|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100 %) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| zobrazení minimálně dvou nově definovaných těles, kromě těch vytvořených na cvičení | | 1 |  |  |
| transformace těles | translace | 1 |  |  |
| rotace (správně kolem jednotlivých os) | 1 |  |  |
| zoom | 1 |  |  |
| transformace těles jednotlivě | výběr aktivního tělesa | 1 |  |  |
| kamera | rozhlížení myší | 1 |  |  |
| pohyb vpřed vzad, vlevo vpravo WSAD | 1 |  |  |
| projekce | pravoúhlá | 1 |  |  |
| perspektivní | 1 |  |  |
| rychle ořezání W | | 1 |  |  |
| zobrazeni barevných os | RGB | 1 |  |  |
| osy bez modelovací transformace | |  |  |  |
| parametrická křivka | |  |  |  |
| kubika zadaná čtyřmi pevně zadanými body | Ferguson | 1 |  |  |
| Coons | 1 |  |  |
| Bezier | 1 |  |  |
| možnost transformace kubik (modelovací matice) | | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | animace vybraného tělesa v čase | 1 |  |  |
| řízení přesnosti vykreslení křivky |  |  |  |
| plocha zadaná 16 pevnými body |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření | Reset polohy kamery | 1 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |