

Napisać jakie działania/algorytmy są wykorzystane przy rysowaniu animacji dwóch sześciątów wirujących wokół pewnej osi.

1. Wyznaczenie współrzędnych wierzchołków sześciątów
2. Wyznaczenie ścian niewidocznych za pomocą metody prostych normalnych
3. Cieniowanie ścian przy użyciu algorytmu gourauda lub phonga i metody śledzenia promieni
4. Wyznaczenie widocznych pikseli za pomocą algorytmu z-bufora
5. Wyznaczenie cieni metodą śledzenia promieni
6. Wyznaczenie bryły widzenia
7. Wyświetlenie obrazu
8. Przesunięcie punktów według wyliczonej macierzy transformacji

Opisać koncepcję programu wyjaśniającego problem rysowania odcinków

1. Możliwość wyboru kąta nachylenia odcinka
2. Płynna zmiana rozdzielczości wyświetlanego odcinka
3. Tryb krokowy pokazujący kolejne kroki rysowania odcinka
4. Animacja pokazująca rysowanie odcinka
5. Dostępne pod przyciskiem wzory/algorytmy rysowania prostych
6. tryb krokowy pokazujący kroki wyliczeń według algorytmów
7. Zaprezentowanie algorytmu anti-aliasingu
8. Możliwość wyboru algorytmu rysowania prostych (Bresenhama, funkcji liniowej)
9. Tryb prezentacyjny umożliwiający wykorzystanie programu na lekcjach, pokazach, wykładach
10. Możliwość ręcznego wprowadzenia współrzędnych wierzchołków odcinka