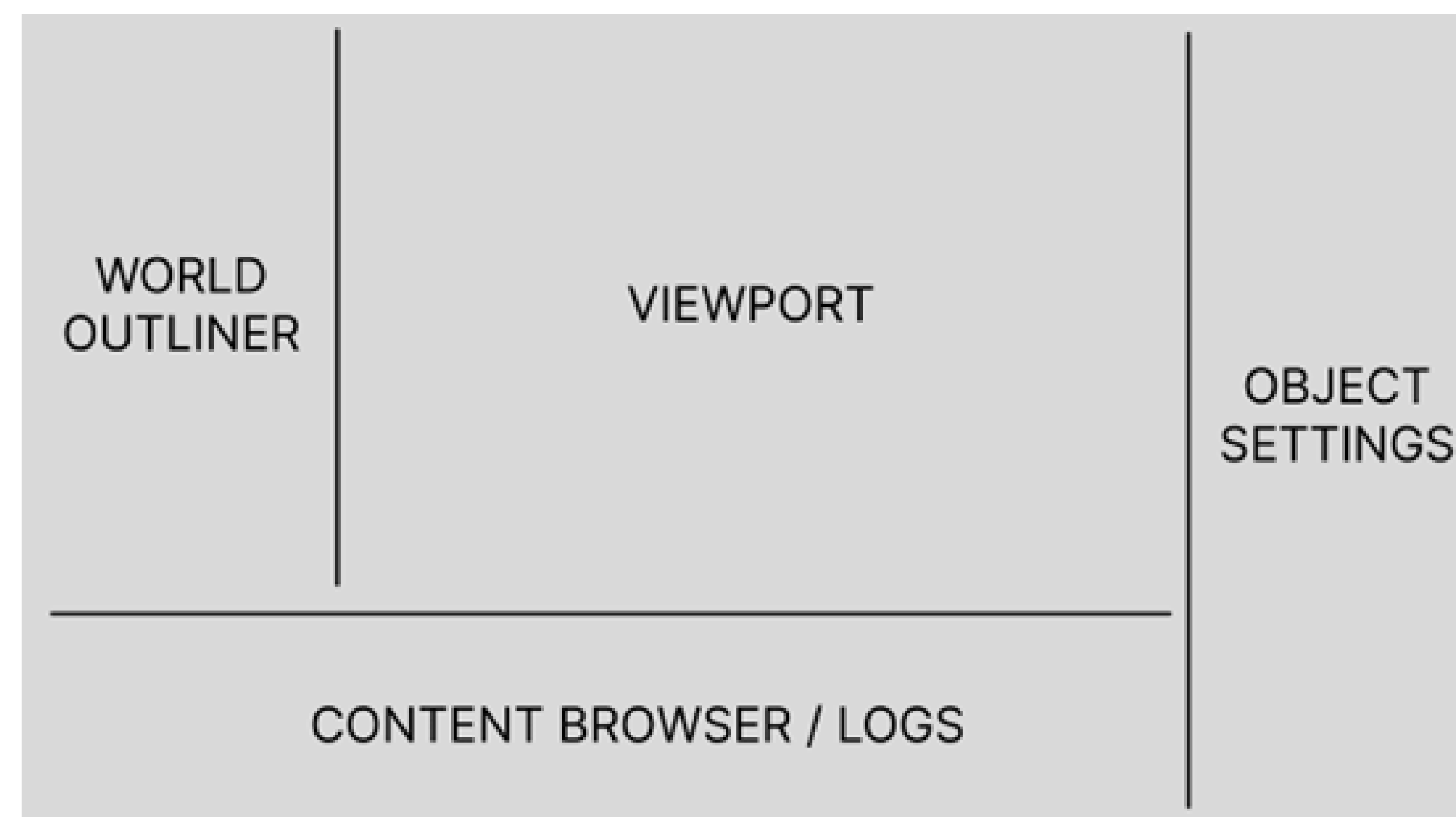


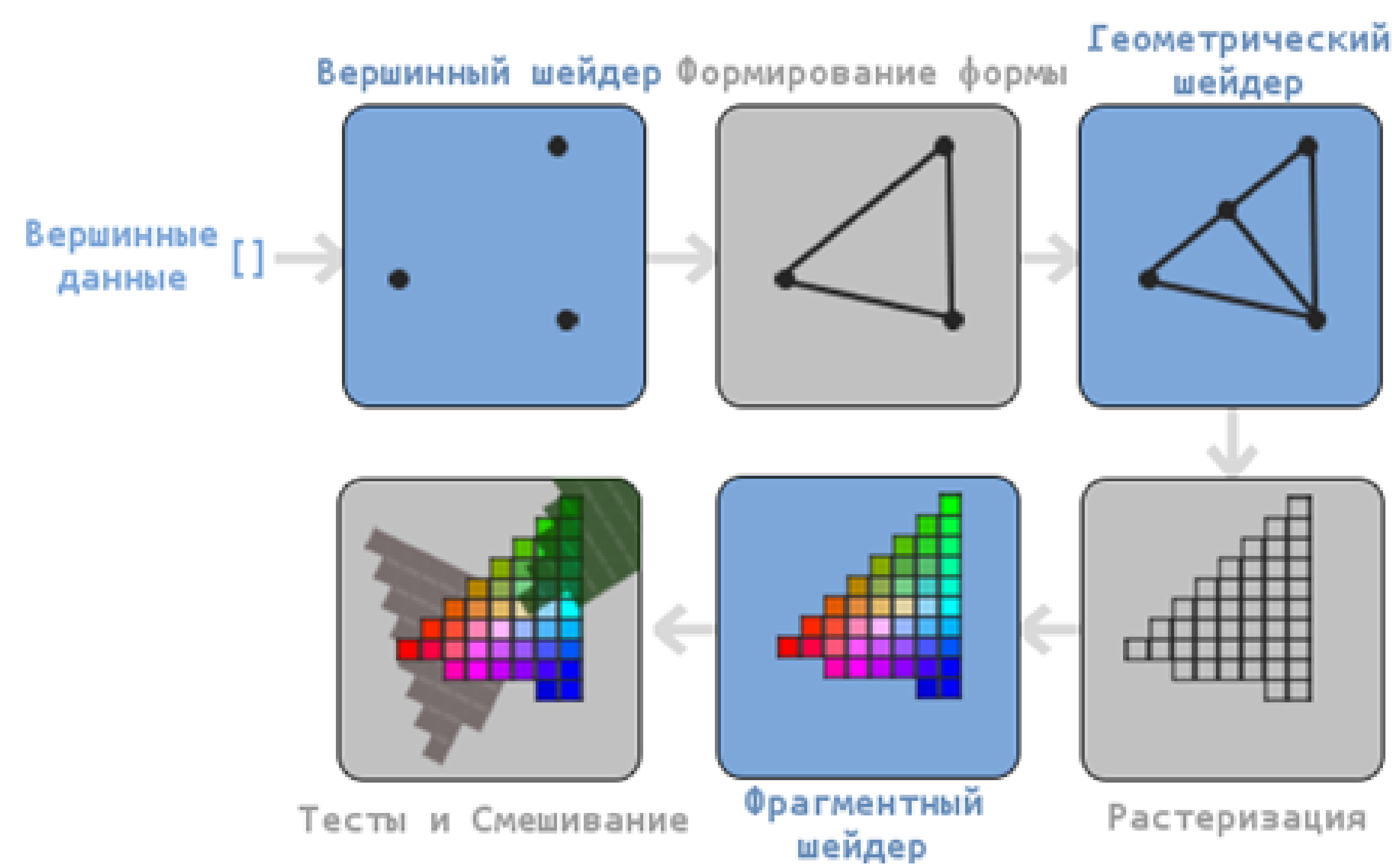
Прототип интерфейса графического программного обеспечения



