

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

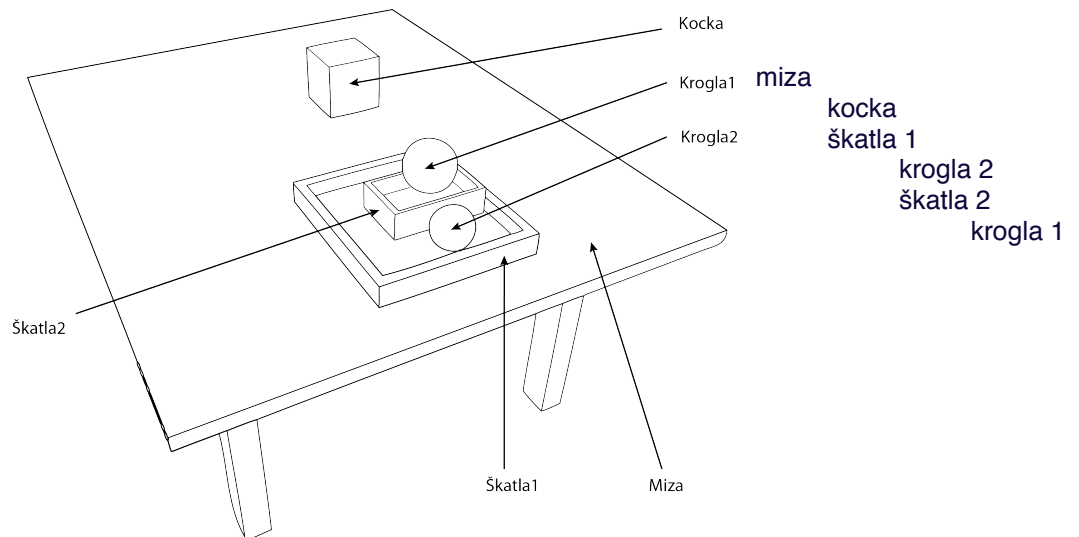
5. Naloga (2 točki)

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.

