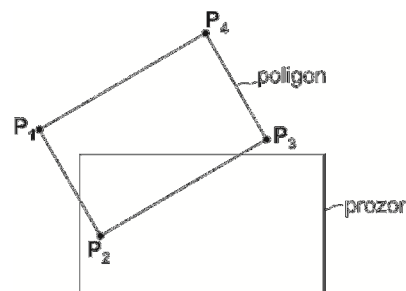


ISPITNA PITANJA

1. RGB model boja
2. CMY/CMYK model boja
3. HSV i HSL modeli boja
4. Model kamere u kompjuterskoj grafici
5. Koordinatni sistemi u kompjuterskoj grafici
6. B reprezentacija na osnovu temena
7. B reprezentacija na osnovu ivica
8. Dvodimenzione grafičke transformacije – translacija u homogenim koordinatama
9. Dvodimenzione grafičke transformacije – rotacija oko koordinatnog početka u homogenim koordinatama
10. Dvodimenzione grafičke transformacije – skaliranje u odnosu na koordinatni početak u homogenim koordinatama
11. Dvodimenzione grafičke transformacije – refleksija u odnosu na koordinatne ose u homogenim koordinatama
12. Dvodimenzione grafičke transformacije – smicanje u homogenim koordinatama
13. Kompozitne dvodimenzione grafičke transformacije – rotacija oko proizvoljne tačke u ravni
14. Kompozitne dvodimenzione grafičke transformacije – skaliranje u proizvoljnom pravcu
15. Kompozitne dvodimenzione grafičke transformacije – refleksija u odnosu na proizvoljnu pravu
16. Trodimenzione grafičke transformacije – translacija
17. Trodimenzione grafičke transformacije – rotacija oko koordinatne ose
18. Trodimenzione grafičke transformacije – skaliranje
19. Trodimenzione grafičke transformacije – refleksija u odnosu na ravan koordinatnog sistema
20. Trodimenzione grafičke transformacije – smicanje
21. Kompozitne trodimenzione grafičke transformacije – rotacija oko prave koja prolazi kroz koordinatni početak
22. Kompozitne trodimenzione grafičke transformacije – refleksija u odnosu na ravan koja prolazi kroz koordinatni početak
23. Taksonomija projekcija u kompjuterskoj grafici
24. Transformacija iz globalnog koordinatnog sistema u koordinanti sistem ravni posmatranja
25. Paralelna projekcija
26. Pogled odozgo
27. Pogled sleva
28. Pogled zdesna
29. Pogled odozdo
30. Pogled spreda
31. Pogled otpozadi
32. Izometrija
33. Kubna Bezijerova kriva - osnovna jednačina
34. Kubna Bezijerova kriva – svojstva
35. Povezivanje više kubnih Bezijerovih krivih
36. Kubna Bezijerova površ

37. Kubni B splajn – osnovna jednačina
38. Kubni B splajn – osnovna svojstva
39. Prozor je definisan granicama $x_{pmin}=30$, $x_{pmax}=80$, $y_{pmin}=30$, $y_{pmax}=60$. Na sceni se nalazi duž P_1P_2 – koordinate krajnjih tačaka su $P_1(20, 10)$, $P_2(70, 70)$ Izvršiti odsecanje duži primenom Cohen Sutherland algoritma za odsecanje linija
40. Prozor je definisan granicama $x_{pmin}=30$, $x_{pmax}=80$, $y_{pmin}=30$, $y_{pmax}=60$. Na sceni se nalazi duž P_1P_2 – koordinate krajnjih tačaka su $P_1(20, 50)$, $P_2(60, 10)$ Izvršiti odsecanje duži primenom Cohen Sutherland algoritma za odsecanje linija
41. Na slici je prikazan poligon i prozor. Izvršiti odsecanje poligona primenom Sutherland Hodgeman algoritma
42. Na slici je prikazan poligon i prozor. Izvršiti odsecanje poligona primenom Weiler Atherton algoritma
43. Algoritam za uklanjanja zadnje strane
44. Osnovni principi slikarevog algoritma
45. Z bafer algoritam
46. Izvori svetlosti
47. Ambijentalna svetlost
48. Difuzna refleksija
49. Spekularna refleksija
50. Ukupna refleksija i veći broj izvora svetlosti
51. RGB model osvetljenja
52. Ravansko senčenje
53. Gouraud senčenje
54. Osnove algoritma za praćenje zraka
55. Refleksija zraka
56. Refrakcija zraka



Predmetni nastavnik

Prof. dr Živana Jakovljević