

Nom i Cognoms:

Exercici 1 (1 punt)

Completa el següent codi GLSL (vigila la sintaxi!):

- (a) Funció que donat un vèrtex (en *eye space*) i una llum posicional, retorna el vector unitari L (també en *eye space*) que cal per calcular la il·luminació:

```
vec3 lightVector(vec3 vertex, gl_LightSourceParameters light)
{
    
}
```

- (b) Il·luminació bàsica a nivell de fragment:

```
// Vertex shader
varying vec3 normal;

void main() {
    normal =
    gl_Position =
    gl_FrontColor = gl_Color;
}

// Fragment shader
varying vec3 normal;

void main() {
    gl_FragColor = normal.z * gl_Color;
}
```

- (c) Completa aquest shader per tal que calculi el color del fragment com el color del texel que indiquen les seves coordenades de textura (texture unit 0):

```
uniform sampler2D sampler;

void main(void) {
    gl_FragColor =
}
```

Exercici 2 (1 punt)

Completa el geometry shader d'aquest programa perquè, a més a més de l'objecte 3D, dibuixi la seva reflexió respecte el pla horizontal $Y=0$ (veure figura).

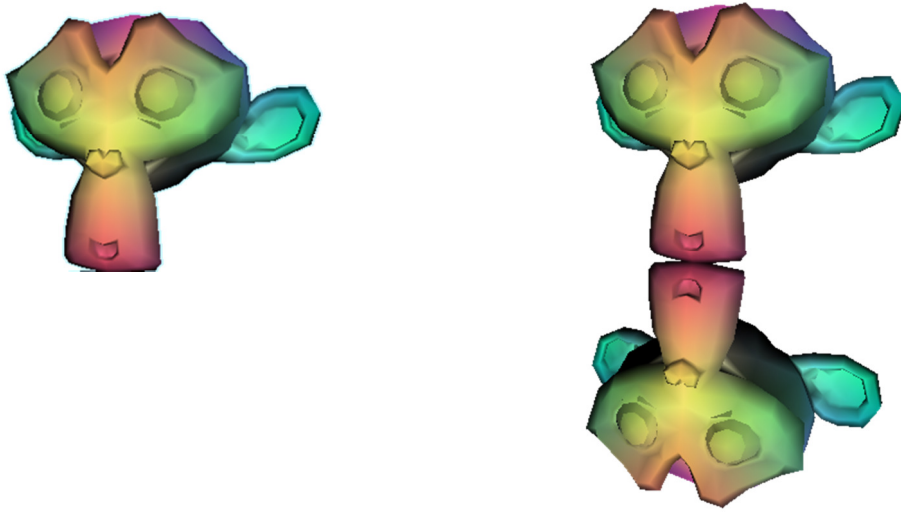


Figura 1. Resultat amb els shaders que us proporcionem (esquerra) y resultat desitjat (dreta).

Vertex shader (no cal modificar-lo):

```
void main()
{
    gl_Position    = gl_Vertex;
    gl_FrontColor  = gl_Color;
}
```

Geometry shader (a completar):

```
void main( void )
{
    for( int i = 0 ; i < 3 ; i++ )
    {
        gl_FrontColor = gl_FrontColorIn[ i ];
        gl_Position   = gl_ModelViewProjectionMatrix * gl_PositionIn[i];
        EmitVertex();
    }
    EndPrimitive();
```

```
EndPrimitive();
}
```

Exercici 3 (1 punt)

La següent figura mostra un quadrat texturat que ocupa tot un viewport de 1024x1024 pixels. La textura utilitzada és similar a la de la figura. Indica el valor de les següents derivades parcials, on s i t són directament les coordenades de textura interpolades al fragment:

(a) $\frac{\partial s}{\partial x} =$

(b) $\frac{\partial t}{\partial y} =$

**Exercici 4 (1 punt)**

Tenim una aplicació que implementa oclusió ambient i obscuràncies. L'aplicació no fa servir cap estructura de dades per accelerar els càlculs d'intersecció raig-escena.

(a) Què creus que s'executarà més ràpid a l'aplicació, el càlcul de l'oclusió ambient o el càlcul de les obscuràncies?

(b) Per què?

Exercici 5 (1 punt)

(a) Quan es pot produir el fenomen de reflexió total?

(b) Quines equacions permeten calcular la proporció de llum reflectida i la proporció de llum transmesa, quan la llum incideix en la superfície de separació entre dos medis?

(c) Explica què és l'angle crític

(d) Indica quin valor de l'angle d'incidència maximitza la proporció de llum transmesa quan aquesta passa de l'aire al vidre.

$\theta_i =$

Exercici 6 (1 punt)

Aquest fragment de codi per generar reflexions és incomplet:

// 1. Dibuixem el mirall a l'stencil buffer

```
glEnable(GL_STENCIL_TEST);  
glStencilFunc(GL_ALWAYS, 1, 1);  
glStencilOp(GL_KEEP, GL_KEEP, GL_REPLACE);  
glDepthMask(GL_FALSE); glColorMask(GL_FALSE...);  
dibuixar(mirall);
```

// 2. Dibuixem els objectes en posició virtual

```
glDepthMask(GL_TRUE); glColorMask(GL_TRUE...);  
glStencilFunc(GL_EQUAL, 1, 1);  
glStencilOp(GL_KEEP, GL_KEEP, GL_KEEP);  
glPushMatrix();  
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, pos);  
glCullFace(GL_FRONT);  
dibuixar(escena);  
glPopMatrix();
```

// 3. Dibuixem el mirall semitransparent

```
glDisable(GL_STENCIL_TEST);  
glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, pos);  
glCullFace(GL_BACK);  
dibuixar(mirall);
```

// 4. Dibuixem els objectes reals

```
dibuixar(escena);
```

(a) Quina crida OpenGL (relacionada amb les matrius de transformació geomètrica) manca?

