

MI IZ OSNOVA VIRTUALNIH OKRUŽENJA 2011./2012.g.

1. Detaljno objasni model phongovog osvjetljenja (formula i skice). (3 boda)
2. Definiraj smik, translaciju, skaliranje i rotaciju, te ispiši matrične 2D oblike (P_x , P_y) (4 boda)
3. Definiraj homogene koordinate, objasnite za što se koriste. Objasni translaciju u 3D pomoću homogenih koordinata (matrice) (3 boda)
4. Objasni kako bi rotirao neš oko osi r za kut θ (3 boda)
5. Objasni ortografsku i perspektivnu projekciju te kad su jednake i njihove matrice. (4boda)
6. Objasni obujmice i za što se koriste te nabroji par primjera (3 boda)
7. Objasni princip praćenja zrake (3 boda)
8. Nabroji faze grafičkog podsustava (vodoprotoknog...) te ukratko objasni svaku od njih (4 boda)
9. Objasni princip Z-spremnika (3 boda)
10. (Anti)aliasing u kontekstu vektorske grafike objasni te kako se ispravlja (3boda)

Napomena: Jedan od zadataka (4,6,7) zapravo nosi 4 boda... samo se ne mogu sjetiti koji