|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky: Vytvořte program pro zobrazení jednoduché grafické scény složené alespoň ze tří těles, natočení scény a umístění těles (program je funkční a negeneruje žádné výjimky) | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (která klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavkům – uveďte vždy pokud není hodnocení 0 nebo 100 % |
|  | |  |  |  |
| Reprezentace | topologie, geometrie, rozšířený vertex | 1 |  |  |
| možnost ukládání hran i ploch | 1 |  |  |
| Transformace těles jednotlivě | translace | 1 | UP,DOWN,LEFT.RIGHT |  |
| rotace (správně kolem jednotlivých os) | 1 | X,Y,Z |  |
| zoom (scale) | 1 | M -zvětšeni, N-Změnšení |  |
| výběr aktivního tělesa | 0.8 | 1.Cube,2.Cuboid,3.Pyramid,  4-bezier surfacew  Default je CUBE | Mám to, ale neimplementoval  jsem žádné zvýraznění toho  objektu |
| Kamera | rozhlížení myší, azimut a zenit | 1 | Pohyb myší + levé tlačitko myši |  |
| pohyb vpřed, vzad, vlevo, vpravo, klávesy WSAD | 1 | WASD |  |
| Projekce | pravoúhlá | 1 | P-switch meni nimi |  |
| perspektivní | 1 | P-switch mezi nimi |  |
| Rasterizace | hran | 1 |  |  |
| ploch | 1 |  |  |
| Řešení viditelnosti | hran pomocí algoritmu Zbuffer | 1 |  |  |
| ploch pomocí algoritmu Zbuffer | 1 |  |  |
| Ořezání bez mizení entit (ne přísné) | rychlé ořezání zobrazovacím objemem | 1 |  |  |
| ořezání z – rozklad úseček/trojuhelniku | 0.5 |  | Trojúhelníky ano, úsečky jen  přísně |
| ořezání xy – při rasterizaci | 1 |  |  |
| Zobrazení drátového modelu nebo vyplněných ploch | | 1 | F-switch mezi nimi |  |
| Zobrazení povrchu | jednobarevné plochy | 1 | V |  |
| interpolace barvy určené ve vrcholech | 1 | B |  |
| mapování textury | 0 |  | zkoušel jsem to, ale absolutně  mi to nešlo |
| Zobrazení os RGB, šipka | | 1 |  |  |
| Těleso s využitím bikubické plochy | | 1 |  |  |
| Odevzdání výsledné aplikace v požadovaném formátu | |  |  |  |
| Verzování na GitLab | vytvoření privátního repozitáře + ODKAZ | 1 |  | <https://gitlab.com/>pgrf12243341/c04\_pavlik\_miroslav.git | |
| pravidelné komentované commity | 1 |  | Celkem 12 commitu |
| Bonusy | osvětlení povrchu | 0 |  |  |
| editace těles | 0 |  |  |
| animace vybraného tělesa v čase | 1 | R vypnuti / zapnuti animace |  |
| reprezentace jiné topologie než seznam trojúhelníků/hran | 0 |  |  |
| funkcionální interface pro funkci shader | 0 |  |  |
| perspektivně korektní interpolace barvy/textury | 0.5 |  |  |
| Vlastní rozšíření | UI (infopanel, buttony a combobox) | 0 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |