

2D Gledanje

tvorba scene v 2D realnih koordinatah

WC

definicija okna in obrezovanje okna

WC

definicija odprtine gledanja in preslikava v
normalne koordinate gledanja

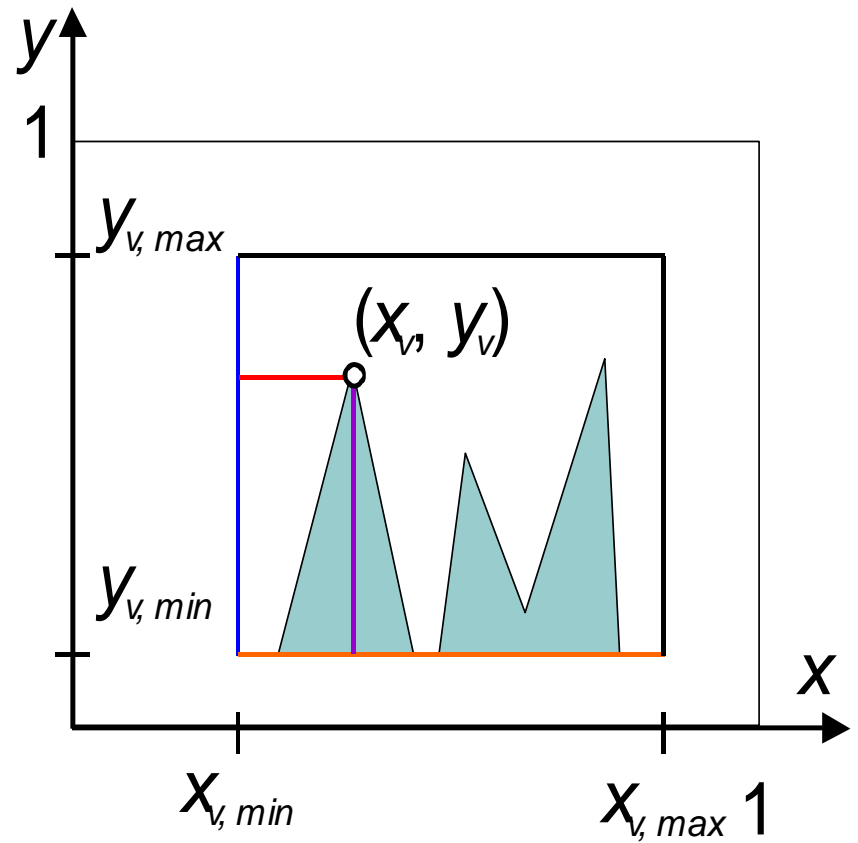
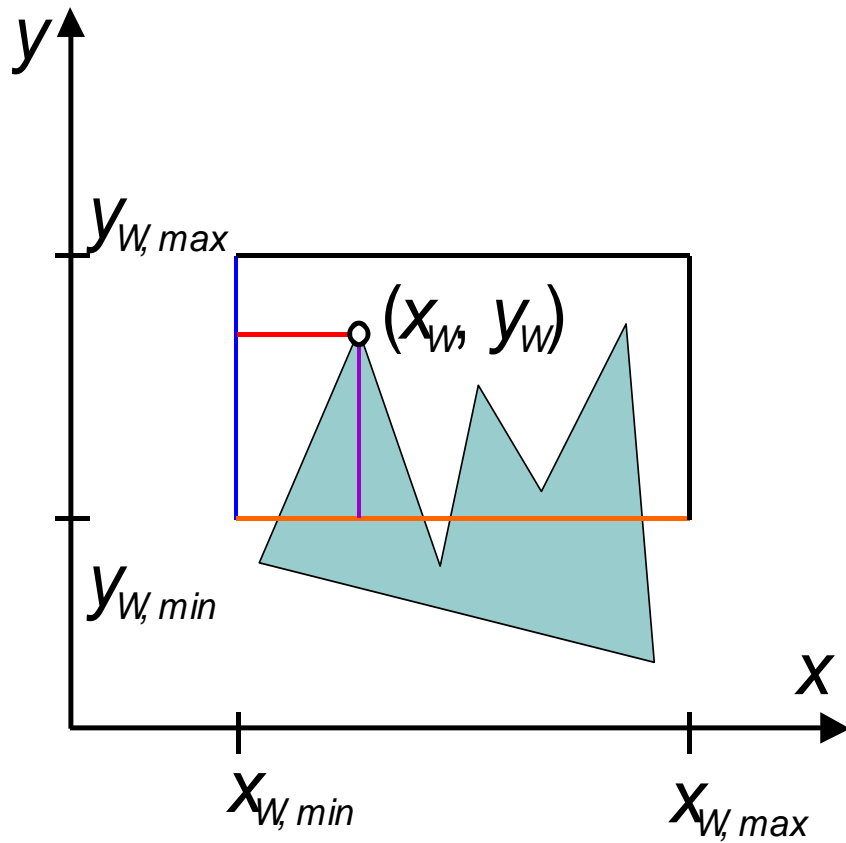
NVC

