

In dieser Übung werden 3D Darstellungen anhand verschiedener Oberflächenmodelle konstruiert. Dabei werden verschiedene Renderingmethoden verwendet.

1. Machen Sie sich mit der Syntax des *patch()* Befehls vertraut.
2. Zeichnen Sie mit *patch()*
 - a. Ein Dreieck
 - b. Ein Viereck
 - c. Zwei Vierecke
 - d. Eine Sequenz von Vierecken
3. Farbgebung der Patches
 - a. Konstruieren Sie eine Pyramide
 - b. Testen Sie die Property *EdgeColor*
 - c. Ordnen Sie jedem Eckpunkt der Pyramide eine spezifische Farbe zu. Testen Sie anschließend die Property *FaceColor* mit den Werten *none|flat|interp*
4. Definieren Sie ein 3D Rendering-Zenario (Beobachter, Lichtquelle, Rendering-Modus)
 - a. Definition von Lichtquellen: *camlight()*, *light()*
 - b. Beobachterposition: *view()*
 - c. Rendering-Methode: *lighting()*, *material()*
5. Generieren Sie ein komplexes Szenario mit den bereitgestellten Funktionen: *MBV*()*

