

Računarska grafika
April, 2014

1. Opisati funkcionisanje grafičke cevi. (5 poena)
2. Šta je Z-buffer i kako se dobija? (5 poena)
3. Izračunati površinu četvorougla u prostoru ukoliko su poznate koordinate svih njegovih temena. Prokomentarisati jedinstvenost rešenja. (5 poena)
4. Izvesti viewport transformacionu matricu. (5 poena)
5. Izvesti kompletnu matricu ortogonalne projekcije. (10 poena)