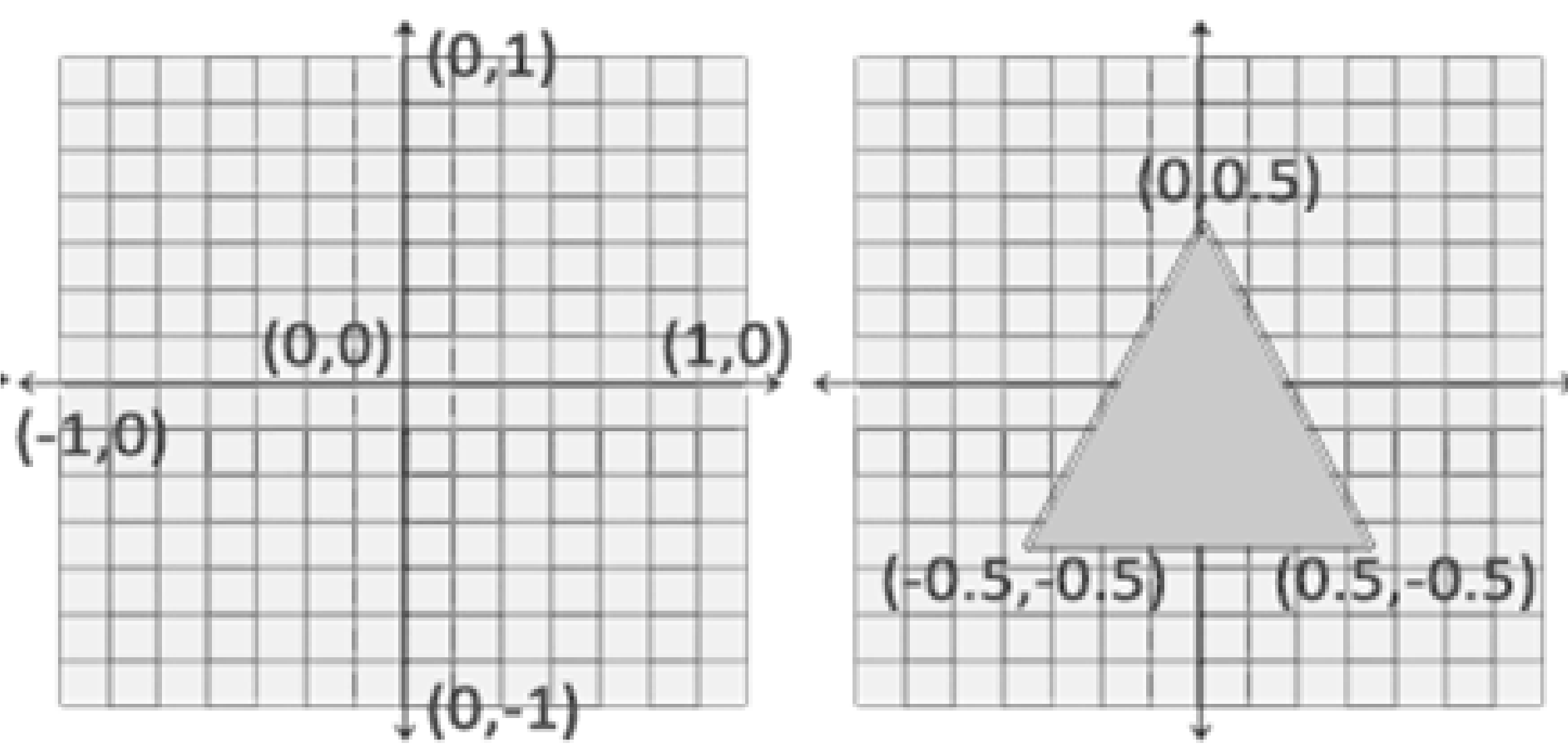
Интерфейс Unreal Engine 4



Графический конвейер

[illegible]

