|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | 1,2,3,4,5,6 | Jedná se o čísla nad písmeny |
| rotace (správně kolem jednotlivých os) | 1 | X,Y,Z, R(xyz) |  |
| zoom | 1 | KOLEČKO MYŠI |  |
| transformace těles jednotlivě | výběr aktivního tělesa | 1 | ŠIPKA UP & ŠIPKA DOWN |  |
| kamera | rozhlížení myší | 1 |  |  |
| pohyb vpřed vzad, vlevo vpravo WSAD | 1 | WSAD | SPACE (UP), SHIFT (DOWN) |
| projekce | pravoúhlá | 1 | P |  |
| perspektivní | 1 | P |  |
| rychle ořezání podle W | | 1 |  |  |
| zobrazeni barevných os | RGB | 1 | 0 | Zapínaní a vypínaní O |
| osy bez modelovací transformace | | 1 |  |  |
| kubika zadaná čtyřmi pevně zadanými body | Ferguson | 1 | V - přepínání |  |
| Coons | 1 | V – přepínání |  |
| Bezier | 1 | V - přepínání |  |
| možnost transformace kubik (modelovací matice) | | 1 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | parametrická křivka | 0 |  |  |
| řízení přesnosti vykreslení křivky | 0 |  |  |
| plocha zadaná 16 pevnými body | 0 |  |  |
| animace vybraného tělesa v čase | 1 | 0 | Jedná se o čísla nad písmeny |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |