

# Osnove virtualnih okruženja – pitanja s pismenih i usmenih ispita (FER1)

---

- 1) Što je virtualni predmet i virtualna scena? (str. 3.)
- 2) Objasniti razliku između *offline* i *realtime* grafike. (str. 5.)
- 3) Navesti dobre i loše strane prikaza geometrije poligonima. (str. 20.)
- 4) Opisati sustave čestica. (str. 25.)
- 5) Skicirati i opisati model kamere. (str. 26.)
- 6) Što radi izračun osvjetljenja? (str. 27.)
- 7) Opisati Phongov model loklanog osvjetljenja. (str. 29.)
- 8) Nacrtati struktru grafa scene za zadani primjer. (pr. str. 67.)
- 9) Navesti tri vrste transformacija. (str. 79.)
- 10) Quaternion i slerp - napisati jednadžbe. (str 86./87.)
- 11) Objasniti metodu praćenja zrake (engl. *ray tracing*). (str. 35.)
- 12) Teksturiranje - u,v koordinate. (str. 50.)
- 13) Što je *Z-buffer* i kako radi? Opisati na primjeru zadane scene. (str. 59.)
- 14) Navesti tri vrste ulaznih jedinica u virtualnoj stvarnosti. (str. 165.)
- 15) Kako radi odabir predmeta bacanjem zrake i iscrtavanjem? (str. 167./168.)
- 16) Opisati EM slijednike. (str. 199./200.)