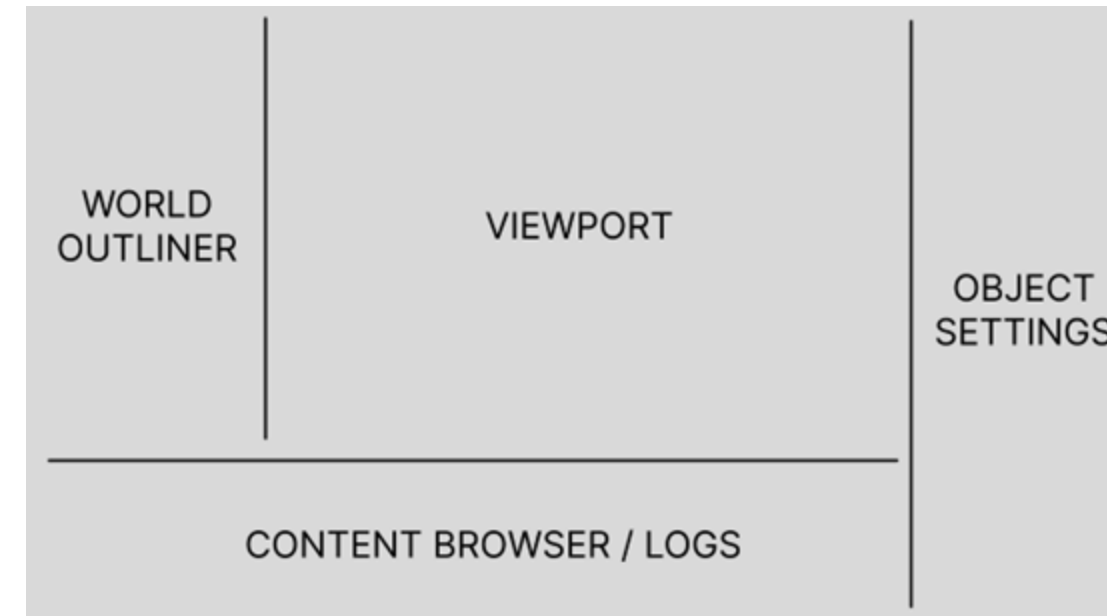
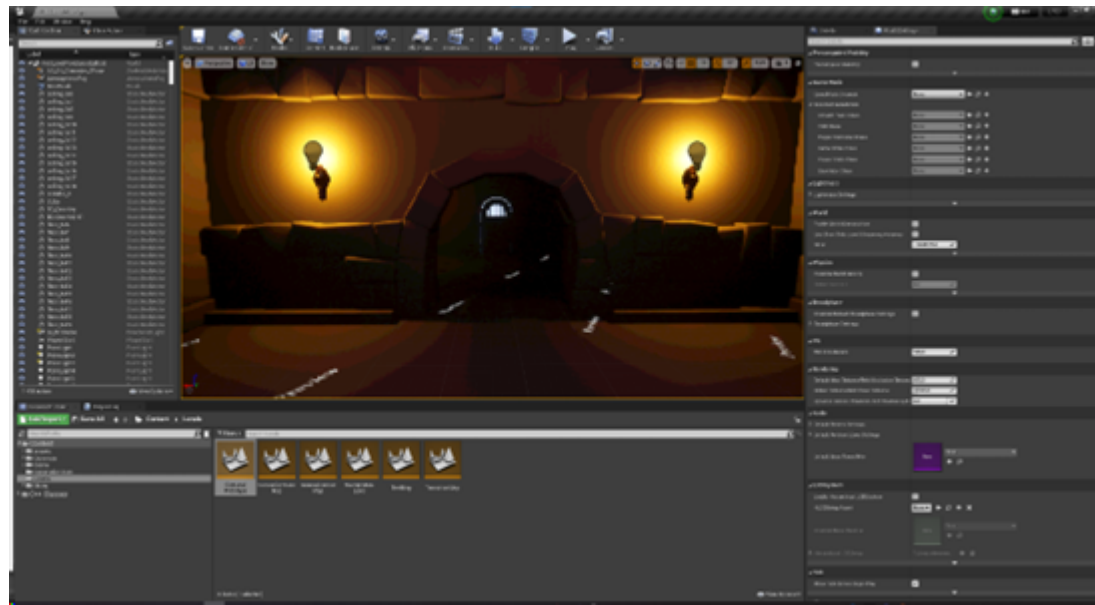


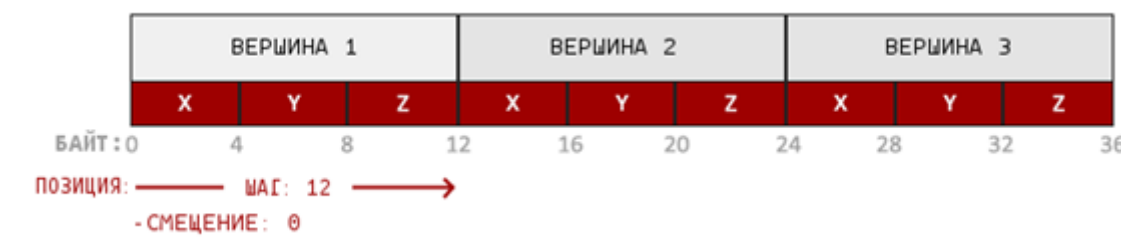
Прототип интерфейса графического программного обеспечения



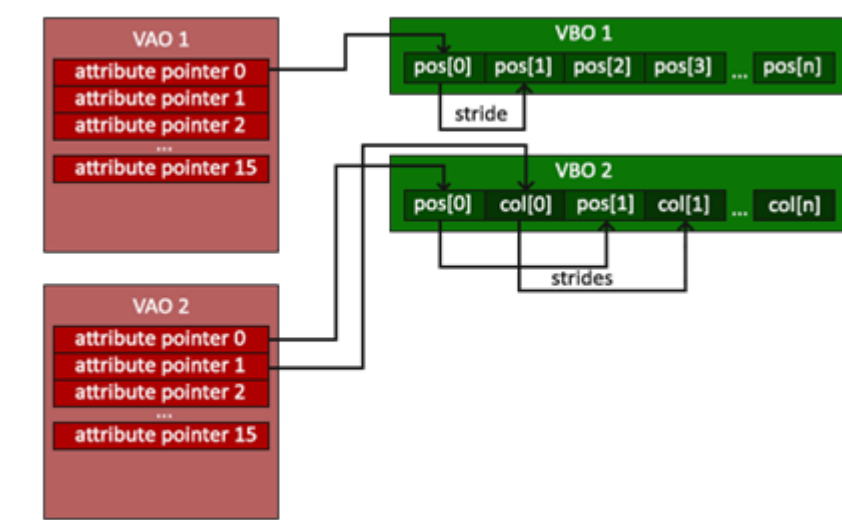
Интерфейс Unreal Engine 4



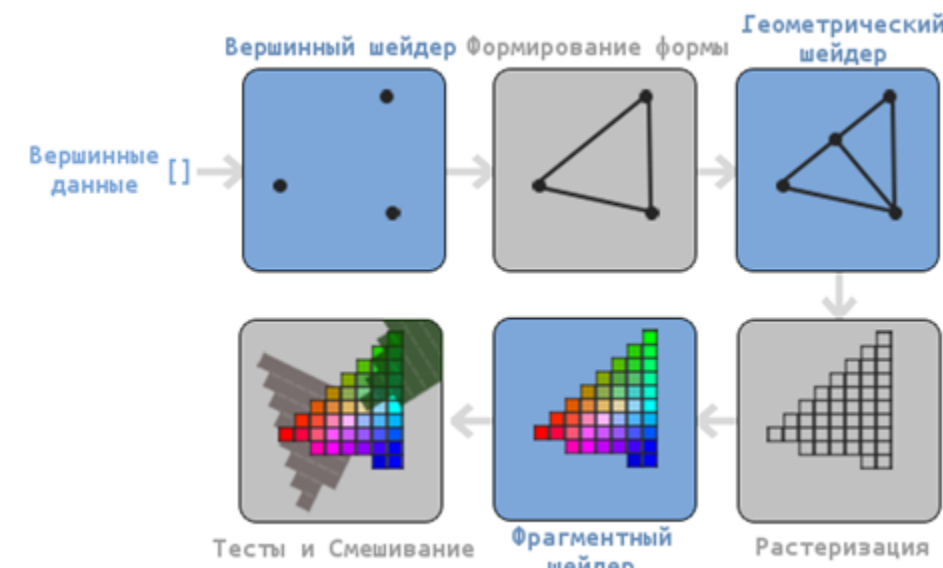
Вершинный буфер



