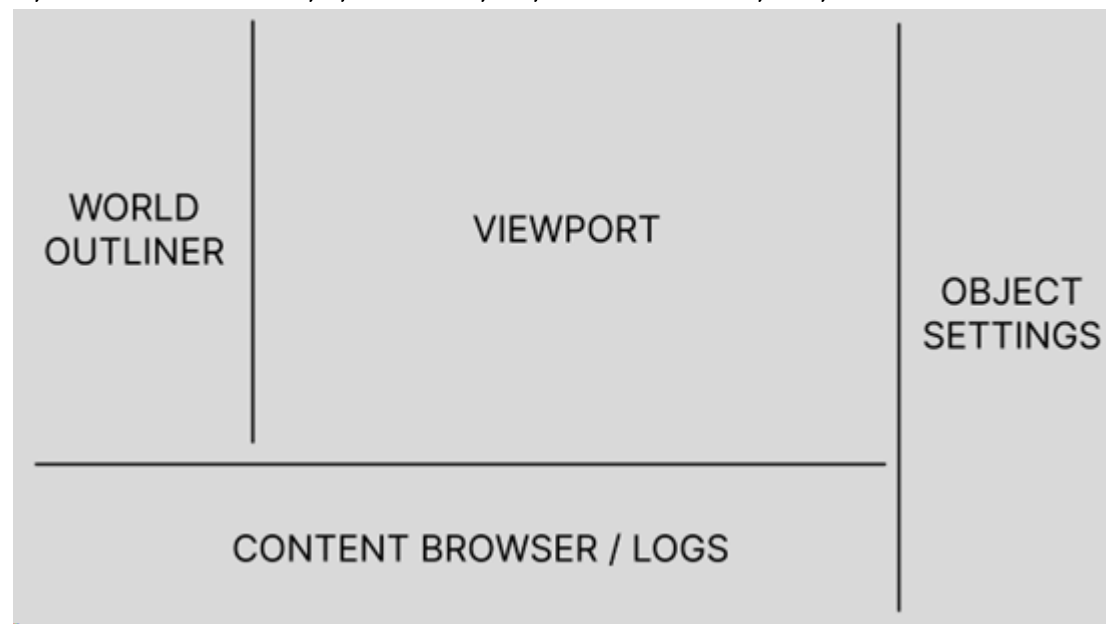


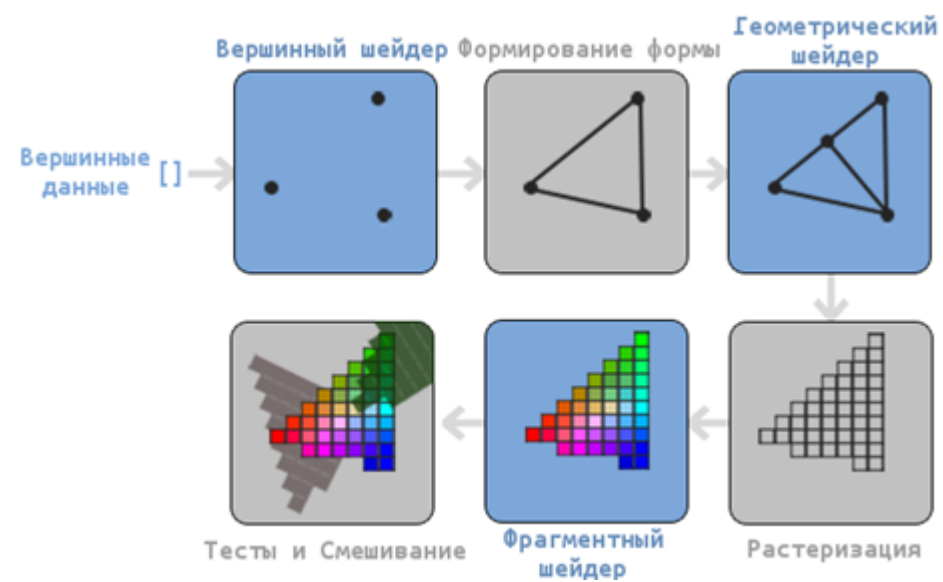
Прототип интерфейса графического программного обеспечения



