

V katerem barvnem prostoru se prikazujejo barve na zaslonu?

- a) CIE xyY
- b) CIE $L^*a^*b^*$
- c) **RGB**
- d) CIE XYZ
- e) **sRGB**

Kakšen je vidni prostor pri enotočkovni perspektivni projekciji?

- a) kvader
- b) **prirezana štiristrana piramida**
- c) prirezan stožec
- d) prirezana tristrana piramida

Kakšen je vidni prostor pri pravokotni projekciji?

- a) prirezan stožec
- b) prirezana štiristrana piramida
- c) **kvader**
- d) valj

Katerega izmed barvnih sistemov uporablja OpenGL?

- a) **HSV**
- b) **RGB**
- c) **HSL**
- d) CMYK

Fiksni cevovod OpenGL za izračun barve na površini trikotnika uporablja:

Interpolacijo barv v presečiščih.

Kaj interpolira Phongova interpolacija in kaj Gouraudova?

Phongova interpolira normale med ogljišči, Gouraudova pa barve med ogljišči.

Kaj je značilno za monokromatski vir svetlobe?

To je svetloba z eno samo valovno dolžino – je enobarvna.

Koliko kontrolnih točk potrebujemo za opis bikubične Bezierove krpe in katere izmed njih se interpolirajo in katere aproksimirajo?

Potrebujemo 16 točk, nobena izmed njih pa se ne iterpolira/aproksimira.

Katere osnovne tipe virov svetlobe pozna OpenGL?

Točkovni, usmerjeni, reflektorski.