

Za odpravljanje popačenosti, ki nastane pri perspektivni projekciji se uporablja:

- hiperbolična interpolacija

Kakšna je razlika med kinematiko z delovanjem naprej in inverzno kinematiko:

- KZDN: animator določi gibanje vseh sklepov strukture.
- IK: podamo samo položaj končnega izvršitelja X. Nato poiščemo položaj in usmerjenost vseh sklepov v strukturi, ki vodijo do končnega izvršitelja.

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

-28 ($7+6+5+4+3+2+1$)

Naštej 3 načine lepljenja tekstur na objekte

- cilindrično, prostorsko, kožno, naravno, sferično

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

- kvarternioni
- rotacijsko osjo in kotom

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

- kardanska zapora

Pri bitnem besedilu v OpenGL-u uporabljamo

- Sferično lepljenje tekstur

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

- izbokline

Naštej 3 načine interpolacije tekstov

- bitna pisava, poligonska pisava, 3d pisava

Naštej vsaj 3 načine od 12 temeljev klasične animacije

- pričakovanje, pretiravanje, raztezanje/krčenje, predstavitev,....



