rincewind:

1. Bojanje konveksnog poligona, algoritam Cyrus Beck, usporedba.  
2. Crtanje BSP stabla, primjena BSP stabla.  
  
Za BSP stabla je ispitivala sve, kako se gradi stablo, kako su zapisani bridovi, kako se ide po stablu i crta scena, kako to izgleda u 3D prostoru, što kada se objekti miču, itd.  
  
Kod bojanja poligona je ispitivala isto standardno, kao s labosa, lijevi i desni bridovi, lijevo i desno sjecište, kako se u 3D određuju potencijalno ulazni i potencijalno izlazni, onda potpitanja: jednadžba pravca u 3D prostoru, sjecište ravnine i pravca, itd.  
  
Uglavnom, ništa prestrašno, vrlo je strpljiva i pomaže potpitanjima kad se nečega ne možete sjetiti, i bitno je ne blenuti kao tele kad nešto ne znate, nego razmisliti i sam donositi zaključke, da vidi da kužite o čemu je riječ.  
-----------------------------------------  
-

govnar smrti:

1. Zašto je kod perspektivne projekcije pogrešno interpolirana z koordinata i kako ju ispravno interpolirati.   
2. Veza između homogenog i radnog sustava. Veza između koordinata i derivacija u radnom i homogenom prostoru.  
  
Na prvom sam baljezgao općenito o perspektivnoj projekciji, pokazao u čemu je točno problem kod interpoliranja z koordinate i kako se to riješava(3. prezentacija, 40. i neki slajd).  
U drugom sam isto bezveze pričao zašto je potrebno uvesti homogenu točku. Ovo sa derivacijom sam rekao da je to bitno kod razlomljenih funkcija i to je uglavnom to.  
------------------------------------------  
-

akrizman:

Inace moja pitanja su prvo vezano za modeliranje objekata, indeksirani pristup i kak se to sve zapisujes i krilati brid. A drugo je bezierova povrsina i krpice. I sto je direktrisa i generatrisa.  
--------------------------------------------  
-

zok988:

1. Transformacije, perspektivna projekcija, transformacije pogleda  
2. Bezierove krivulje, De Castelau-ov oblik  
-----------------------------------------  
-

\_snjeguljica\_

1. 2D i 3D primitivi u računalnoj grafici  
2.Watkinsov postupak, pokazati na primjeru probadanja dva trokuta  
----------------------------------------  
-

soulseeker:

1. Phongov model osvjetljenja, sve komponente i formule  
2. preslikavanje tekstura na poligon (MIP mape ako se ne varam i algoritam iz skripte str. 196), preslikavanje kada je tekstura znatno veća(prosjek intenziteta) ili znatno manja od poligona(bilinearna interpolacija za 4 točke), preslikavanje se odvija u projekcijskoj ravnini  
3. Linearna i bilinearna interpolacija formula s predavanja V(u,v) =...  
  
Kolega je još imao GAMUT trokut u kromatskom dijagramu iz poglavlja boje iz skripte.  
-----------------------------------------------  
-

Picard:

min max provjere kod određivanja preklapanja poligona, daljnje proširenje algoritma.  
testiranje boja pri izradi rgb težinskih funkcija (po ljudskoj percepciji) u grafu boje, GAMUT trokut u Kromatskom dijagramu. Što je to GAMUT uređaj.  
-----------------------------------------------  
-

valdyr:

1. koje sve spremnike za slike ima OpenGL i čemu koji služi,  
2. linearna transformacija i bilinearna transformacija. navedite neki primjer za bilinearnu transformaciju  
  
i još me je prof pitala za prvo pitanje kako se generira slika na graf. kartici i zašto nam onda treba double buffer, te za ovo drugo pitanje što ako rotiramo poligon nekako drugačije hoće li i onda raditi ispravno bilinearna transformacija  
---------------------------------------------  
-

karmen:

1. Postupci sjenčanja, navest ih i razlike izmedeu njih. (podpitanja- razlika globalnih i lokalnih načina osvjetljavanja, nesto rec o postupku pracenja zrake i postupku bacanja zrake te o postupku isijavanja)  
2. Algoritam Cohen Sutherland - objasnit kak se dijeli podrucje, te pokazat kad je trivijalno kad odsjecanje te koje su sve moguce varijante di pravci prolaze, objasnit redosljed u algoritmu