ΘΕΩΡΙΑ ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ

→ Ο z-buffer περιέχει για διάφορα στοιχειώδη αντικείμενα που εμφανίζονται στην οθόνη το βάθος τους ανά εικονοστοιχείο

→ Ένα μη κυρτό πολύγωνο με 7 κορυφές → $n-2$ τρίγωνα=5L και η-3 διαγώνιες

→ Ο αλγόριθμος του Bresenham για ευθύγραμμο τμήμα υπολογίζει τα εικονοστοιχεία που απεικονίζουν το ευθύγραμμο τμήμα.

→ Στην ορθή προβολή:
Τα αντικείμενα ίδιου μεγέθους εμφανίζονται ίσα, ανεξαρτήτως απόστασης.

→ (x, y, z, w) ≡ σημείο (x, y, z) $(2,2,2)$ = $(x, y, z, w)(2,2,2,1)$

→ Το μοντέλο σκίασης Gouraud:
Υπολογίζει ένα κανονικό διάνυσμα ν κορυφή μιας επιφάνειας, στη συνέχεια μέσω παρεμβολής σα διανύσματα των κορυφών υπολογίζει ένα διάνυσμα για κάθε σημείο της επιφάνειας και τέλος υπολογίζει το χρώμα σε κάθε σημείο της επιφάνειας από το διάνυσμά του.

→ Μία καμπύλη Bezier βαθμού 4ο (βαθμός=σημεία ελέγχου -1)
5 σημεία ελέγχου, περνάει από τα 2.

→ Όταν εφαρμόζεται mipmapping σε μία αρχική εικός
Δημιουργούνται πολλές εικόνες μικρότερης ανάλυσης

→ Ο αλγόριθμος Cohen-Sutherland:
Αναθέτει στην περιοχή εντός της οθόνης τον 4-bit κωδικό 0000

→ Το χρώμα CMY(1,0,1) = RGB(0,1,0) = καθαρό πράσινο

→ Σχετικά με το χώρο των αντικειμένων (vector space) και το χώρο της εικόνας (image space) στο χώρο της εικόνας έχουμε εικονοστοιχεία και στο χώρο των αντικειμένων έχουμε κορυφές

→ Στο εμπειρικό μοντέλο φωτισμού Phong η θέση του παρατηρητή λαμβάνεται υπ' όψιν για το φωτισμό ~~από το περιβάλλον~~ από διάχυση και από σημειακή αντανάκλαση

→ Ένα χ-μονότονο πολύγωνο τέμνεται το πολύ 2 φορές από οποιαδήποτε ευθεία παράλληλη στον άξονα των χ

→ Μια ημιευθεία που ξεκινάει μέσα από ένα μη κυρτό πολύγωνο στο επίπεδο προς το άπειρο. Τέμνει σε ακριβώς 1 σημείο.