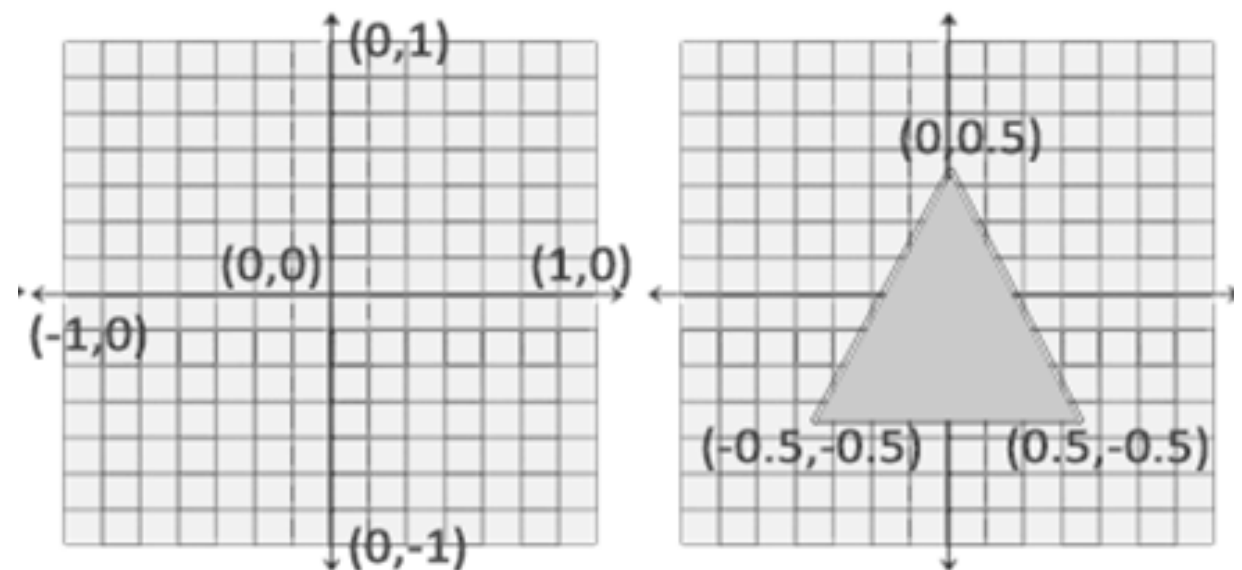
Интерфейс Unreal Engine 4



Графический конвейер



Треугольник в контексте NDC



Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата			Лит.	Масса	Масштаб
Разраб.		Гуданов Д.А.							1:1
Пров.		Витяков Ф.А.							
Т.контр.							Лист 1	Листов 6	
Н.контр.							МГТУ им Н. Э. Баумана кафедра РКБ группа РКБ-835		
Утв.									

Копировал

Формат А3

КОМПАС-3D v23 Учебная версия © 2024 ООО "АСКОН-Системы проектирования", Россия. Все права защищены.

Перв. примен.

Справ. №

Подп. и дата

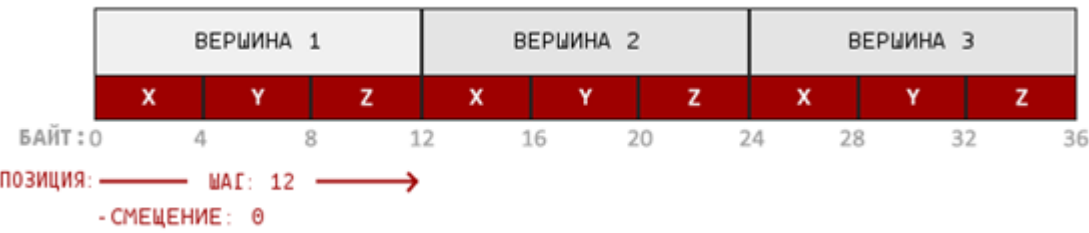
Взам. инв. №

Подп. и дата

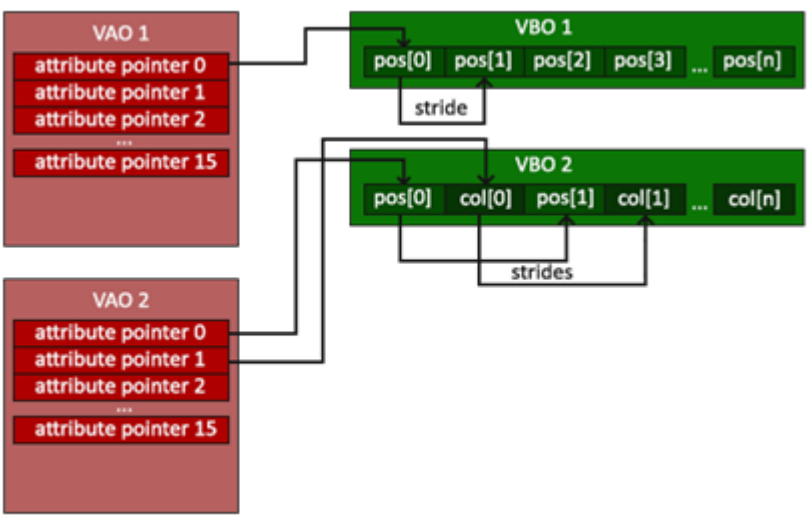
Инв. № подл.

Не для коммерческого использования

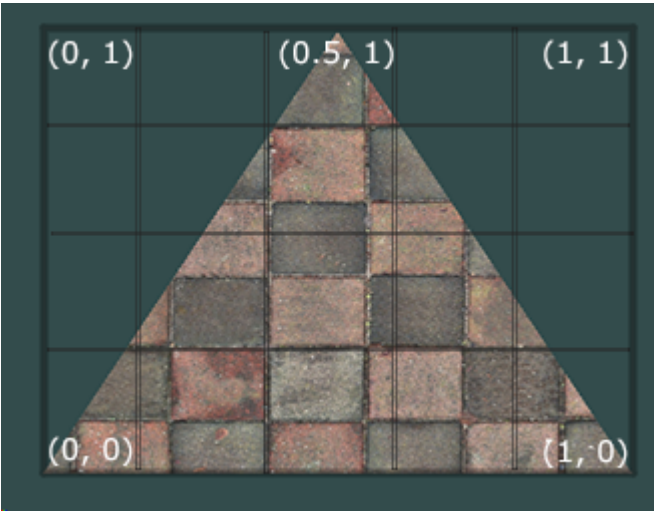
Вершинный буфер



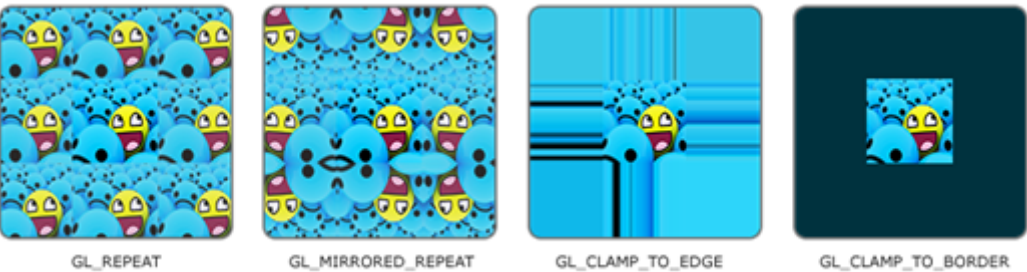
Вершинный массив VAO



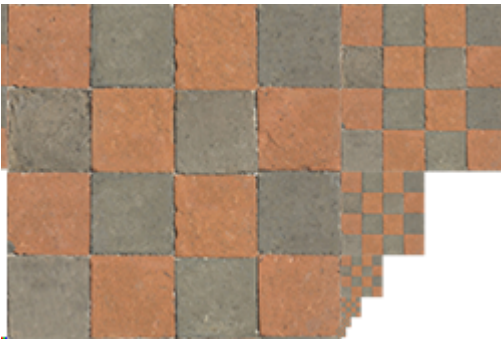
Расположение текстурных координат в треугольнике



