

### 3. Preverjanje znanja - Računalniška grafika (20.1.2011)

Čas za opravljanje preverjanja: 25 min  
Skupno je možnih 13 točk.

#### 1. Naloga (1 točka)

Pri bitnem besedilu v OpenGL-u uporabljamo:

- a) sferično lepljenje tekstur
- b) prostorsko lepljenje tekstur
- c) **ravninsko lepljenje tekstur**
- d) cilindrično lepljenje tekstur

#### 2. Naloga (1 točka)

Koliko preverjanj trkov bo v primeru 8 sfer izvedel "brute-force" algoritem detekcije trkov?

---

$8 \cdot 7 = 56$  ali pa  $8 \cdot 7 / 2 = 28$

---

#### 3. Naloga (1 točka)

Katera tehnika uporabe tekstur spreminja tudi obris predmeta, odmiki ali izbokline?

---

odmiki

---

#### 4. Naloga (2 točki)

Problem kardanske zapore lahko odpravimo tako da rotacije objektov predstavimo z:

- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| a) Eulerjevimi koti         | -kvarternioni             |
| b) kvaternioni              | -rotacijsko osjo in kotom |
|                             | ne vem kaj je prav        |
| c) koti pitch, roll, yaw    |                           |
| d) rotacijsko osjo in kotom |                           |

#### 5. Naloga (2 točki)

Naštej 3 načine interpolacije tekslov:

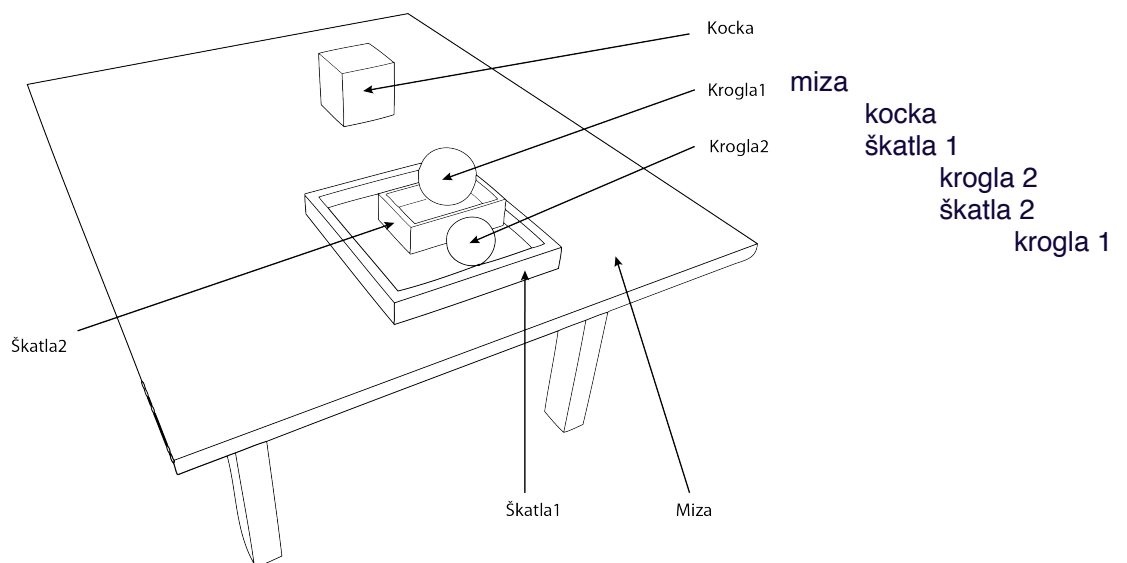
---

izberi najbližjega, bilinearna, trilinearna

---

## 6. Naloga (3 točke)

Glede na interakcijo človeka s prostorom sestavi ustrezen scenski graf objektov na podani sliki:



## 7. Naloga (3 točke)

Glede na naravo gibanja sestavi ustrezen scenski graf za animacijo objektov na podani sliki.

