

Ivan Jukic

1. Rezluka vertexa u CPU i GPU, kako se radi interpretacija jednih u druge.
2. Prostori u 3D
3. Kako se određuje osvjetljenost na površini materijala. (obavezno spomeni 3 osvjetljenja: ambijentno, difuzno, raspršeno).

Ivo Leko

1. Tri glavna dijela Direct3D-a i opisat svaki (dakle device, devicecontext, swap chain). Glavne njihove funkcije u kodu (za context je draw, za swapchain present).
2. Opisati vertex shader. Dakle kako ga dobijamo, čemu služi (obrađuje i postavlja jedan po jedan vertex). Koliko puta se kompajlira? Dva puta!!! Prvo u byte kod, a prilikom izvršavanja u binarni za točno određeni grafički cip.
3. Kako se shaderi spajaju na pipeline? Dakle isprogramiraju kroz hlsl jezik, kompajliraju i onda bindaju i tako to...

Ante Braovic

Prostori u 3D (model, world, view, projection)

Kako postavimo kameru (isprica kod kamere iz engine)

Kako prinosimo događaje na gpu (priko context buffer)

Ante Dagelic

1. razlika između vertexa u CPU i GPU, pa sada tu sve u detalje, šta je minimum, kako spajamo, čemu to sve uopće, kako potvrđujemo bla bla
2. programirabilni i konfigurabilni dijelovi pipelinea, koji su jedni koji su drugi, koja je razlika, kako točno na koji utječemo bla bla
3. svjetlo, kako ga simuliramo, koja sve postoje, kako simuliramo materijal, interakciju sa materijalom bla bla bal