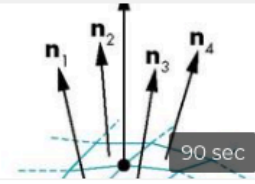


Questions (11)

[Hide answers](#)

Q1: Per calcular ràpid la normal en un vèrtex, a partir de les normals de les seves cares



☐ El millor és el model d'adjacència de cares

✗

☐ El millor és el model de vèrtexs indexats

✗

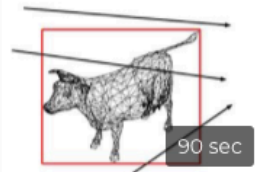
☐ El millor és el model explícit de vèrtexs

✗

☒ El millor és el model Windged Edge

✓

Q2: El model més eficient (memòria i temps) per fer el hit raig-triangle en una malla triangular?



☐ El millor és el model d'adjacència de cares

✗

☒ El millor és el model de vèrtexs indexats

✓

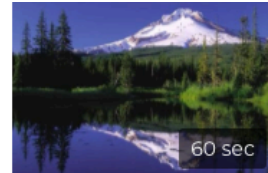
☐ El millor és el model explícit de vèrtexs

✗

☐ El millor és el model Windged Edge

✗

Q3: Si el sol és una llum blanca pura direccional, per què es veu blanca la neu de la muntanya?



▲ Per què la neu té una $K_d = (0.9, 0.9, 0.9)$



◆ Per què la neu té una $K_d = (0.0, 0.0, 0.0)$



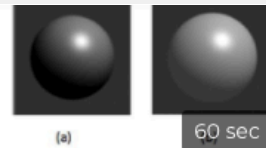
● Per què la neu té una $K_s = (1.0, 1.0, 1.0)$



■ Per què és directament la llum del sol



Q4: Com és la llum ambient en les següents imatges?



▲ (a) $I_a = (0, 0, 0)$; (b) $I_a = (0.8, 0.8, 0.8)$



◆ (a) $I_a = (0.8, 0.8, 0.8)$; (b) $I_a = (0.0, 0.0, 0.0)$



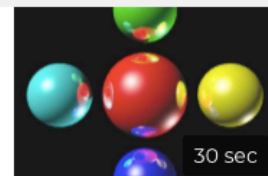
● La I_a és la mateixa en (a) i en (b) $I_a = (0.2, 0.2, 0.2)$



■ La I_a és la mateixa en (a) i en (b) $I_a = (1.0, 1.0, 1.0)$



Q5: Si es té llum ambient global i un focus puntual, calcular la reflexió **especular directa** es basa



▲ En la llum ambient.



◆ En la font de llum puntual i el vector de visió



● En la llum ambient i la font de llum puntual



■ Ni la llum ambient ni la font de llum puntual



Q6: Si es té la llum ambient global i un focus puntual, el càlcul de la reflexió **difusa** considera



30 sec

☐ La llum ambient global

✗

☐ La font de llum puntual

✗

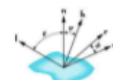
☒ La llum ambient global i la font de llum puntual

✓

☐ Ni la llum ambient global ni la font de llum puntual

✗

Q7: En el model de Blinn-Phong, es modelen les reflexions **directes** amb ...



$$I = k_d I_a \cdot L \cdot N + k_s I_s (N \cdot H)^p + k_a I_a$$

$$H = (L + V) / |L + V|$$

30 sec

☒ .. els dos primers termes de la suma

✓

☐ .. el tercer terme de la suma

✗

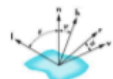
☐ .. el segon terme de la suma

✗

☐ .. el primer i el tercer termes de la suma

✗

Q8: En el model de Blinn-Phong, es modelen les reflexions **difuses** amb ...



$$I = k_d I_a \cdot L \cdot N + k_s I_s (N \cdot H)^p + k_a I_a$$

$$H = (L + V) / |L + V|$$

30 sec

☐ ..el terme on surt I_d i el terme on surt I_s

✗

☐ .. el terme on surt I_a

✗

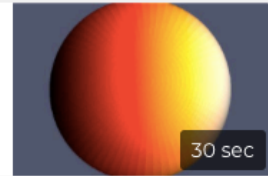
☐ .. el terme on surt I_s

✗

☒ .. el terme on surt I_a i el terme on surt I_d

✓

Q9: Quin tipus de shading poligonal s'ha aplicat a aquesta esfera?



▲ Gouraud

✗

◆ Flat

✓

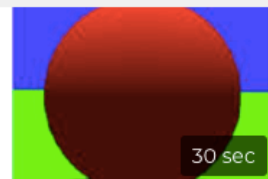
● Phong

✗

■ Cap

✗

Q10: Quan es calcula la intersecció del raig ombra...



▲ Cal posar com t_{min} a 0.0 i t_{max} a l'infinit

✗

◆ Cal posar $t_{min}=0.0$ i $t_{max}= \text{distància}(\text{punt}, \text{posicio llum})$

✗

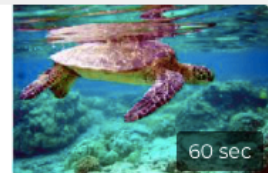
● Cal posar $t_{min}=\text{epsilon}$ i $t_{max}= \text{distància}(\text{punt}, \text{posicio llum})$

✓

■ Cal posar $t_{min}=\text{epsilon}$ i $t_{max}=\text{infinit}$

✗

Q11: Cal es calcula el raig transmés i hi ha reflexió total interna...



▲ Es retorna k_t com a contribució del raig

✗

◆ Es retorna k_d com a contribució del raig

✗

● Es retorna fals

✗

■ Es retorna k_s com a contribució del raig

✓