|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | IK po z, JL po x, UO po y |  |
| rotace (správně kolem jednotlivých os) | 1 | Home a End podle x, Delete a Page Down podle y, Insert a Page Up podle z |  |
| zoom | 1 | Zoom in M, zoom out N |  |
| transformace těles jednotlivě | výběr aktivního tělesa | 1 | Kliknutím levým tlačítkem na těleso | Pro nejjistější výběr správného tělesa kliknout na střed vybraného tělesa |
| kamera | rozhlížení myší | 1 | Kliknutím levým tlačítkem a následným tahem myši |  |
| pohyb vpřed vzad, vlevo vpravo WSAD | 1 | Nahoru W, vlevo A, dolů S, vpravo D |  |
| projekce | pravoúhlá | 0 |  |  |
| perspektivní | 1 |  |  |
| rychle ořezání podle W | | 1 |  |  |
| zobrazeni barevných os | RGB | 1 |  |  |
| osy bez modelovací transformace | | 1 |  |  |
| kubika zadaná čtyřmi pevně zadanými body | Ferguson | 0 |  |  |
| Coons | 0 |  |  |
| Bezier | 0 |  |  |
| možnost transformace kubik (modelovací matice) | | 0 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Bonus | parametrická křivka |  |  |  |
| řízení přesnosti vykreslení křivky |  |  |  |
| plocha zadaná 16 pevnými body |  |  |  |
| animace vybraného tělesa v čase |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Vlastní rozšíření | Rotace kamery | 1 | TF podle x, GH podle z |  |
| Zoom kamery | 1 | Zoom in Q, zoom out E |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |