos de aula, o professor comentou sobre coisas gerais da disciplina.
2. Seguindo no conteúdo, o foco foi em modelagem (primitivas gráficas).
3. Começamos a criar paredes (polígonos), e a cada polígono criado fomos vendo a evolução da modelagem e também os possíveis problemas que podem ocorrer.
4. Utilizando os mesmo vértices, do polígono pode-se mostrar visualmente diferente na câmera, dependendo da ordem que os vértices forem colocados, o polígono pode aparecer de maneira externa ou interna. Então utilizando a técnica da mão direita, você pode controlar a forma que deseja ser exibida. eu não cheguei a usar essa técnica, se não aparecesse do jeito que eu queria, eu mudava o vértice de lugar e já dava certo. mas se fosse muitas vezes, um polígono maior, eu teria que revisar a técnica a fundo.
5. Outro ponto importante é calcular corretamente a normal, a partir dela é possível ajustar a luz/sombreamento dos polígonos e consequentemente dos objetos.
6. No final da aula foi feito as paredes e começamos a fazer o telhado de uma “casa”.
7. Fiz também essa prática, usei alguns vértices diferentes para você ver que estou estudando a fundo o conteúdo. No caso da minha prática eu terminei o telhado, pode ser vista em: <https://github.com/andsonsilv/cg-rubens/tree/aula-3>.