Kérdések

Melyik OpenGL verzióban van beépített fénykezelés?

Feladata-e az OpenGL-nek az ablakkezelés?

Feladata-e az OpenGL-nek az input kezelés?

Mire való a dupla buffereléses technika?

Mekkora transzformációs mátrixra van szükség, ha egy pontot el szeretnénk tolni?

Mire való a mélységbuffer?

Mire való a face culling technika?

Mitől függ, hogy az OpenGL egy sokszöget elülső, vagy hátsó lapként kezel?

Miért konfiguráljuk fel a vertex attribútum pointert?

Mi lehet a bemenete egy vertex shadernek?

Hogyan kap bemenetet a fragment shader a vertex shadertől?

Mire szolgálnak a uniform változók a shaderekben?

Mi egy 3D síkidom normálvektora?

Hogyan számoljuk ki a normálvektort?

Milyen koordinátarendszerben modellezzük az objektumokat?

Milyen sorrendben alkalmazzuk a transzformációs mátrixokat egy vektorra?

Milyen adatokat tárolhatunk egy vertex bufferben?

Mik a vertex buffer használatának az előnyei?

Mi alapján árnyaljuk az objektumokat flat shading esetén?

Mi alapján árnyaljuk az objektumokat gouraud shading esetén?

Mi alapján árnyaljuk az objektumokat phong shading esetén?

Milyen fényjelenséget szimulálunk a fényforrás ambient tagjával?

Mitől függ egy felület színének diffuse összetevője?

Mitől függ egy felületi pont színének specular összetevője?

Hány textúrából áll össze egy cubemap textúra?

Honnan kell lefotózni a látványt, ha mélységbuffer-alapú árnyékszámítást szeretnénk csinálni?

Mire való a saját framebuffer objektum?

Hogyan jeleníthetjük meg a mélységbuffer tartalmát?

Milyen színt kap a pixel, ha a fragment shaderben azt írjuk, hogy FragColor = vec4(0, 1, 0, 1); ?

Mi lesz az eredménye, ha egy vektort normalizálunk?

A kamera melyik transzformációs mátrixot módosítja?

Ha a teljes textúrát szeretnénk kifeszíteni egy téglalap alakú felületre, akkor milyen textúra koordináta értékeket kell használnunk?

Mekkora egy töketlen fecske maximális repülési sebessége?

Igaz / hamis?

Az OpenGL egy multiplatform API.

Az OpenGL-nek vannak képfájl-beolvasó függvényei.

Az OpenGL-nek van modellfájl-beolvasó függvénye.

A GLSL szintatikája a BASIC nyelven alapul.

Vertex bufferek alkalmazásakor a shaderek használata kötelező.

Vertex bufferek mellett használhatunk indexbuffereket is.

A kamera transzformáció beállításakor valójában a kamerát forgatjuk, és nem a jelenetet.

Az OpenGL-ben nem lehet 2 dimenziós grafikát létrehozni.