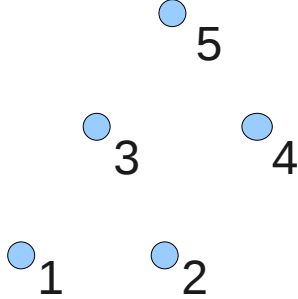


## Examen de COGA de febrero de 2009

1. Terminales raster. Concepto de pixel. Memoria de refresco. Color. Profundidad de color.
  2. Haz un esquema del proceso de visualización. Explica cada elemento.
  3. Qué es el modelo poliédrico. Qué se debe tener en cuenta.
  4. Qué se obtiene a partir de los siguientes puntos si se ejecutan los siguientes comandos con `glPolygonMode(GL_FRONT, GL_FILL);`
    1. `glBegin(GL_TRIANGLES);`
      1. Secuencia 1,2,3,4,5
      2. Secuencia 3,2,1,3,4,5
      3. Secuencia 2,1,3,4,3,2,3,5,4
    2. `glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP);`
      1. Secuencia 1,2,3,4,5
      2. Secuencia 2,1,3,4,5
- 
5. Tenemos una bici por piezas. Todos sus elementos están centrados en el origen y tienen tamaño unitario. El cuadro mide 1.2 y la rueda 0.6. La rueda se sitúa a 0.7 metros del eje X respecto al origen del cuadro y gira a 0,3 radianes pro segundo. Indica la secuencia de instrucciones para dibujarla.
  6. Dada la cara definida por los puntos (2,0,0), (3,0,0), (3,0,-1) y la partícula situada en (0,3,0) supuestamente puntual y desplazada en la dirección (-1,-1,0)
    1. ¿Chocará con el plano que contiene la cara?
    2. ¿Y con la cara?