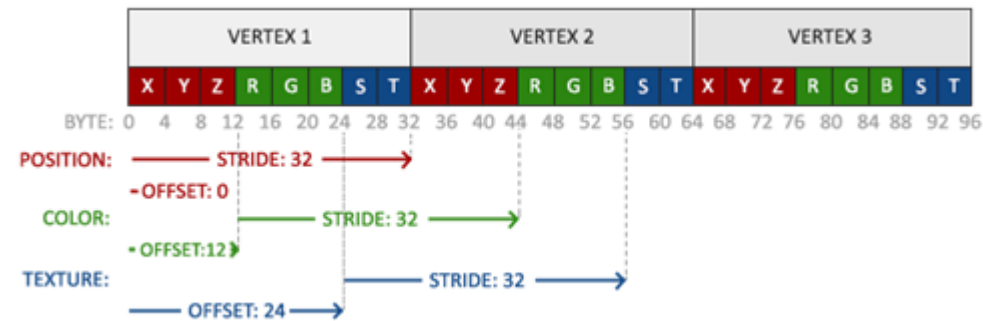
Изображение квадрата при различных опциях текстуры



Набор мипмап текстур



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



Преобразование координат с локальных до экранного

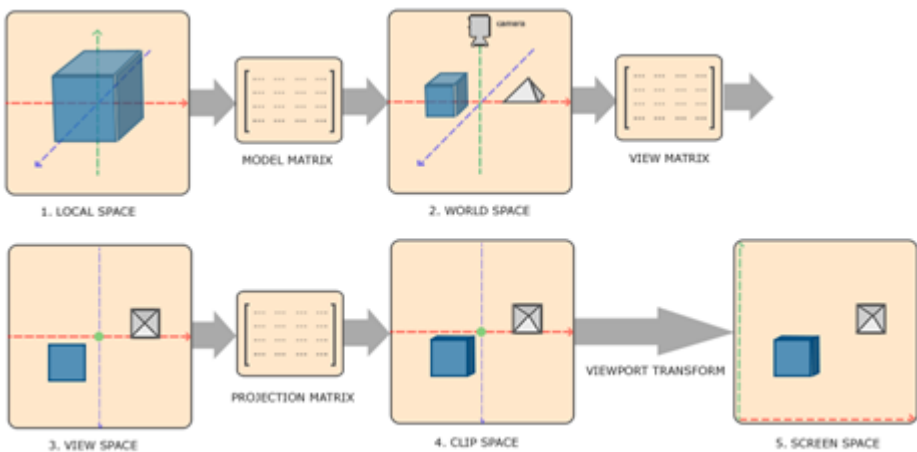


Иллюстрация ортографической проекции в пространстве

