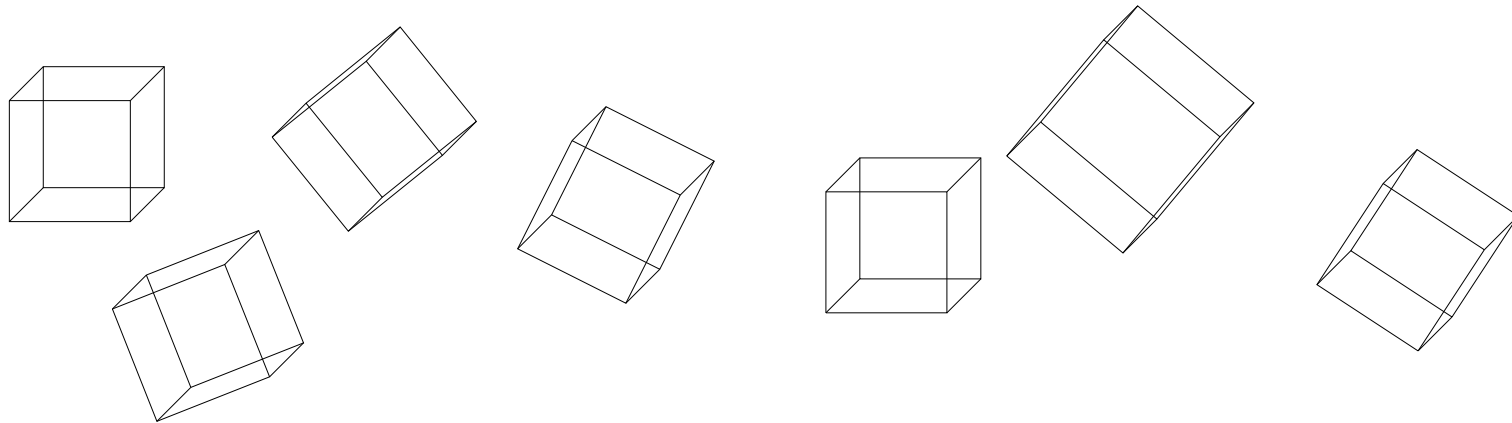


# Atividade Síncrona 6



Antes de iniciar os alunos devem 1) ver os vídeos relacionados :

Em > Materiais de Computação Gráfica 2021/Estudo/Aspectos 3D nas telas 2D.mp4

....Projeções.mp4

... Projeções Ortográficas.mp4

... Projeções Paralelas.mp4

2) Ler o CH2-ultima edição (seção 2.10 do livro texto do curso edição 2018).

e/ou Teoria da computação gráfica \_ primeira edição (seção 2.7)

3) Procurar (ler e assistir) outros materiais sobre a matemática das projeções em uma superfície plana no YouTube ou outros cursos de CG.

# Atividade Síncrona 6

Cada aluno deve mostrar os objetos de cada colega em 3D, nas coordenadas de vértices que os colegas passaram independentemente da escala e posição no plano inicial de desenho dele.

Devem também apresentar como chegaram as matrizes de transformação que levam esses dados de 3D para 2D (em um PPT).

Caso a forma tenha versatilidade de estar em diversos plano diferentes do tradicional  $Z=0$  explicar, neste PPT, que elementos da matriz ou matrizes que usou afetam essa transformação plana (que tenha escolhido).

Apresentar o ppt como uma aula em 10/08/2021).

Depois deve até o fim da aula postar esse ppt no nosso “classroom”:

Importante lembrem que já se definiu as projeções ou perspectivas antes, sem repetição (inclusive agradecemos ao Nuba ter gentilmente se voluntariado a trocar de projeção, devido a falha de leitura atenta do texto de outro colega que escolheu a mesma que ele depois do mesmo ter anunciado sua escolha da isométrica o que foi a única coincidência) .

# Cont. cada aluno deve na terça ( 10 / 08)

- Apresentar oralmente como fez para :
  - **Desenhar no plano todos os objetos 3D da turma,**
  - **Apresentar a transformação matemática** que escolheu para executar a transformação dos vértices 3D para 2D e como “domina” as suas características.
  - **Apresentando** as etapas da lógica **desta transformação** dos objetos 3D para **2D (sempre só** na forma de representação considerada por ele) .