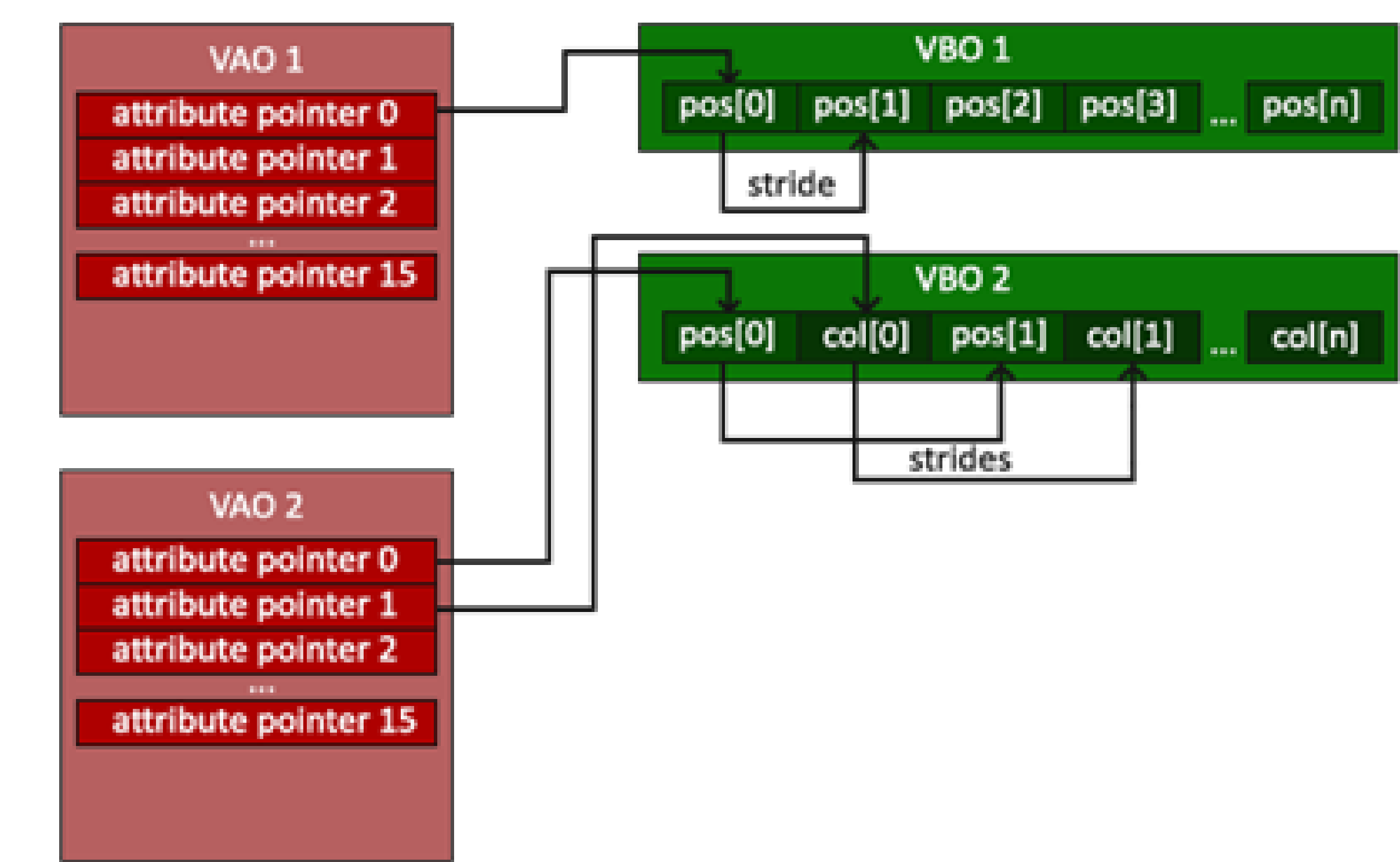
Треугольник в контексте NDC



Вершинный буфер



Вершинный массив VAO

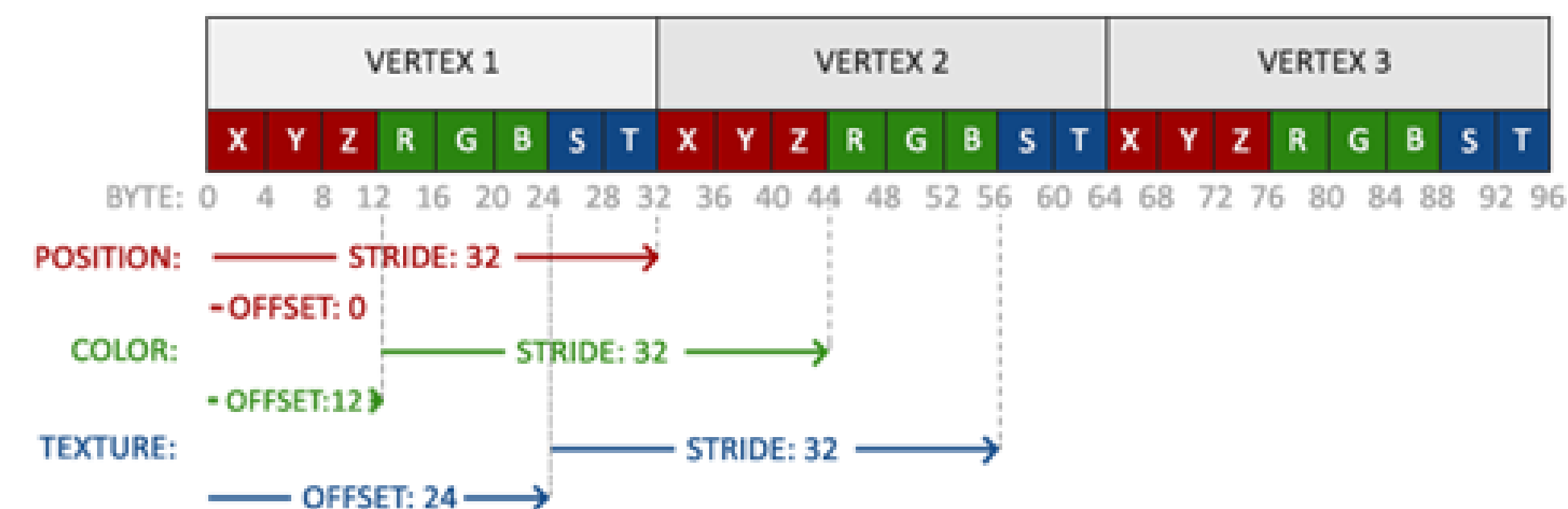


A large square composed of smaller squares in a checkerboard pattern of red and grey, with a staircase-like cut on the right side. The pattern consists of alternating red and grey squares. The right side of the large square is cut off in a