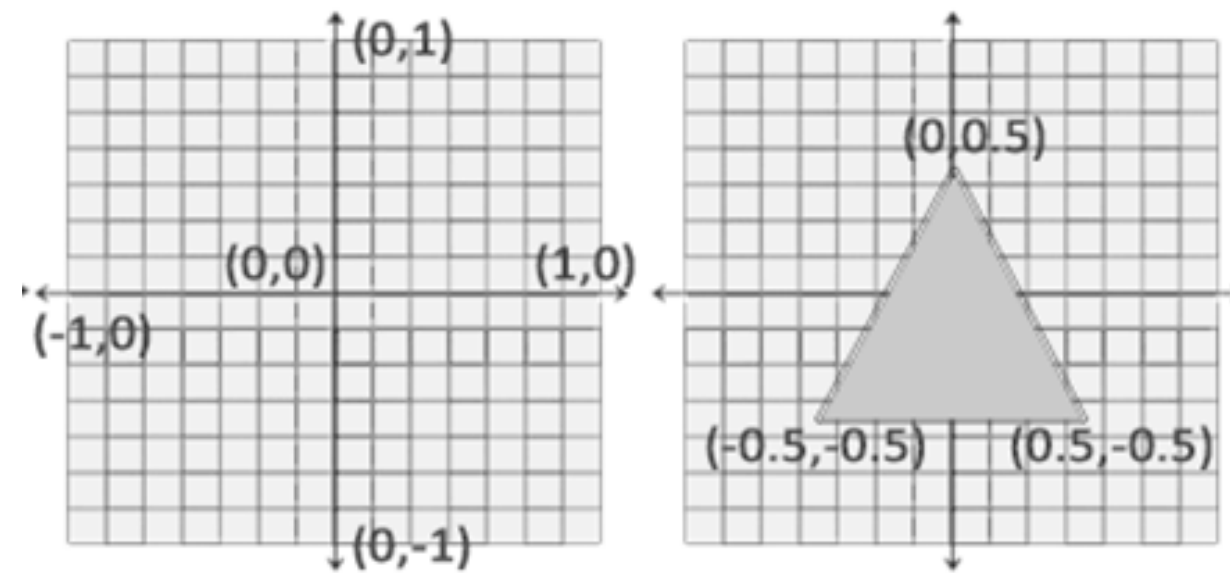
Вершинный массив VAO



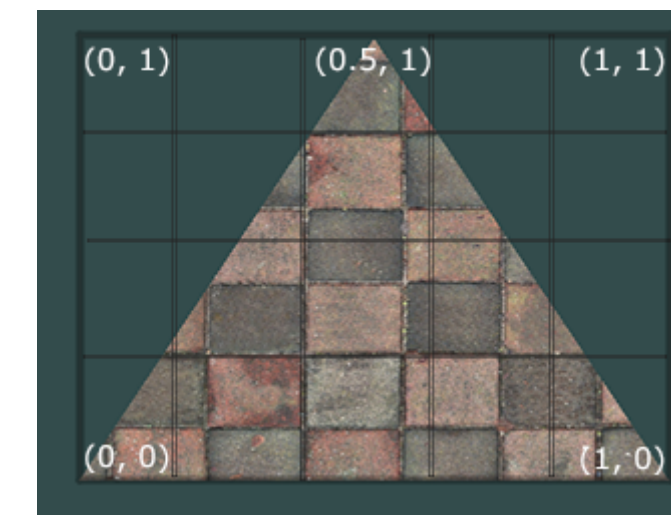
Графический конвейер



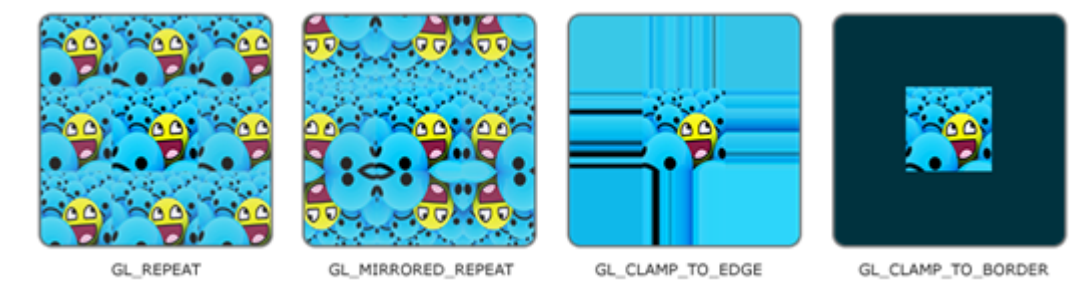
Треугольник в контексте NDC



Расположение текстурных координат в треугольнике



Изображение квадрата при различных опциях текстуры



Надор минман текстур



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

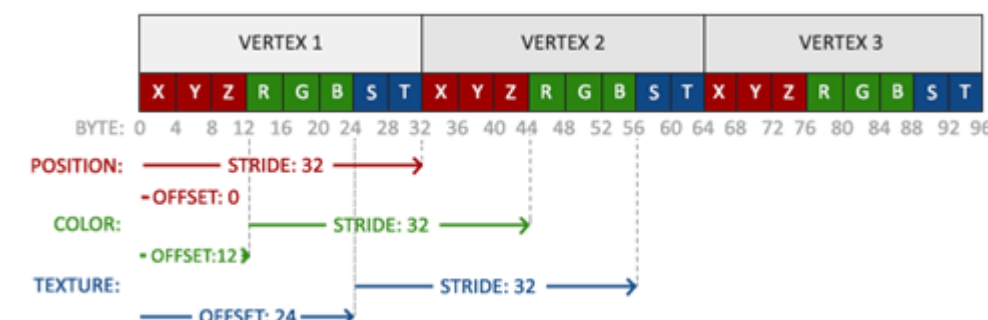
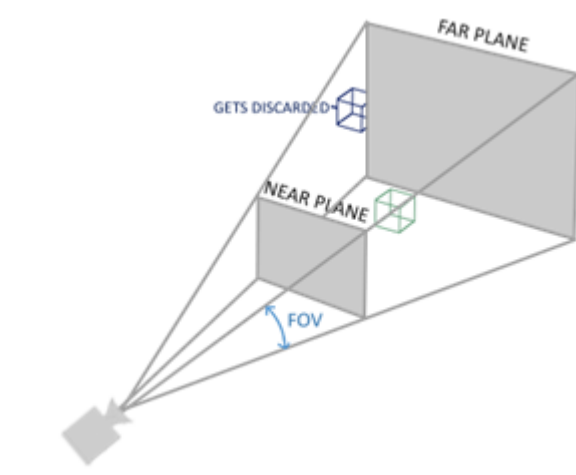
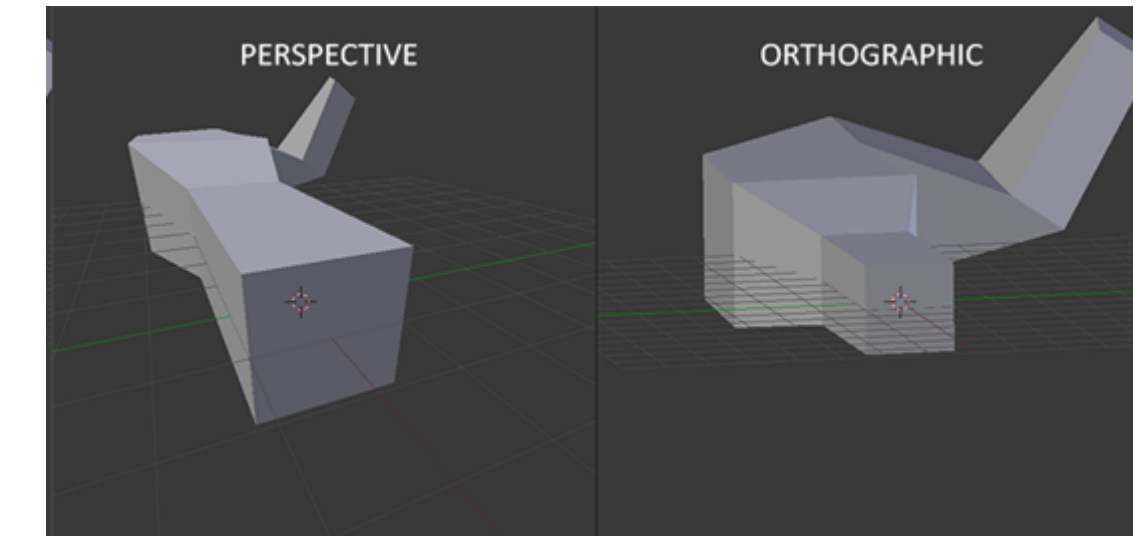


Иллюстрация перспективной проекции в пространстве



Сравнение ортогографической и перспективной проекциях



Преобразование координат с локальных до экранного

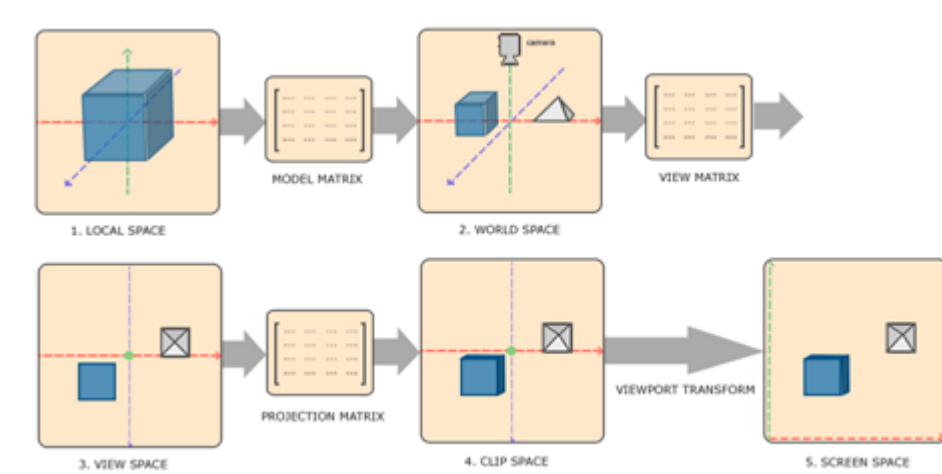
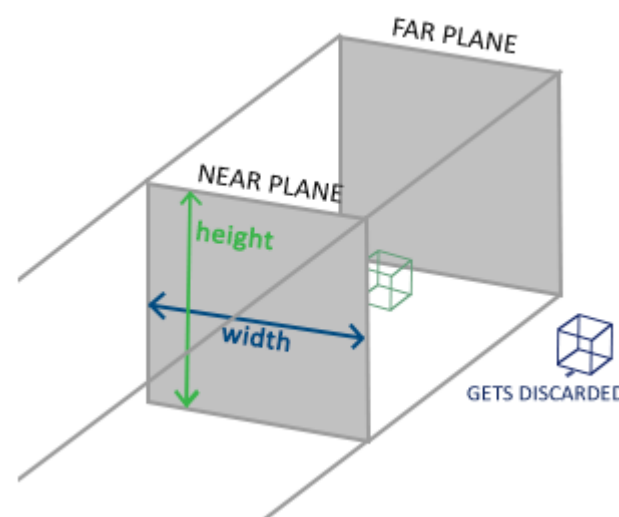


Иллюстрация ортографической проекции в пространстве



Компоненты исчисления и их совокупность



Иллюстрация источника света на поверхность

