**O Pipeline, passo a passo (em altíssimo nível)**

1. Objetos modelados em SRU
   1. Transformações geométricas (rotações, translações, escalas, cisalhamentos, etc. aplicada ao objeto).
2. Pré-cálculos
   1. Centróides de faces e de objetos
      1. Recorte (3D) dos objetos que estejam antes do plano Near e depois do plano Far.
   2. Vetores normais das faces
   3. Sombreamento constante
      1. Computar o valor de iluminação total (cor) de cada face
   4. Sombreamento Gouraud ou Phong:
      1. Vetores normais médios unitários nos vértices
      2. Gouraud: Calcular a iluminação total nos vértices
3. Aplicar as matrizes do pipeline (Converter objeto do SRU para o SRT)
4. Aplicar o teste de visibilidade pelo cálculo da normal para cada face de objeto restante.
   1. Recorte 2D
   2. Algoritmo da scanline (Associar neste algoritmo z-buffer e o algoritmo de rasterização – Fillpoly)
      1. Constante: Usar o fillpoly com a cor pré-computada anteriormente;
      2. Gouraud: Usar o fillpoly interpolando as cores dos vértices que foram pré-calculadas;
      3. Phong: Usar o fillpoly interpolando os vetores normais dos vértices que foram pré-calculados e, na sequência, calcular a iluminação total (cor) em cada pixel.