

**Q1:** Quan es modifica la posició de l'observador sense variar la distància al VRP, ni el VRP....



30 sec

- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | Canvia la modelView                        |  |
|  | Canvien la modelView i la projection       |  |
|  | Canvia la matriu projection                |  |
|  | No canvia cap matriu ja que la d no canvia |  |

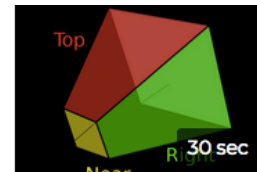
**Q2:** Quan es vol fer travelling amb la càmera seguint un objectiu, sense canviar la distància ...



30 sec

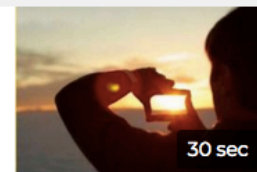
- |  |                          |  |
|--|--------------------------|--|
|  | Canvia la ModelView      |  |
|  | Canvien les dues matrius |  |
|  | Canvia la Projection     |  |
|  | No canvia cap matriu     |  |

**Q3:** Els plans de clipping es defineixen en ....



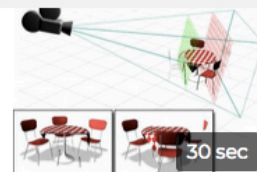
- ☐ ▲ Coordenades de món ✗
- ☐ ◆ Coordenades d'observador o de càmera ✓
- ☐ ● Coordenades de clipping o de window normalitzada ✗
- ☐ ■ Coordenades de dispositiu ✗

**Q4:** La window, en gl, es defineix....



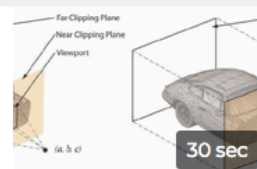
- ☐ ▲ Sempre centrada en el (0,0,0) i amb mida qualsevol ✓
- ☐ ◆ Pot estar centrada en un altre punt que no sigui el (0,0,0) ✗
- ☐ ● Sempre centrada en el (0,0,0) i entre -1 i 1 ✗

**Q5:** Els plans de retallat antero-posterior, es defineixen...



- ☐ ▲ ... amb valors negatius de z's ✗
- ☐ ◆ ... situades a les Z- i com a distàncies a l'observador ✓
- ☐ ● ... situades a les Z+ i com a distàncies a l'observador ✗
- ☐ ■ ... amb valors positius de z's ✗

**Q6:** Si es canvia el tipus de projecció de paral·lela a perspectiva...



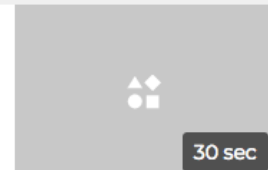
- ☐ ▲ Cal recalcular la matriu modelView ✗
- ☐ ◆ Cal recalcular la matriu projection ✓
- ☐ ● Cal recalcular les dues matrius ✗
- ☐ ■ Només cal homogeneitzar les coordenades ✗

**Q7:** Quan només es canvia la mida del viewport.....



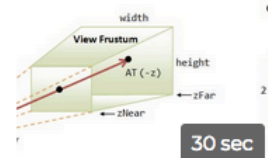
- ☐ Cal recalcular la matriu projection ✗
- ☐ Cal recalcular la matriu modelView ✗
- ☒ No cal recalcular ni la matriu projection ni la modelView ✓

**Q8:** Quan no es modifica el vector Look però canvia l'observador, sense canviar el VRP...



- ☐ Canvia la modelView ✗
- ☒ Canvien la modelView i la projection ✓
- ☐ Canvia la matriu projection ✗
- ☐ No canvia cap matriu ✗

**Q9:** El procés de normalització serveix per ....



- ☒ Optimitzar el clipping i independitzar la window de viewport ✓
- ☐ Passar a coordenades homogènies ✗
- ☐ Calcular la modelView amb el vector Look normalitzat ✗
- ☐ Independitzar l'espai de món i l'espai d'observador ✗