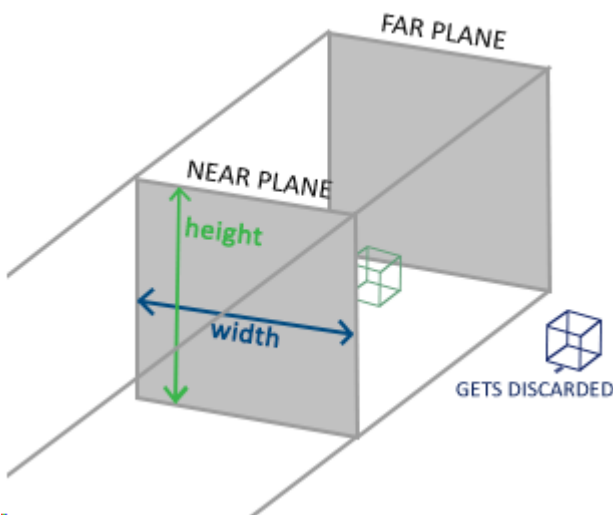
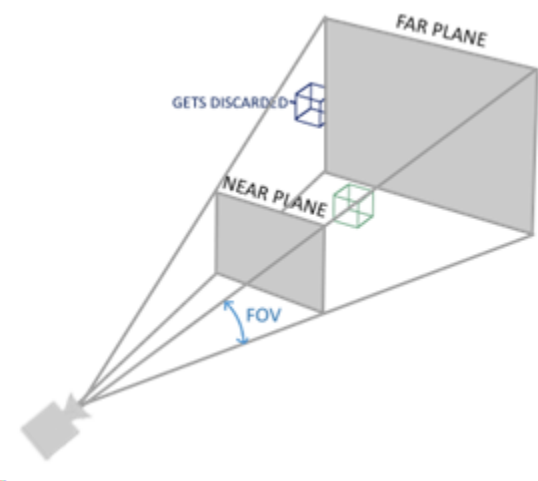
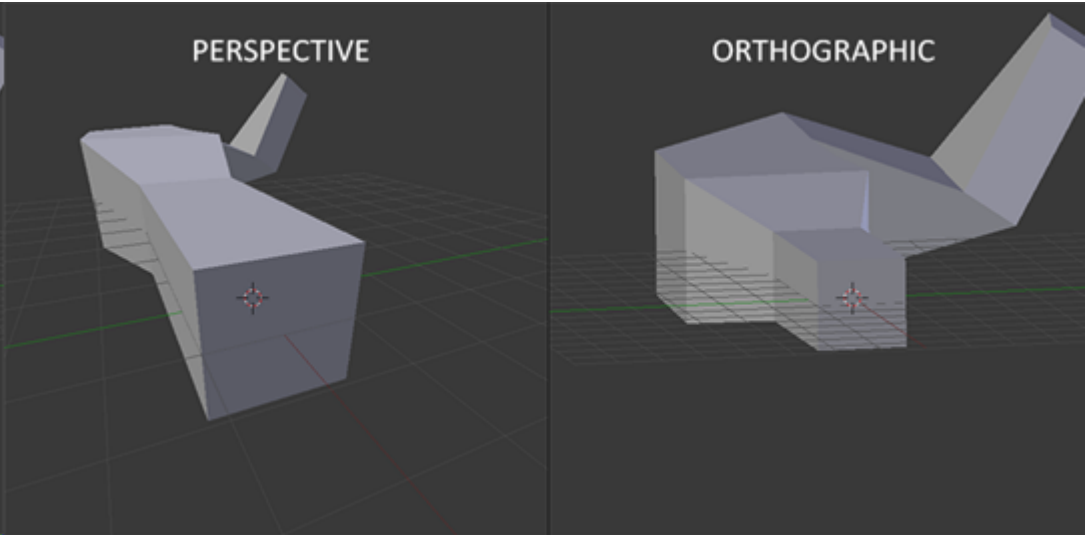


Иллюстрация перспективной проекции в пространстве



Сравнение ортографической и перспективной проекциях



Компоненты освещения и их совокупность

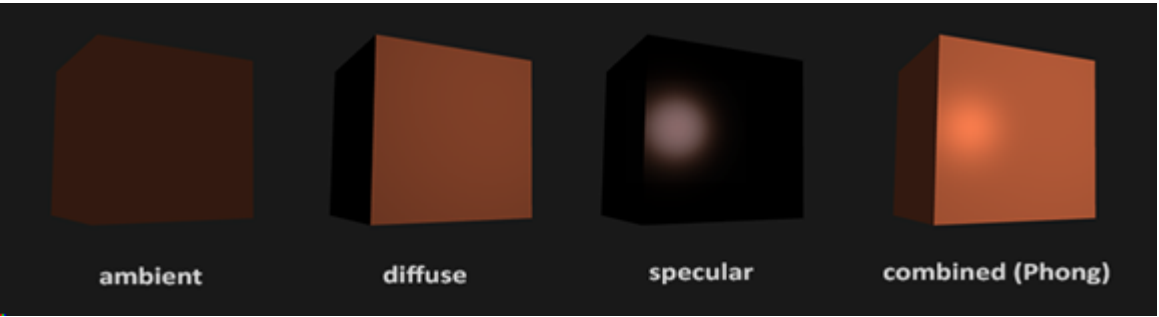
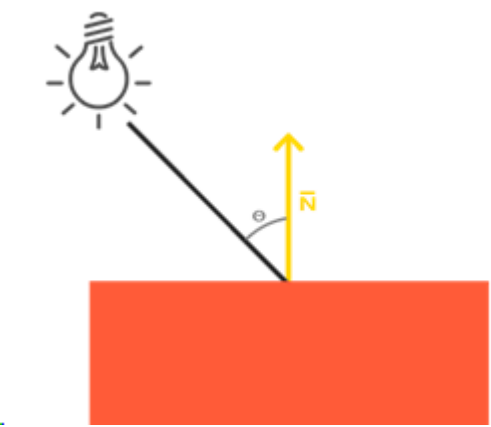


