

Online modelovanie a prezeranie 3D objektov

Milan Halabuk

školiťel: Mgr. David Běhal

Online modelovanie a prezeranie 3D objektov

- Prečo som si vybral práve toto
- Aké programovacie jazyky budem používať

Problémy, ktoré som vyriešil

- Reprezentácia polygónu - poľom trojíc vrcholov
- Reprezentácia polygónu v súbore - poľom vrcholov a trojuholníkov
- Otáčanie

Problémy, ktoré som čiastočne vyriešil

- Rendering – ignorovanie Z-tovej zložky vrchola
- Textúrovanie
- Interfejs appletu Modelár a appletu Prehliadač
- Štruktúra php stránky

Problémy, ktoré ešte musím vyriešiť

- Back-face culling
- Zjednotenie
- Prienik
- Rozdiel
- Komunikácia medzi apletom a servrom

Ďakujem za pozornosť