

Examen de CoGa Julio 2011

12 de enero de 2012

1. Si dispones de 3MB es posible utilizar una resolución de 1280x1024 en TrueColor
2. Técnicas de texturizado
3. Diferencias entre:
 - Bounding-Box
 - Spacial partition
 - Representación de superficie
4. Como podemos representar un poliedro
5. Diferencias entre iluminación local e iluminación global
6. Iluminación especular. Ecuación general
7. Diferencias entre sombreado FLAT y sombreado GOURAUD. Problemas
8. Como se introduce atenuación en la atmósfera en un modelo de iluminación?
9. Escribe el código para pintar esta figura usando triángulos
10. Escribe el código para pasar de la figura de la izquierda, a la de la derecha

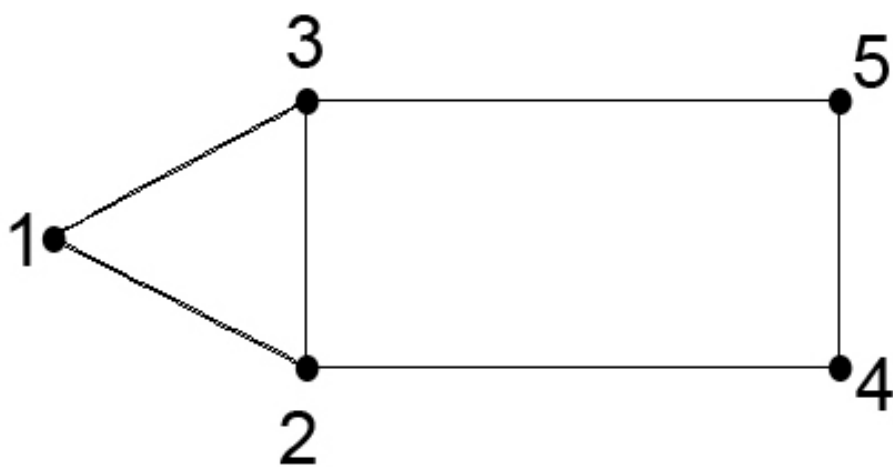


Figura 1: Ejercicio 9

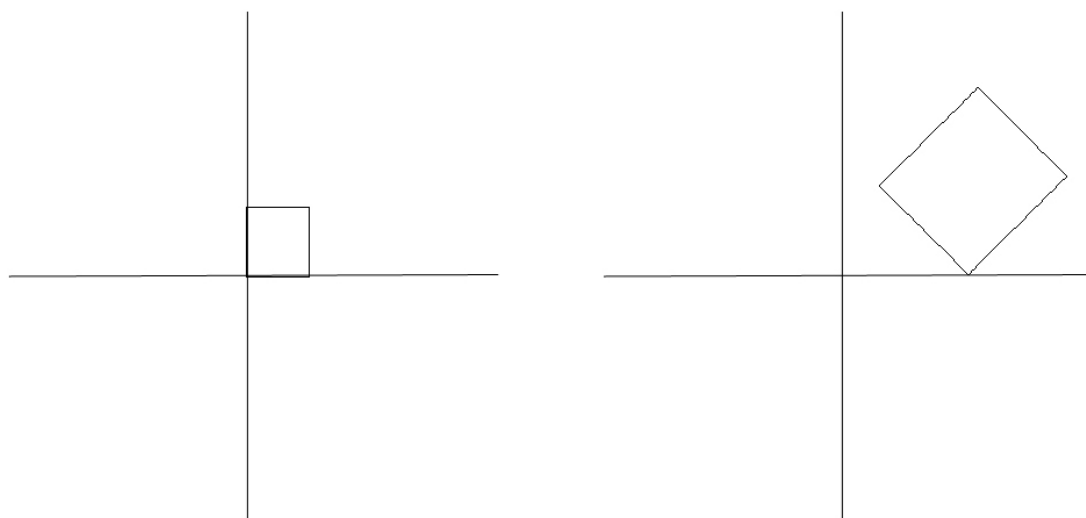


Figura 2: Ejercicio 10