* W każdym projekcie:
  + ~~jeden obiekt poruszający się (przesuwanie + obroty)~~
  + ~~kilka stałych obiektów.~~ ~~Jeden z nich gładki -~~**~~powierzchnia Beziera~~**  
    ~~W przypadku GPU powinna być "delikatna" zmiana (animacja) powierzchni poprzez zmiany punktów kontrolnych~~
  + Powierzchnia Beziera ma byc przeskalowana **niejednorodnie** do większej sceny (????)
* Jeśli nie ustalono inaczej, w każdym projekcie min 3 kamery (przełączanie):
  + ~~nieruchoma obserwująca scenę~~
  + nieruchoma śledząca ruchomy obiekt
  + ~~związana z ruchomym obiektem (FPP - First Person Perspective lub TPP - Third Person Perspective)~~
  + ~~dla~~**~~GPU~~**~~dodatkowo kamera swobodna~~
* W każdym projekcie możliwość zmiany trybu cieniowania (wypełniania trójkątów):
  + cieniowanie stałe (jeden kolor na trójkąt)
  + cieniowanie Gourauda (interpolacja kolorów z wierzchołków)
  + cieniowanie Phonga (interpolacja wektorów normalnych)
* W każdym projekcie kilka źródeł światła (min 3):
  + ~~min. jeden (CPU),~~ dwa (GPU) reflektory na poruszającym się obiekcie (np. światła samochodu)
  + **musi** istnieć możliwość zmiany (ręcznej) wzglednego kierunku świecenia reflektora/ów umieszczonego na obiekcie ruchomym
  + min. jedno (CPU) dwa (GPU) stałe (nieporuszające się) żródło światła (punktowe lub reflektor)
* W każdym projekcie:
  + mgła - płynna zmiana
  + noc/dzień
  + "zanikanie" światła wraz z odległością (tylko GPU)

* **Dodatkowo przy implementacji modelu oświetlenia:**
  + a) model oświetlenia liczony jest w układzie kamery - **(osoby o nazwiskach od A do K)**
  + b) model oświetlenia liczony jest w układzie świata - **(osoby o nazwiskach od L do Z)**

* **Proszę pamiętać o:**
  + Poprawnym potoku renderowania pod kątem transformacji  
    (Macierze modelu dla każdego obiektu, macierze widoku dla każdej z kamer, macierz rzutowania
  + Poprawnym przekształcaniu **wektora normalnego** (innym niż przekształcanie punktów!)