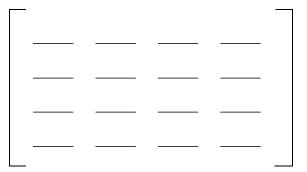
Računarska grafika – Usmeni	Ime i prezime:
07.09.2020.	Broj indeksa:
	se iscrtava pravolinijski segment između tačaka (x_0, y_0) i $(x_1, mora da iscrtava kontinuirani niz piksela, bez obzira na nagib$
2. Ako je zadata CMY boja (0.5, 1.0, 0.0), napi u RGB modelu boja, kao i koja je to boja:	sati koje vrednosti (po kanalima, max. vrednost 255) ona ima
R: G:	B:
Boja:	
3. Koji su koraci u kreiranju šejdera kod moder	nog OpenGL-a?
4. Navesti 5 testova preklapanja kod slikarevog	algoritma:
5. Ako su zadate sledeće dve OpenGL koma	ande: glViewport(x0, y0, w, h) i gluOrtho2D(left, right,
(window to viewport). Smatrati da transformaci	maciona matrica koja vrši preslikavanje prozora u zaslon ciona matrica množi koordinate temena sa leve strane (v_p = mpoziciju elementarnih transformacija, a zatim množenjem cricu.
kodove, pri traženju preseka linije zadate kraji	tma odsecanja linija odrediti presečne tačke i odgovarajuće njim tačkama (0, 250) i (300,50), i prozora sa koordinatama spitivanja ivica: TOP, BOTTOM, RIGHT, LEFT.
a. Zašto se linija trivijalno ne prihvata?	

c. Navesti koordinate svih karakterističnih tačaka (počevši od krajnjih tačaka linije) i njihove odgovarajuće kodove. L predstavlja koordinate leve tačke tekućeg linijskog segmenta, a R desnog. U uglastim zagradama upisati kod. Popuna ide sleva udesno.

L (,) → []	L (,) → []	L (,) → []
R (,) → []	R (,) → []	R (,) → []
L (,) → []	L (,) → []	L (,	$)\rightarrow \lbrack$]
R (,) → []	R (,) → []	R (,) → []

7. Izvesti (na posebnom papiru) matricu za perspektivnu projekciju (vrednosti upisati ispod zadatka, na tekućoj stranici), kod koje je posmatrač u koordinatnom početku i gleda u pravcu negativne Z ose, a projekciona ravan se nalazi na rastojanju d od posmatrača. Smatrati da projekciona matrica množi koordinate temena sa leve strane ($v_p = P \cdot v$).



- 8. Poligon je zadat sledećom listom temena: { (1,0), (3,0), (4,1), (3,3), (2,3), (1,5), (0,3) }. Nacrtati kako izgleda **tabela ivica** (ET) i **tabela aktivnih ivica** (AET) kod odgovarajućeg algoritma za ispunu poligona.
- 9. Izvesti (na posebnom papiru) matricu za kompozitnu 2D transformaciju koja se sastoji od rotacije oko tačke (2,2) za 90°, zatim translacije za (4,0) i ponovo rotacije za 90° oko tačke (8.4). Smatrati da matrice množe vektor koordinata sa leve strane. Napisati prvo kompoziciju elementarnih transformacija, a zatim svesti rezultat na jednu matricu.

Kompozicija elem	entarnih transformacija:		
Konačna matrica:	-		

Predmetni nastavnik