pretvorba v koordinate naprave

DC

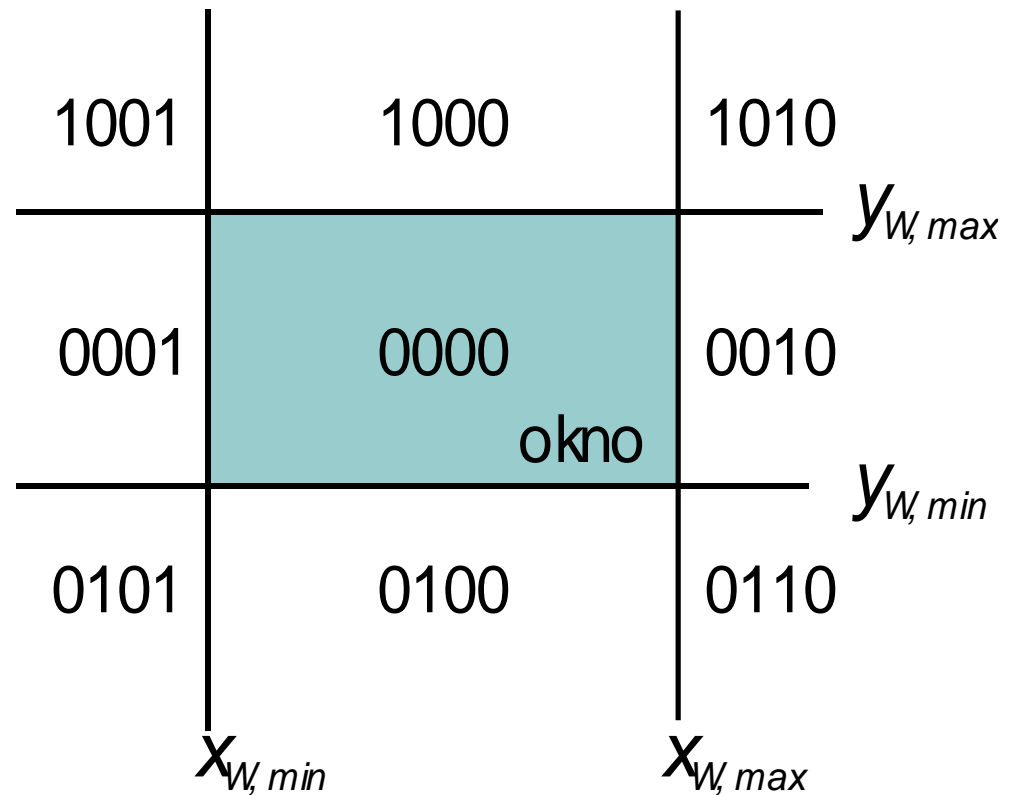


2D Gledanje



2D Gledanje

- ▶ obrezovanje točk, daljic, mnogokotnikov, krivulj, ploskev.
- ▶ Cohen-Sutherlandov algoritem za daljice.



