

UNIwersYTET ŚLĄSKI
INSTYTUT INFORMATYKI

Adrian Rupala

Krzywe generowane fraktalnie

(projekt zaliczeniowy z elementów animacji i grafiki 3D)

Sosnowiec 2019

1. Wstęp

Krótkie wprowadzenie w tematykę projektu oraz opis co było celem projektu.

2. Teoria i algorytmy

Opisać całą teorię (definicje, twierdzenia), algorytmy (pseudokody, a nie kod czy opis słowny).

Wszystkie algorytmy, rysunki, tabele mają być numerowane i posiadać odwołanie w tekście.

Definicja 2.1. Treść definicji... Definiowane pojęcie należy *wyróżnić*.

Twierdzenie 2.2. Treść twierdzenia.

Przykład 2.3. Treść przykładu.

Algorytm 1: Sortowanie przez wstawianie

Wejście: tablica $T[1 \dots n]$

Wyjście: posortowana tablica T

```
1 for  $i = 2, \dots, n$  do
2    $x = T[i]$ 
3    $j = i - 1$ 
4   while  $j > 0$  and  $x < T[j]$  do
5      $T[j + 1] = T[j]$ 
6      $j = j - 1$ 
7    $T[j + 1] = x$ 
```

Tabela 2.1. Podpis.

Nagłówek 1	Nagłówek 2	...	Nagłówek N
Wartość 11	Wartość 12	...	Wartość 1 N
...
Wartość $M1$	Wartość $M2$...	Wartość MN



obrazek

Rysunek 2.1. Podpis.

3. Opis programu

Opisać w jakim języku program został napisany, używane biblioteki oraz inne programy użyte przy tworzeniu projektu.

3.1. Możliwości programu

Opisać dokładnie jakie program posiada możliwości związane z tematem projektu.

3.2. Opis programu

Opisać dokładnie obsługę programu.

Bibliografia

- [1] Haines, E., Akenine-Möller, T.: Bézier Triangles and N-Patches. (2002)
http://www.gamasutra.com/view/feature/2980/bezier_triangles_and_npatches.php
- [2] Henriksen, K., Sporning, J., Hornbaek, K.: Virtual Trackballs Revisited. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 10(2), 206-216, (2004)
- [3] Shoemake, K.: ARCBALL: A User Interface for Specifying Three-dimensional Orientation Using a Mouse. [w:] Proceedings of the Conference on Graphics Interface '92, Vancouver, Canada, pp. 151-156, (1992)
- [4] Shreiner, D., Woo, M., Neider, J., Davis, T.: OpenGL Programming Guide, 6th Edition. Addison-Wesley, (2008)