

Računarska grafika
Novembar, 2016

1. Izvesti sve transformacione matrice i napisati pseudokod programa koji:
 - a) Postavlja kameru na koordinatama (X_c , Y_c , Z_c) i usmerava je ka objektu koji je pozicioniran u koordinatnom početku.
(5 poena)
 - b) Tokom 3 sekunde pomera kameru ka objektu.
(10 poena)
 - c) Tokom približavanja objektu menja ugao sočiva kamere tako da objekat na ekranu sve vreme ostaje istih dimenzija.
(15 poena)