3D Gledanje

tvorba scene v 3D realnih koordinatah (modeliranje)

WC

transformacija gledanja (premik in zasuk v položaj kamere)

VC

definicija projekcije, postavitve prostora gledanja
In obrezovanje (izbira objektiva)

VC

projekcija (fotografiranje)

PC

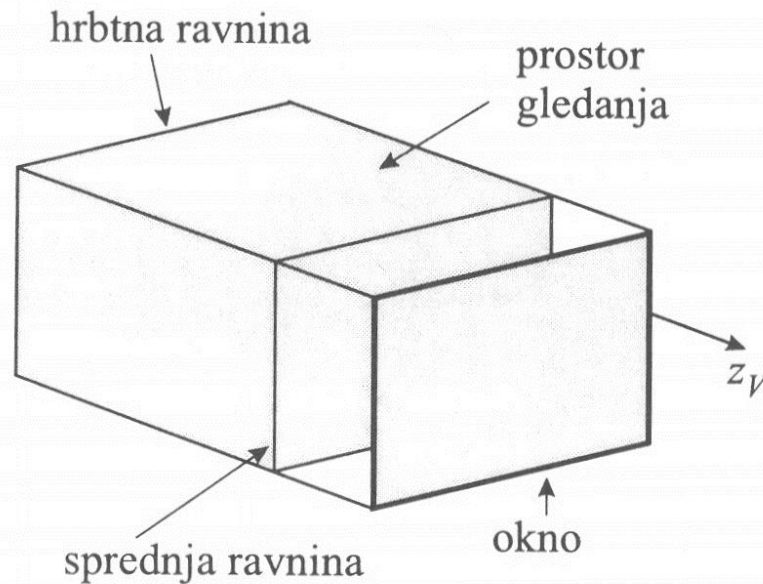
pretvorba v koordinate naprave (prikaz, tiskanje)

↓
DC

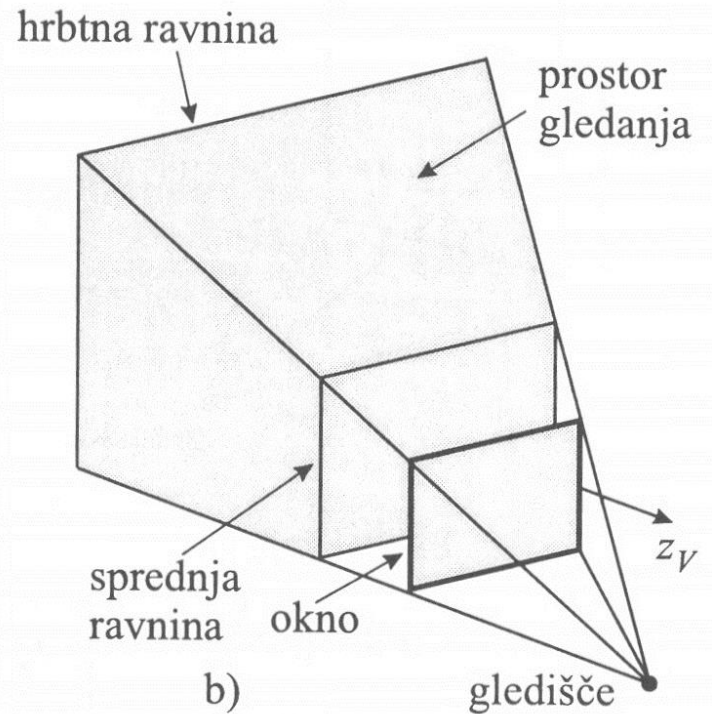


3D Gledanje

3D obrezovanje: prostor gledanja pri a) pravokotni vzporedni projekciji, b) perspektivni projekciji



a)



b)

3D Gledanje

3D obrezovanje: regije za Cohen-Sutherlandov algoritem

