1. При помощи алгоритма Робертса изобразить два параллелепипеда.
2. При помощи алгоритма Робертса изобразить пирамиду и параллелепипед.
3. При помощи алгоритма Робертса изобразить куб и тетраэдр.
4. В трехмерном пространстве задан цилиндр. Изобразить тело, используя алгоритм художника.
5. В трехмерном пространстве задана пирамида. Изобразить тело, используя алгоритм художника.
6. В трехмерном пространстве задан конус. Изобразить тело, используя алгоритм художника.
7. В трехмерном пространстве задан цилиндр. Изобразить тело, используя алгоритм Z-буфера.
8. В трехмерном пространстве задана пирамида. Изобразить тело, используя алгоритм Z-буфера.
9. В трехмерном пространстве задан куб. Изобразить тело, используя интервальный алгоритм построчного сканирования.
10. В трехмерном пространстве задан октаэдр. Изобразить тело, используя интервальный алгоритм построчного сканирования.