

Ömer Faruk Işık

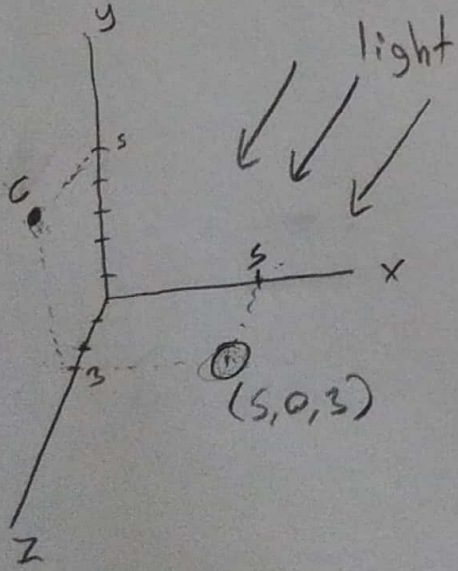
162 900 38

~~Öğretmen~~

2 - Nesneler çizilirken, nesnelerin konumları, renkleri, boyutları teker teker ve birbirlerine göre hesaplanacağı için WebGL ve OpenGL gibi pipeline kullanan sistemlerde çoklu nesnelerin hesaplanması zorlu ve uğraştırıcıdır.

Ayrıca farklı nesnelerin kendilerine ait farklı koordinat sistemleri olabekleri için animasyon oluşturmak için tüm objelere farklı koordinat sistemleri üzerinden işlem yapmak zor bir iştir.

3 -



$(1, 1, 0)$ yön lü ışınlar 1 eğim ile yüzeye çarparlar ve -1 eğim ile yansırılar.

Camcraanın bulunduđu konumdan düzleme -1 eğimli doğru çizdiğimizde enparalel noktada olan $(5, 0, 3)$ noktasına ulaşırız.

Ömer Faruk IŞIK

162 900 38

~~064~~

4- $\Delta x = 21 - 12 = 9$

$$\Delta y = 15 - 8 = 7$$

$$m = \frac{\Delta y}{\Delta x} = \boxed{\frac{7}{9} > 1}$$

$$p_0 = 2\Delta y - \Delta x = 14 - 9 = 5$$

$$2\Delta y - 2\Delta x = -4$$

$$2\Delta y = 14$$

k	p_k	(x_{k+1}, y_{k+1})
0	5	(13, 9)
1	1	(14, 10)
2	-3	(15, 10)
3	11	(16, 11)
4	7	(17, 12)
5	3	(18, 13)
6	-1	(19, 13)
7	13	(20, 14)
8	9	(21, 15)

Ömer Faruk IŞIK

162 900 38

~~ÖK~~

5- Top border:

$P_1 P_2$	$P_1 o, P_2 i$	$P_1' P_2$
$P_2 P_3$	Both inside	$P_2 P_3$
$P_3 P_4$	$P_3 i, P_4 o$	$P_3 P_4'$
$P_4 P_5$	$P_4 o, P_5 i$	$P_4' P_5$
$P_5 P_6$	$P_5 i, P_6 o$	$P_5 P_6'$
$P_6 P_1$	Both outside	none

$P_1', P_2, P_3, P_4', P_5, P_6', P_1'$

Bottom Border:

$P_1' P_2$	Both inside	$P_1' P_2$
$P_2 P_3$	Both inside	$P_2 P_3$
	" "	
	" "	

$P_1', P_2, P_3, P_4', P_5, P_6', P_1'$

Left Border:

$P_1' P_2$	$P_1' i, P_2 o$	$P_1' P_2'$
$P_2 P_3$	$P_2 o, P_3 i$	$P_2' P_3$
$P_3 P_4$	Both inside	$P_3 P_4'$
$P_4 P_5$	Both inside	$P_4' P_5$
$P_5 P_6$	Both inside	$P_5 P_6'$
$P_6 P_1$	Both inside	$P_6' P_1$
$P_1', P_2', P_3, P_4', P_5, P_6', P_1'$		

Right Border:

$P_1' P_2'$	Both inside	$P_1' P_2'$
	" "	
	" "	
	" "	
all Both inside		

$P_1', P_2', P_3, P_4', P_5, P_6', P_1'$