staircase fashion, where the top row is cut at the first square, the second row at the second, and so on, down to the bottom row which is cut at the fourth square. This creates a series of steps on the right edge. The overall shape is a square with a side length of 10 units, minus a staircase-shaped section on the right.

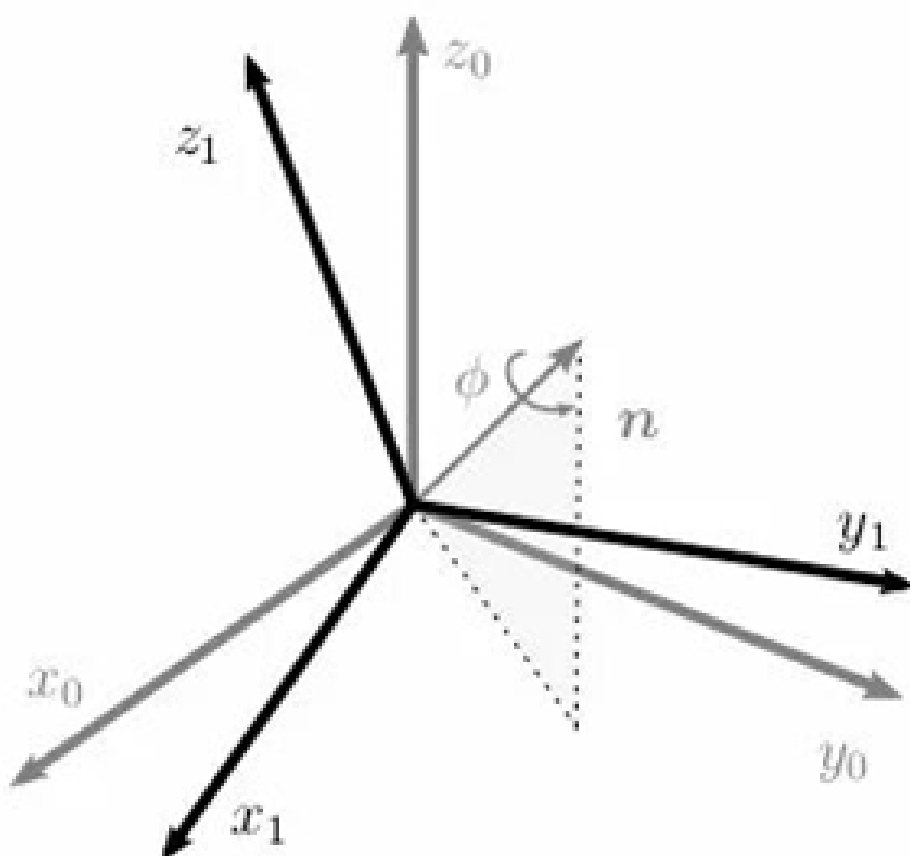
GL_CLAMP_TO_BORDER:

[illegible]

Вершинный буфер с координатами в пространстве, цветом и координатами в текстуре



Представление кватерниона в пространстве



Преобразование координат с локальных до экранного

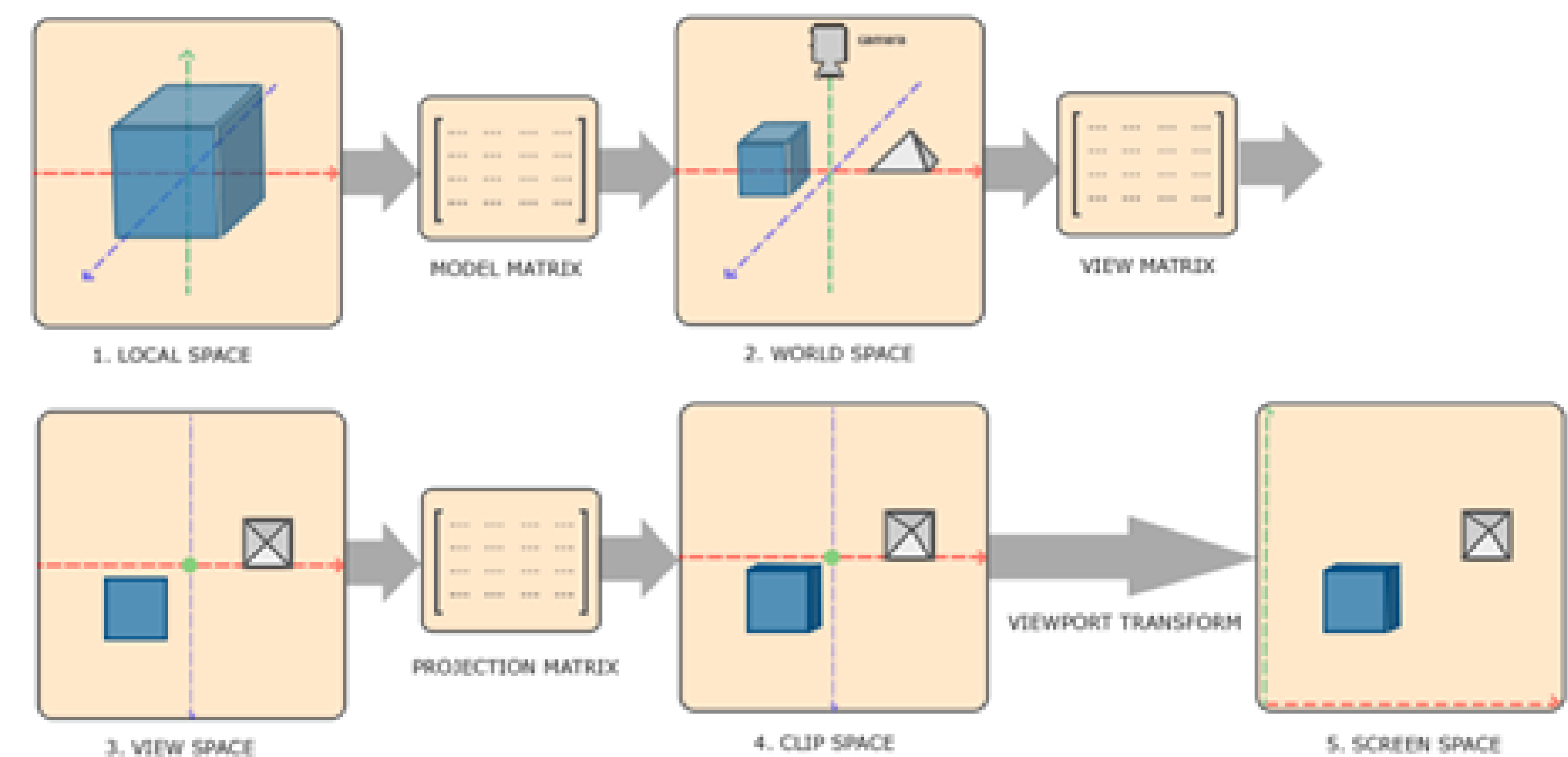


Иллюстрация ортографической проекции в пространстве

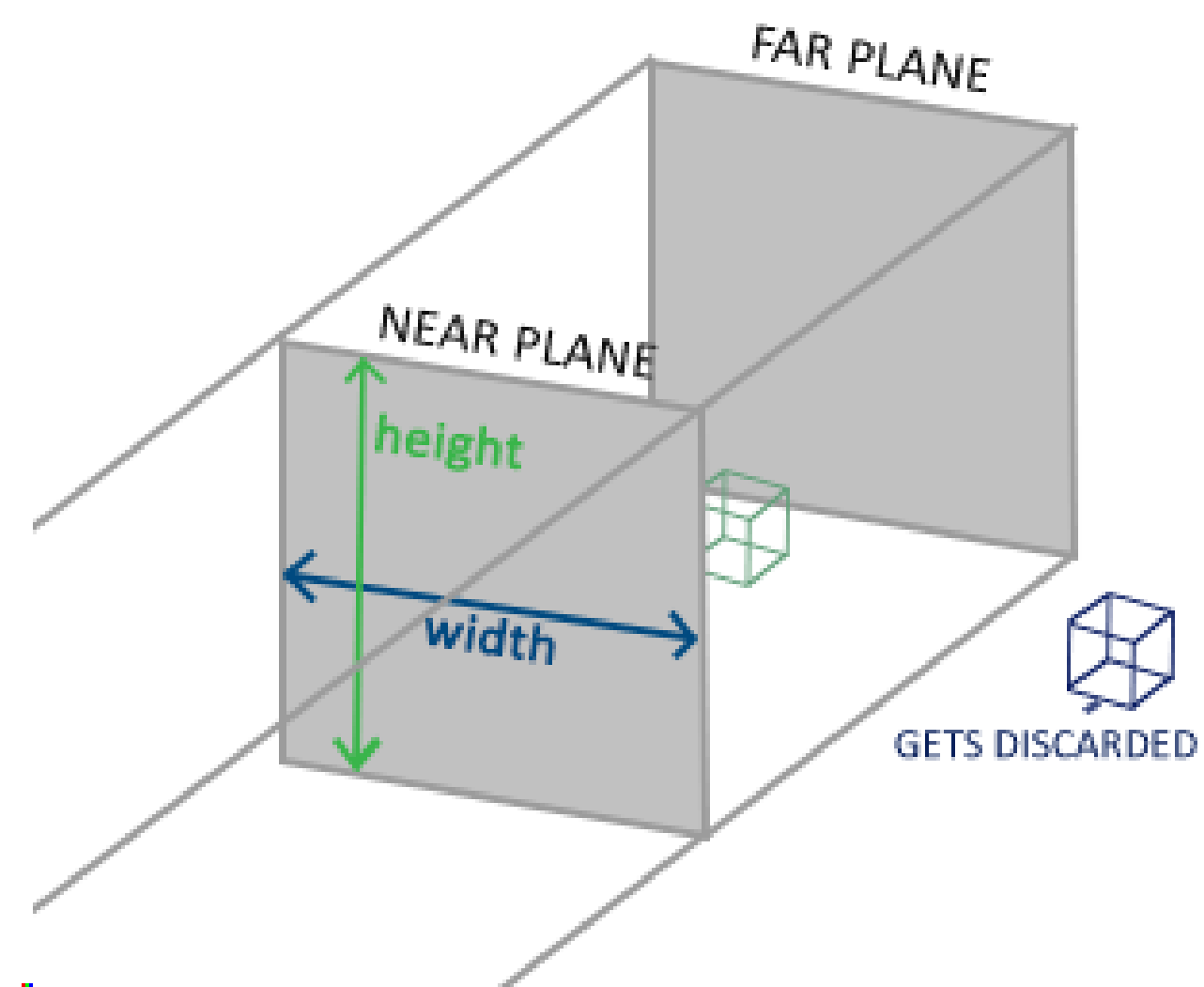
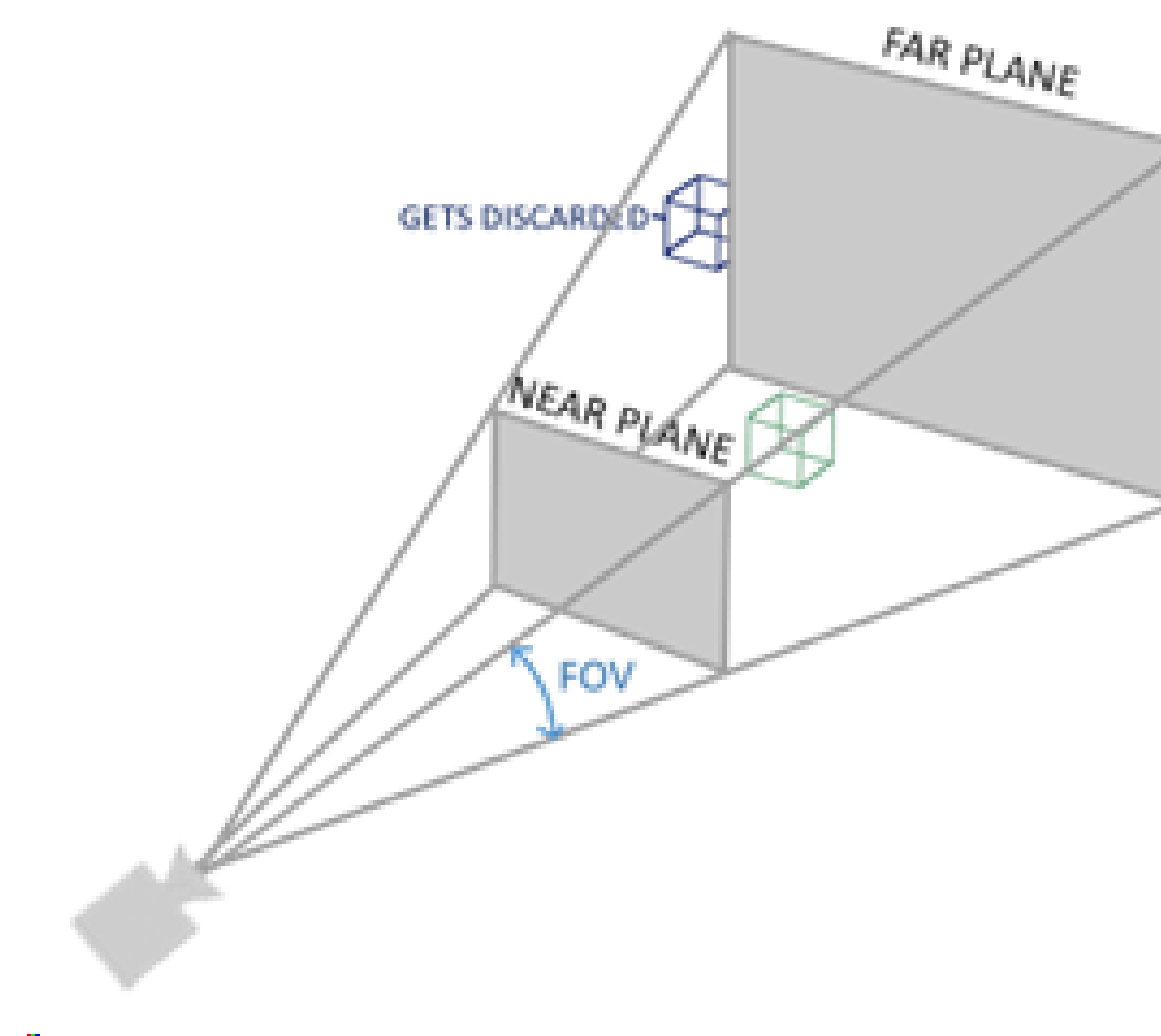
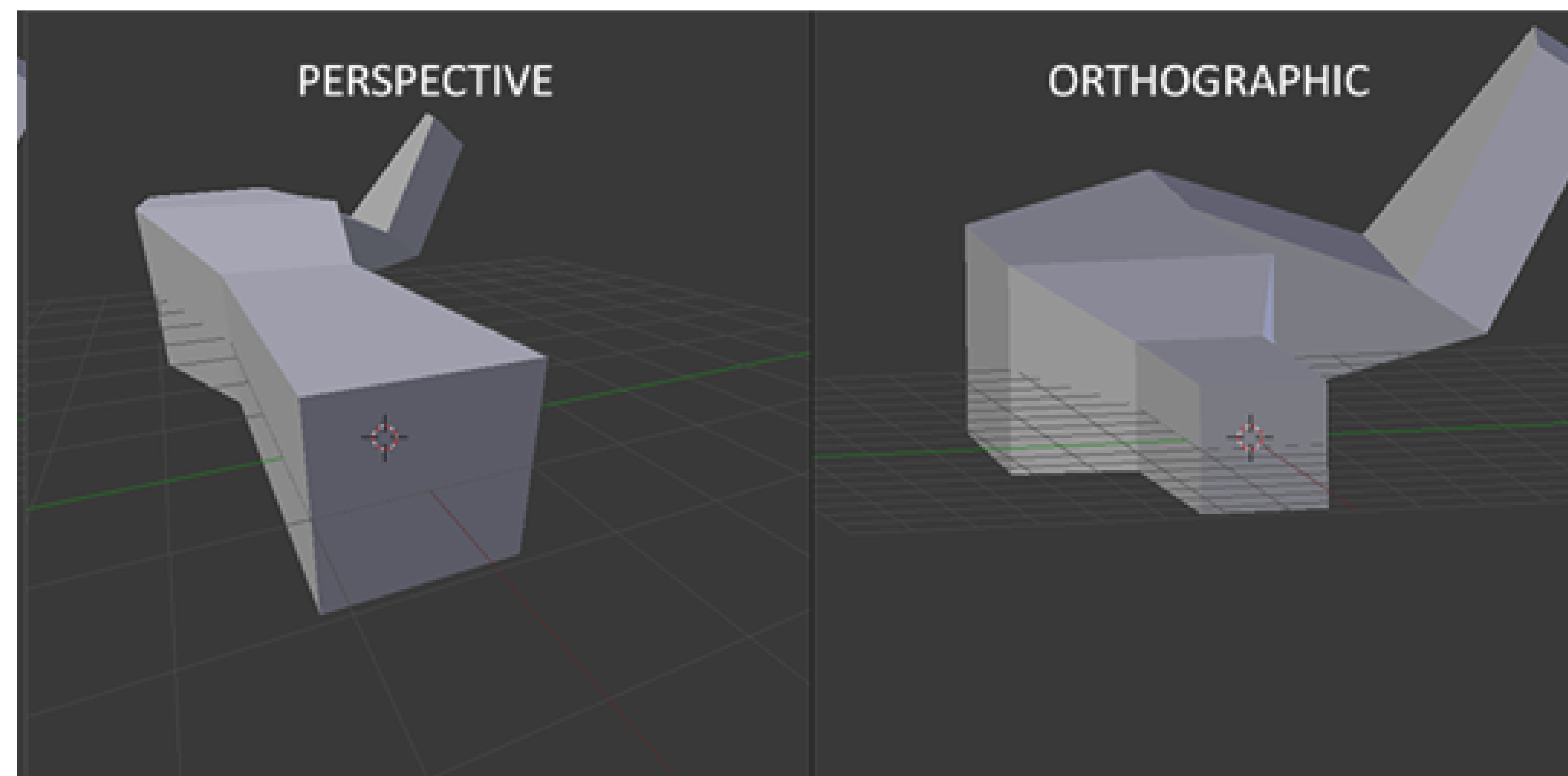


Иллюстрация перспективной проекции в пространстве



Сравнение ортогографической и перспективной проекциях

[illegible]

Компоненты излучения и их совокупность

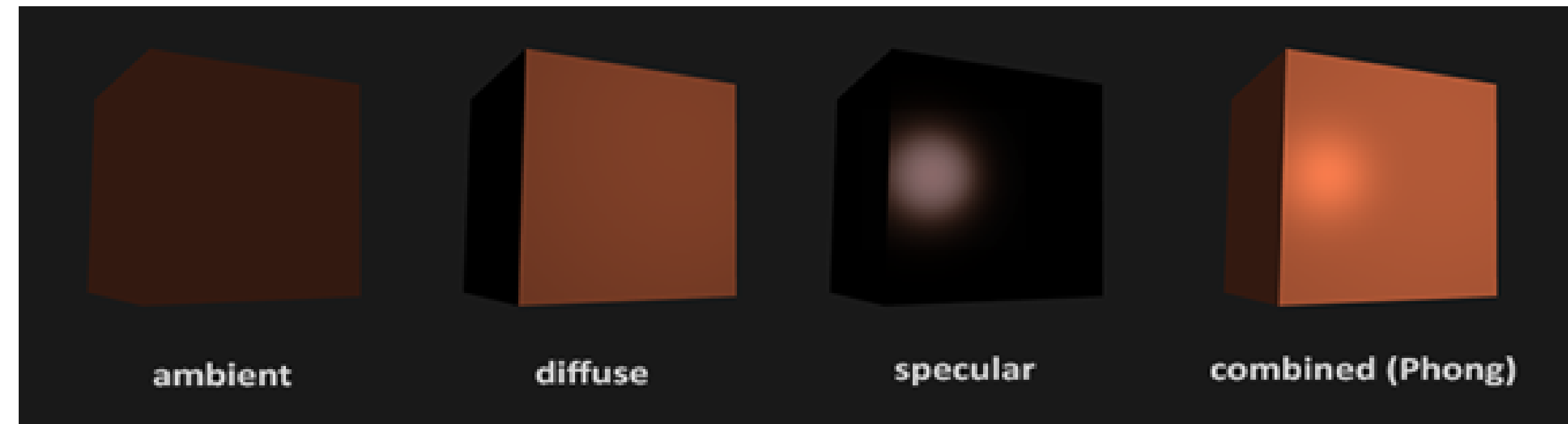
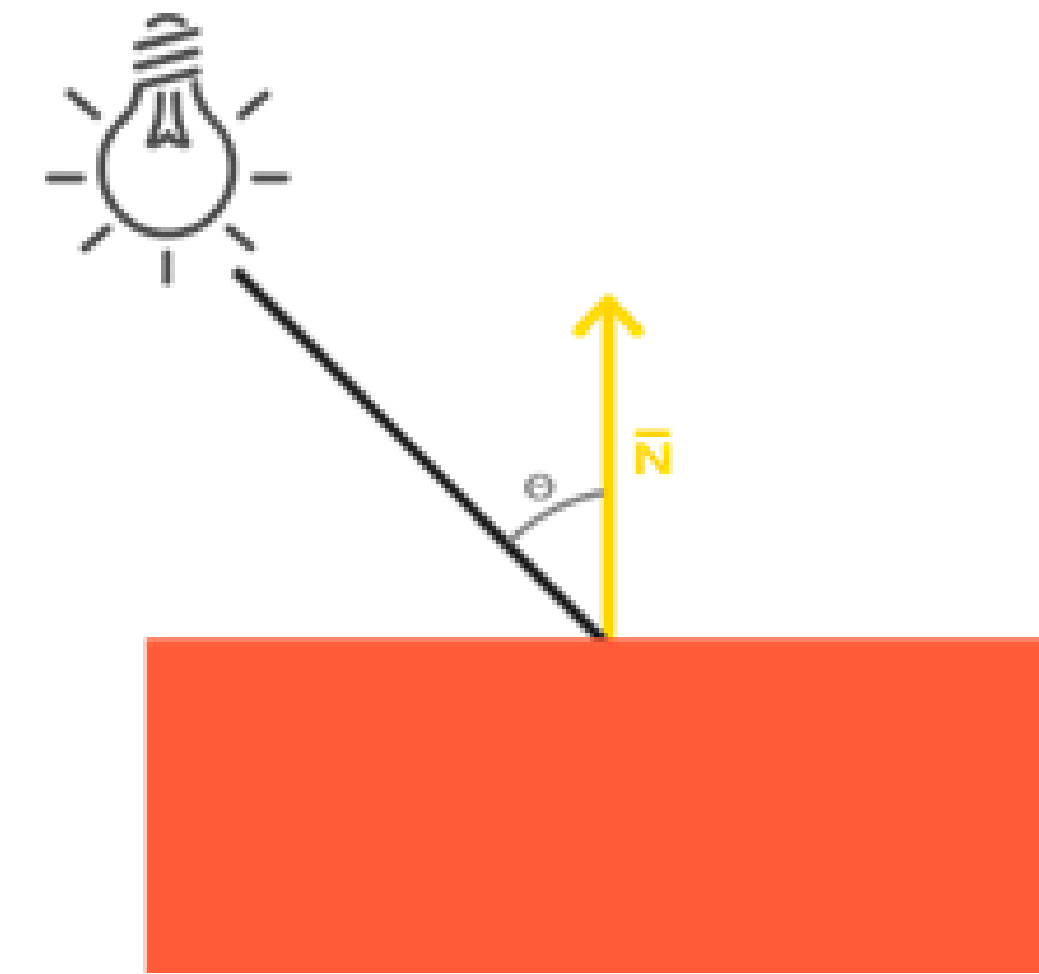


Иллюстрация источника света на поверхность



Пример отображения фонового и диффузного отображения