Иллюстрация источника света на поверхность



Пример отображения фонового и диффузного отражения

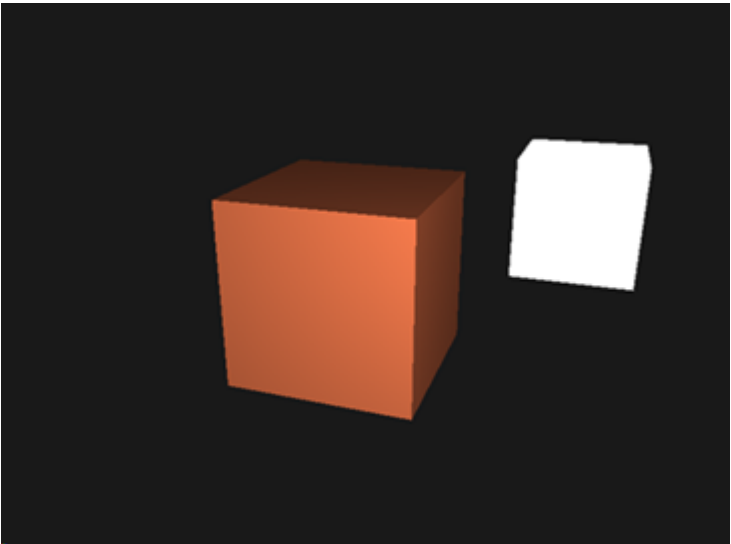
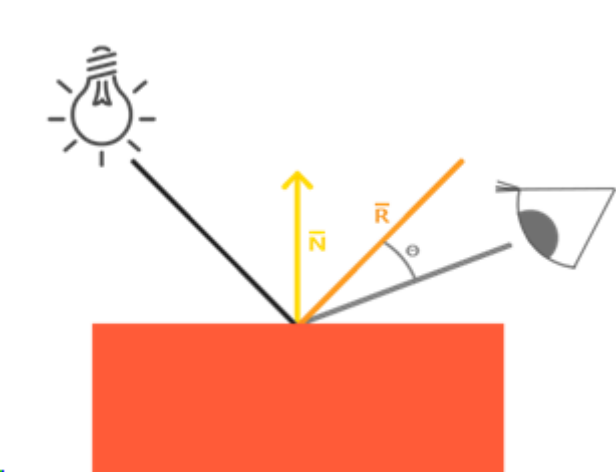
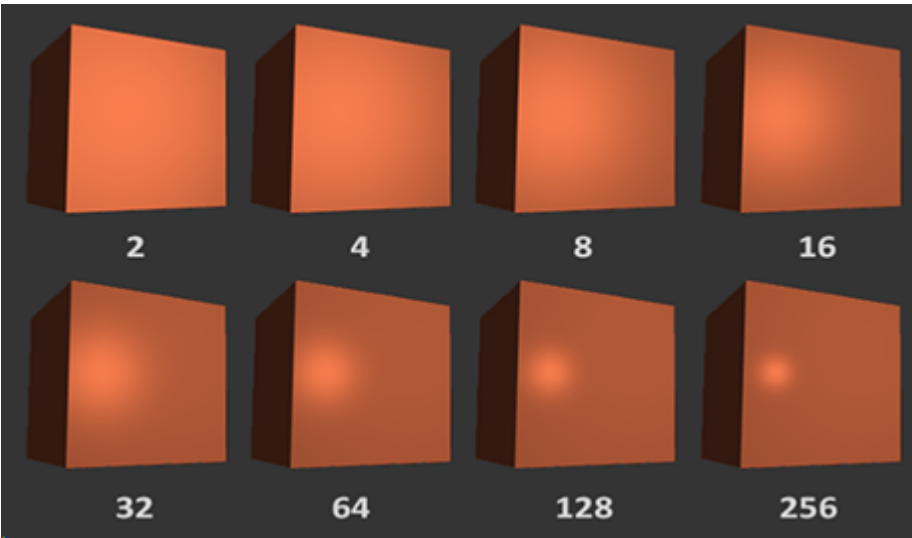


