

שם: _____ ת.ז. _____

1. מה הסיבות ליעילות של האלגוריתם של Bressenham?

2. איזה מידע מכיל קובץ obj?

3. מה המימדים של ה-canonical view volume?

4. מה מתרחש באפקט ה-Dolly?

5. ספליין זאת פונקציה מסוג מסוים. איזה סוג?

6. מה החיסרון של אינטרפולציה בעזרת פולינומי לגרנאז'?

7. מה זה soft selection?

8. לאן מזיזים כל vertex של mesh על מנת להחליק אותו?

9. ציינו שיטה לשערוך נורמלים על vertices.

10. ציינו הבדל בין סכימת Loop לסכימת butterfly.

11. איזה color spaces אתה זוכר ומה אתה יכול להגיד עליהם?

12. מה ההבדל בין purple ל-violet?

13. מה זה dithering?

14. מה הם החלקים של toon shading?

15. תארו שיטה לרינדור שמדמה ציור במכחול.

16. הסבר מה זה backface culling.

17. מה זה painters algorithm? מתי הוא נכשל?

18. הסבירו איך עובד z-buffer.

19. מתי מתרחשת התופעה של z fighting?

20. מה הן שתי השיטות לאינטרפולציה במשולש שהוזכרו?