|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Požadavky | | Splněno  (hodnota od 0 do 1 odpovídá 0 až 100%) | Řešení ovládání (klávesa nebo GUI) | Případné komentáře k řešení požadavku |
| Vytvořte program pro zobrazení jednoduché grafické scény (program je funkční a negeneruje žádné výjimky) | | 1 |  |  |
| Reprezentace gridu | Seznam trojúhelníků | 1 | I |  |
| Pás trojúhelníků | 1 | U |  |
| Zobrazení ve formě bodů, hran i ploch | 1 | C |  |
| Tvorba scény - 6 těles definovaných funkcí | Kartézské souřadnice | 1 | M |  |
| Sférické souřadnice | 1 | M |  |
| Cylindrické souřadnice | 1 | M |  |
| Modifikace tvaru tělesa v čase | 1 |  |  |
| Dvě tělesa zobrazená zároveň | 1 |  |  |
| Transformace | Modelovací: např. translace, rotace, měřítko | 1 | LMB,RMB,MMB,X,Y(Z) |  |
| Kamera: rozhlížení myší | 1 | Myš |  |
| Kamera: pohyb pozorovatele WSAD | 1 | WSAD | LSHIFT – nahoru, LCONTROL – dolů |
| Perspektivní a ortogonální projekce | 1 | O, P | Persp. P; Orto. O |
| Normála | Výpočet derivací nebo diferencí (do poznámky uveďte, který způsob používáte) | 1 |  | Diference, numericky |
| Transformace normály při modelování | 1 |  |  |
| Zobrazení barvy na povrchu jednotlivých těles | Pozice xyz – v souřadnicích pozorovatele | 0 |  |  |
| Hloubka – informace v depth bufferu | 0 |  |  |
| Normála xyz – v soustavě pozorovatele | 1 |  |  |
| Mapovaná textura rgba | 1 |  |  |
| Souřadnice do textury uv | 1 |  |  |
| Osvětlení bez textur | 1 |  |  |
| Kompletní osvětlení s texturou | 1 |  |  |
| Vzdálenost od zdroje světla | 1 |  |  |
| Osvětlení | Bodový zdroj světla | 1 |  |  |
| Difuzní složka | 1 |  |  |
| Ambientní složka | 1 |  |  |
| Zrcadlová složka | 1 |  |  |
| Útlum prostředí | 1 | L | u\_LightMode == 6 |
| Znázornění polohy zdroje světla | 1 |  |  |
| Modifikace polohy zdroje světla | 1 |  |  |
| Reflektorový zdroj světla | 1 | B,V | u\_LightMode == 8 |
| Řízení směru a úhlu reflektoru | 1 |  |  |
| Pohyb | Pohyb objektu ve scéně | 1 |  |  |
| Pohyb světla společně s objektem | 1 |  |  |
| Pohyb světla společně s kamerou | ? |  | Světlo se samo hýbe – Je to splněno? |
| Normal mapping | Mapování normálové textury | 0,5 | K | Pokus o splnění |
| Přepočet z/do tečného prostoru (TBN matice) | 0,5 |  |  |
| Správný vizuální efekt při osvětlení | 0,5 |  |  |
| Paralax mapping (bonus) | Načtení a zobrazení výškové textury | 0,5 | K |  |
| Výpočet posunutí a správné mapování barvy | 0,5 |  |  |
| Správný vizuální efekt při osvětlení | 0,5 |  |  |
| Verzování pomocí gitu | Vytvoření privátního repositáře | 1 |  |  |
| Pravidelné komentované commity | 1 |  | <https://github.com/sakacj/PGRF3task1final> |
| Vlastní rozšíření | Reset do výchozího rozložení | 1 | R |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |