

Terceiro Trabalho de Programação:

Usando apenas os conceitos dados nas aulas (disponíveis em <http://www2.ic.uff.br/~aconci/CG.html>) sobre curvas de Bezier.

Faça seu objeto de faces planas do trabalho anterior poder ser definido inicialmente a partir de uma curva 2D. Você pode usar seus vértices iniciais como limites do *convex hull*, da curva cujo deslocamento do espaço gerará um objeto formado por faces curvas. Mas pode incluir novos pontos de controle a vontade. Até sua curva 2D (aberta ou de preferência fechada) ficar como você achar adequado!

Quando isso tiver legal transforme sua curva 2D em um objeto 3D usando a mesma técnica que transformou seu objeto anterior de 2D para 3D.

Depois renderize o objeto 3D shading suave .

Pode entregar a qualquer momento e inclusive mostrar já na aula de 23/11 junto com o trabalho 2!

Mas não serão aceitos trabalhos entregues depois de 07/12/2017 !

Qualquer dúvida pode entrar em contato primeiro com nosso monitor (sala 518 prédio anexo ao IC) e depois com a professora por e-mail.