

3. Preverjanje znanja - Računalniška grafika (20.1.2011)

Čas za opravljanje preverjanja: 25 min
Skupno je možnih 13 točk.

1. Naloga (1 točka)

Pri bitnem besedilu v OpenGL-u uporabljamo:

- a) sferično lepljenje tekstur
- b) prostorsko lepljenje tekstur
- c) ravninsko lepljenje tekstur
- d) cilindrično lepljenje tekstur

2. Naloga (1 točka)

Koliko preverjanj trkov bo v primeru 8 sfer izvedel "brute-force" algoritem detekcije trkov?

3. Naloga (1 točka)

Katera tehnika uporabe tekstur spreminja tudi obris predmeta, odmiki ali izbokline?

4. Naloga (2 točki)

Problem kardanske zapore lahko odpravimo tako da rotacije objektov predstavimo z:

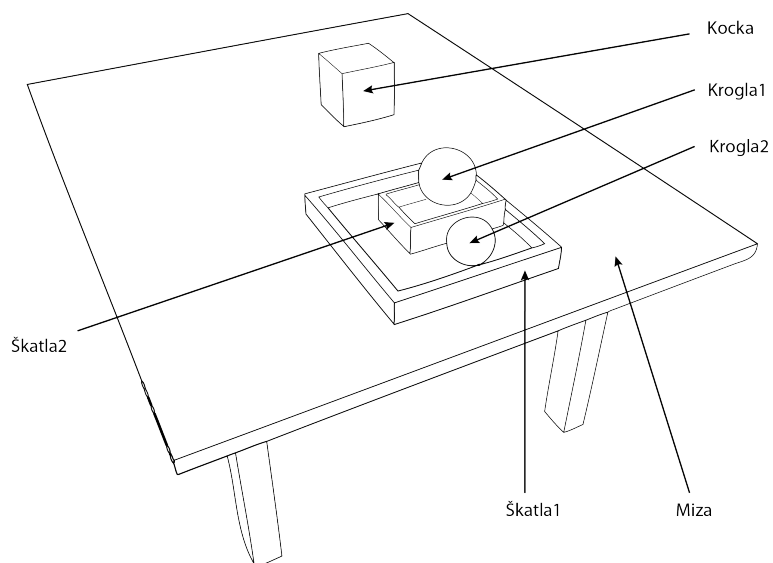
- a) Eulerjevimi koti
- b) kvaternioni
- c) koti pitch, roll, yaw
- d) rotacijsko osjo in kotom

5. Naloga (2 točki)

Naštej 3 načine interpolacije tekslov:

6. Naloga (3 točke)

Glede na interakcijo človeka s prostorom sestavi ustrezen scenski graf objektov na podani sliki:



7. Naloga (3 točke)

Glede na naravo gibanja sestavi ustrezen scenski graf za animacijo objektov na podani sliki.

