

### 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)

Problem nenaravnih (čudnih) rotacij pri animaciji rotacije objektov v prostoru, imenujemo:

-kardanska zapora je problem pri animaciji, ko se dve osi vrtenja (Eulerjevi koti) poravnata med seboj. To pomeni izguba prostostne stopnje in predmet se ne bo vrtel, kot smo si zamislili.

#### 3. Naloga (1 točka)

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

odmiki

---

#### 4. Naloga (2 točki)

Naštej 3 načine interpolacije tekslov:

-izberi      najbliznega,      bilinearna, trilinearna

---

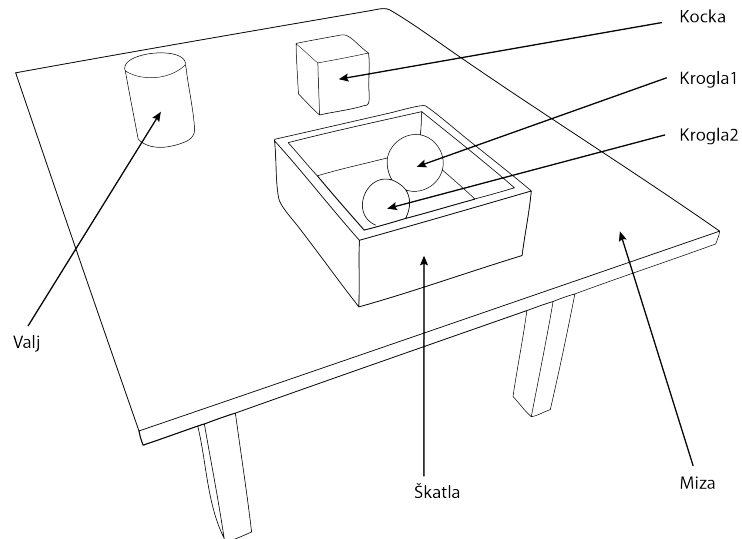
#### 5. Naloga (2 točki)

Naštej vsaj 3 izmed 12 temeljev klasične animacije:

temelji klasične animacije so: krčenje in raztezanje, pričakovanje, predstavitev, tekoče akcije, akcije od poze do poze, akcije po koncu, prekrivanje akcij, pospeševanje/ upočasnjevanje, gibanje po krivulji, sekundarne akcije, časi, pretiravanje, osebnost osebka in vizualna prepričljivost.

## 6. Naloga (3 točke)

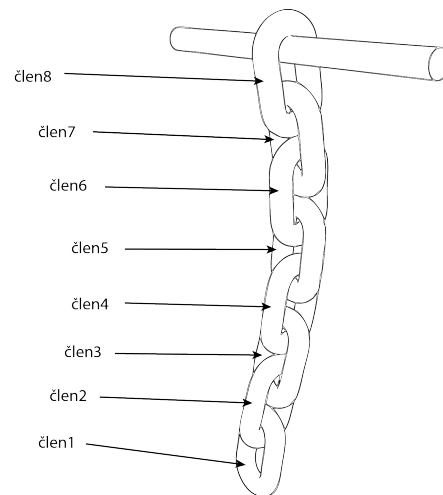
Glede na interakcijo človeka s prostorom sestavi ustrezen scenski graf objektov na podani sliki:



**Miza**  
- škatla  
-krogla 1  
-krogla2  
- valj  
- kocka

## 7. Naloga (3 točke)

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



**Člen 8**  
člen 7  
člen 6  
člen 5  
člen 4  
člen 3  
člen 2  
člen 1