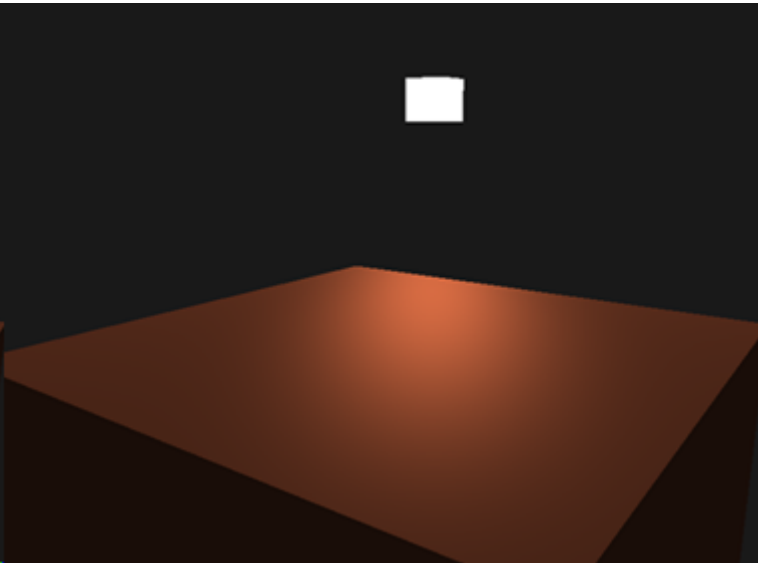
Иллюстрация отражения света от источника к приемнику



Воздействия различных степеней блеска

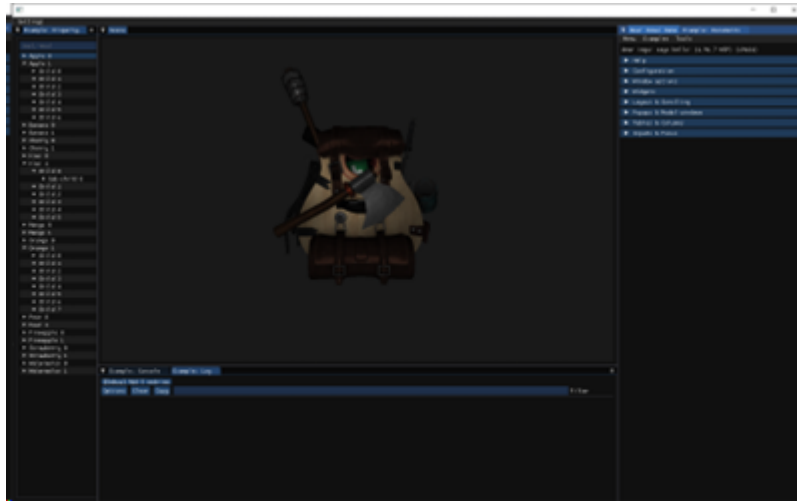


Освещение модели по Фонгу



Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дудл.	Подп. и дата

Разработанное графическое программное обеспечение



Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата

Лист
6