(b) On caldria afegir-la (ho pots indicar al codi amb una fletxa)

Exercici 7 (1 punt)

Un company vostre ha fet servir aquest codi per visualitzar l'escena amb VBO.

```
void Object::render() {  
  
    ...  
    glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER, verticesID);  
    glBufferData(GL_ARRAY_BUFFER, verts);  
    glBindBuffer(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, indicesID);  
    glBufferData(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, indices);  
  
    glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER, id);  
    glVertexPointer(3, GL_FLOAT, 0, (GLvoid*) 0);  
    glEnableClientState(GL_VERTEX_ARRAY);  
  
    glBindBuffer(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, id);  
    glDrawElements(GL_TRIANGLES, n, GL_UNSIGNED_INT, (GLvoid *) 0 );  
  
    glDisableClientState(GL_VERTEX_ARRAY);  
    glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER, 0);  
    glBindBuffer(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, 0);  
  
}
```

Tot i que li funciona, no ha aconseguit millorar gens el rendiment respecte els VAs. Què creieu que ha fet malament?

Exercici 8 (1 punt)

En quins d'aquests casos us poden ser útils les funcions dFdx() i dFdy() de GLSL? Indica-ho amb UTIL / NO UTIL.

- (a) Per emular de forma aproximada el funcionament de glPolygonOffset.
- (b) Per calcular manualment, al fragment shader, quin nivell de detall (LoD) es necessita quan es fa servir mipmapping.
- (c) Per calcular la component especular de la il·luminació.
- (d) Per calcular qualsevol derivada parcial en un vertex shader

Exercici 9 (1 punt)

Completa aquest codi que implementa ombres per projecció amb stencil buffer:

```
// 1. Dibuixa el receptor al color buffer i al stencil buffer
```

```
glEnable(GL_STENCIL_TEST);
```

```
glStencilFunc(          , 1, 1);
```

```
glStencilOp(GL_KEEP, GL_KEEP,          );
```

```
dibuixa(receptor);
```

```
// 2. Dibuixa oclusor per netejar stencil a les zones a l'ombra
```

```
glDisable(GL_DEPTH_TEST);
```

```
glColorMask(GL_FALSE, ... GL_FALSE);
```

```
glStencilFunc(          , 1);
```

```
glStencilOp(GL_KEEP, GL_KEEP, GL_ZERO);
```

```
glPushMatrix(); glMultMatrixf(MatriuProjeccio);
```

```
dibuixa(oclusor);
```

```
glPopMatrix();
```

```
// 3. Dibuixa la part fosca del receptor
```

```
glEnable(GL_DEPTH_TEST);
```

```
glDepthFunc(GL_LEQUAL);
```

```
glColorMask(GL_TRUE, ... , GL_TRUE);
```

```
glDisable(GL_LIGHTING);
```

```
glStencilFunc(          , 1);
```

```
Dibuixa(receptor);
```

```
// 4. Dibuixa l'oclusor
```

```
glEnable(GL_LIGHTING);
```

```
glDepthFunc(GL_LESS);
```

```
glDisable(GL_STENCIL_TEST);
```

```
Dibuixa(oclusor);
```

Exercici 10 (1 punt)

Indica, per cadascun d'aquests mètodes de filtrat, **quants nivells de mipmap** s'han de consultar per calcular el color de la mostra.

- (a) GL_NEAREST
- (b) GL_LINEAR
- (c) GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST
- (d) GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR

Preguntes per a l'avaluació de les competències transversals

Pregunta 1

L'article *Principles and Applications of Computer Graphics in Medicine* menciona els tres aspectes bàsics que ha de tenir una aplicació mèdica en general, i les aplicacions per l'entrenament quirúrgic (surgery simulation) en particular. Quins són aquests tres factors?

- (a) Realista, assequible, validada
- (b) Realista, assequible, simulació acurada de la interacció de la llum amb l'escena
- (c) Realista, assequible, framerate superior a 60 fps
- (d) Realista, assequible, hàptica

Pregunta 2

A què fa referència el terme *haptic*?

- (a) Interacció en aplicacions mèdiques
- (b) Interacció explícita
- (c) Manipulació d'objectes deformables
- (d) Realimentació tàctil

Pregunta 3

La visualització de dades de volum en aplicacions mèdiques requereix un cert procés de preparació i pre-procés de les dades. Quina és la etapa d'aquest preprocés que segueix típicament al filtrat?

- (a) Compressió
- (b) Segmentació
- (c) Texturació
- (d) Estructuració

Pregunta 4

Indica al menys un parell de tècniques d'adquisició de dades de volum en medicina.