

1. Sto je od navedenog OpenGL primitiv?

- a) **GL\_TRIANGLE\_STRIP**
- b) GL\_TEAPOT
- c) GL\_SPHERE
- d) GL\_FROG

2. Pitanje u stilu sto vrijedi blabla nesto nesto baricentricne kordinate?

- a) **centar mase**
- b) srediste upisane kruznice
- c) srediste opisane kruznice
- d) nesto

3. Koji je kut bitan kod empirijskog izracuna difuzne komponente?

- a) **kut između normale na površinu i vektora prema izvoru**
- b) kut između vektora prema promatraču i vektora prema izvoru
- c) kut između vektora prema promatraču i normale
- d) kut između normale na površinu i vektora reflektirane zrake

4. Watkinsov postupak, koliki je broj segmenata?

- veći od 1**
- manji od 1
- 0
- proizvoljan broj

5. BSP sortiranje (redosljed crtanja), ako je ociste s pozitivne strane brida, koji je redosljed?

**lijevo(negativna strana), korijen, desno(pozitivna strana)**  
kombinacije ovog gore (korijen-desno-lijevo, desno-korijen-lijevo, korijen-lijevo-desno)

6. Topoloske koordinate tijela zadnog poligonalnom mrezom su:

**? ne znam točan odgovor!**

x, y, z  
vrhovi i..  
koordinate polovista necega....

7. U subtraktivnom sustavu boja komponenta cyan (tirkizno plava) apsorbira:

- a) magentu(ljubicastu), a reflektira crvenu i zutu
- b) crvenu, a reflektira žutu i plavu
- c) zelenu, a reflektira crvenu i plavu
- d) **crvenu, a reflektira zelenu i plavu** (reflektira sebe, cyan = plava + zelena)

8. U postupku isijavanja ako pomaknemo objekt ne moramo ponovno odrediti:

- a) svojstva površina objekata
- b) **faktore utjecaja** (tesko se racuna, ne treba ponovno racunati kod promjene pogleda, samo prvi put u ravnotezi)
- c) projekcije na polukocke iznad krpica
- d) sve slikovne elemente u ravnini prikaza

9) U pokusu podudaranja boja:

- a) moguće su negativne komponente plave boje
- b) moguće su negativne komponente žute boje
- c) moguće su negativne komponente crvene boje ??

**d) cilj je podudariti ispitni šareni uzorak s ekvivalentnim uzorkom – ALI nisam sigurna**

10. Kod preslikvanja teksture Mip-mape se koriste zbog:

- a) konkavnih dijelova objekta
- b) pomrčine Sunca
- c) **neželjenih učinaka uslijed diskretizacije teksture (sprječavanje aliasinga)**
- d) prozirnosti pojedinih dijelova teksture

11. U postupku Mapa sjene potrebno je odrediti:

- a) siluete objekata gledano iz izvora
- b) podjelu scene na krpice
- c) udaljenosti svih površina gledano iz ishodišta
- d) udaljenosti svih površina gledano iz izvora

12. Postupak praćenja zrake (ray tracing) ne omogućava:

- a) detekciju kolizije
- b) prikaz bačenih sjena
- c) zrcaljenje jednog objekta u drugom
- d) **prikaz polusjena**